

**PENGEMBANGAN MEDIA LATIHAN JURUS TUNGGAL IPSI BERBASIS
GOOGLE SITES DI EKSTRAKURIKULER SDN 3 WONOKERSO DAN SDN 1
PAKISAJI**

Muhamad Mukhlisin¹, Supriyadi²

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

Alamat e-mail : muhamad.mukhlisin.1806116@students.um.ac.id

ABSTRACT

Research in order to develop and evaluate IPSI single stance training media based on Google Sites applications to support pencak silat learning at the elementary school level. This media is designed to provide visual guidance as well as basic single stance material that is easily accessible and understood by students. The research method uses development stages which include analyzing needs, designing media, developing, implementing, and evaluating media. Expert validation was conducted by elementary school sports teachers, East Java national pencak silat trainers, and educational technology lecturers. The results of the validation showed that this training media was feasible to use with some minor improvements in visual aspects and interactive features to increase student engagement. Two-stage small and large group trials showed positive responses, where students were more motivated and found it helpful in understanding the movements and techniques of the single stance. This media is considered relevant to be applied in elementary schools with advantages in accessibility and interactivity. Some constraints were found, such as limited devices and internet connection in some schools. This study suggests periodic updates to the media, training for teachers, and development of additional interactive features to improve the effectiveness of pencak silat learning in elementary schools.

Keywords: Learning Media, IPSI Single Style, Google Sites, Pencak Silat, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian dalam rangka mengembangkan dan mengevaluasi media latihan jurus tunggal IPSI berbasis aplikasi Google Sites untuk mendukung pembelajaran pencak silat di tingkat sekolah dasar. Media ini dirancang untuk memberikan panduan visual serta materi dasar jurus tunggal yang mudah diakses dan dipahami oleh siswa. Metode penelitian menggunakan tahap-tahap pengembangan yang meliputi analisis kebutuhan, mendesain media, mengembangkan, mengimplementasikan, dan evaluasi media. Validasi ahli dilakukan guru olahraga sekolah dasar, pelatih pencak silat nasional Jawa Timur, dan dosen teknologi pendidikan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media latihan ini layak digunakan dengan beberapa perbaikan minor pada aspek visual dan fitur interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Uji coba dilakukan dua tahap kelompok kecil dan besar menunjukkan respons

positif, di mana siswa lebih termotivasi dan merasa terbantu dalam memahami gerakan dan teknik jurus tunggal. Media ini dinilai relevan untuk diterapkan di sekolah dasar dengan kelebihan pada aksesibilitas dan interaktivitas. Beberapa kendala ditemukan, seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet di beberapa sekolah. Penelitian ini menyarankan pembaruan berkala pada media, pelatihan bagi guru, dan pengembangan fitur interaktif tambahan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pencak silat di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Jurus Tunggal IPSI, Google Sites, Pencak Silat, Sekolah Dasar

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Tempat diselenggarakannya pendidikan dan pembelajaran yaitu sekolah. Dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 3 menjelaskan sistem pendidikan nasional yang memiliki manfaat meningkatkan kemampuan dan pembentukan suatu kepribadian pada anak didik sesuai tujuan yaitu mencerdaskan generasi bangsa. Pendidikan penentu dalam kemajuan dan kemunduran suatu negara kualitas penyelenggaraan pendidikan menjadi faktor penting berhasil dan tidaknya negara. Masa sekolah dasar merupakan sebuah pondasi yang kuat untuk membentuk kepribadian anak menanamkan karakter butuh proses dan waktu yang lama supaya peserta didik memahaminya. Sekolah adalah Lembaga pendidikan yang berperan sebagai wadah untuk mengenalkan

dan menerapkan pendidikan karakter sejak usia dini.

Salah satu upaya dalam penanaman pendidikan karakter yang dapat mengembangkan potensi bakat dan minat serta penanaman sikap dan perilaku yaitu olahraga pencak silat karena menanamkan nilai dan sikap dan perilaku yang luhur. Peminat terhadap pencak silat di sekolah dasar kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang tergolong banyak dari 32 terdapat 13 sekolah melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler pencak silat.

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan pengembangan minat, bakat, dan karakter siswa secara optimal yang dilakukan pada jam Pelajaran maupun luar pelajaran (Permendikbud No. 62 Tahun 2014). Menurut Noor, t.t. (2012:75) dan Abidin, (2019:128), ekstrakurikuler

bertujuan memperkaya pengetahuan serta memberikan keleluasaan siswa memilih aktivitas sesuai minat, serta menumbuhkan nilai-nilai positif. Pencak silat, menurut Kriswanto, (2015) adalah seni bela diri tradisional Indonesia yang harus dilestarikan. Sutrisno dalam Eggi, (2023) menambahkan bahwa pencak silat mengutamakan sikap ksatria dan tidak melukai perasaan, dengan gerakan yang beradaptasi pada tempat latihan.

Dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler pencak silat di sekolah dasar jurus tunggal IPSI sebagai materi ajar karena pada kejuaraan usia dini sering dilombakan di ajang O2SN. Hasil Sidang Umum IPSI di Yogyakarta (1950), menetapkan pencak silat sebagai olahraga budaya. Berdasarkan MUNAS IPSI (2012), kategori pertandingan mencakup *match* (tanding), tunggal, ganda, dan beregu. Jurus tunggal adalah kategori yang mempertunjukkan kemahiran seorang petinju dalam melakukan tendangan standar satu kaki dengan cara yang benar, tepat, mantap, dengan jiwa, dengan tangan kosong, dan sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Kemajuan teknologi membantu proses serta kegiatan ekstrakurikuler pencak silat, karena penyampaian

yang menarik dapat meningkatkan minat belajar serta membantu pelatih dalam penyampaian materi saat kegiatan berlangsung, pemanfaatan teknologi yang sesuai dan cocok dan banyak digunakan oleh anak didik perlu dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran lebih maksimal lagi. Pemanfaatan dan pengaplikasian sebuah teknologi sudah seharusnya dilakukan dalam suatu pembelajaran, menurut pernyataan (Kumar Basak dkk., 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di Kecamatan Pakisaji, pelatih ekstrakurikuler pencak silat sudah melakukan pembelajaran yang menarik dengan berbagai permainan meskipun dengan menggunakan alat yang sederhana untuk meningkatkan penguasaan gerak dasar pencak silat. Namun dengan pertemuan yang terbatas dan menjadi kendala pelatih untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih maksimal lagi, selain itu peserta didik mudah lupa dengan materi yang sudah disampaikan. Pada penelitian sebelumnya Islamiyah, (2021) menyatakan bahwa “pengembangan bahan ajar yang berupa media audio visual (DVD) diperoleh hasil 92,02% yang termasuk dalam kategori layak untuk digunakan

sebagai alternatif untuk pembelajaran seni jurus tunggal pencak silat”

Hasil observasi langsung yang dilakukan peneliti dengan wawancara dan pengamatan langsung (*need assessment*) terhadap pelatih ekstrakurikuler SDN 3 Wonokerso dan SDN 1 Pakisaji. Fasilitas ekstrakurikuler di beberapa sekolah terbilang kurang terpenuhi. Tersedia lapangan sebagai fasilitas olahraga. Peserta ekstrakurikuler hanya peminat dari kelas 1-5 saja. Pelatih mengajarkan teknik dasar dan jurus IPSI. Pertemuan ekstrakurikuler hanya 1 kali dalam seminggu dengan waktu 1,5 jam – 2 jam. Teknologi LCD tidak digunakan karena kondisi tempat. Siswa merasa sulit mengingat materi ketika sudah berada di rumah. Pelatih menyatakan perlu adanya media sebagai penguat yang dapat diakses siswa kapanpun dan dimanapun untuk membantu tujuan pembelajaran.

Dari temuan tersebut upaya yang dilakukan peneliti yaitu melalui produk media latihan berbasis *google sites* dipilihnya aplikasi ini karena setiap *smartphone* terdapat *google drive* yang dapat mengakses *google sites* itu sendiri. Selain itu mendukung berbagai jenis media, termasuk teks, gambar, video, dan audio. ini

memudahkan penyesuaian konten sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan memberikan variasi yang menarik bagi siswa. Media pembelajaran ini nantinya akan diberikan kepada siswa dengan cara pada aplikasi tersebut menggunakan *handphone* masing-masing siswa. Dengan adanya aplikasi ini di *handphone* siswa dapat mengakses atau melakukan pembelajaran setiap waktu kapanpun dan dimanapun sudah ada contoh gerakan melakukan materi jurus tunggal juga disertai penjelasannya, dengan adanya media ini diharapkan membantu siswa dan pelatih.

Media berasal dari bahasa latin yaitu pengantar pembelajaran. Menurut Ramli & Williams, (2012), media adalah komponen yang dapat merangsang belajar, sedangkan menurut Pujiriyanto, (2012:20), sebagai alat perantara dalam menyampaikan sebuah informasi yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Hasan dkk., (2021) media pembelajaran merupakan berbagai macam alat yang membantu dalam proses pelaksanaan belajar mengajar. Fungsi media, seperti yang dikemukakan oleh Bretz, (2008), mencakup membantu proses pembelajaran, relevansi dengan

kompetensi yang diinginkan, dan meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.

Menurut Abi Hamid dkk., (2020), fungsi media dalam menstimulasi anak adalah: (1) Memudahkan pendidik dalam proses memberi pemahaman konsep kepada siswa. (2) Meningkatkan minat, motivasi, dan interaksi dalam pembelajaran dengan menjadikan materi abstrak lebih konkret melalui simulasi atau alat peraga. (3) Memberi solusi terhadap keterbatasan pendidik maupun siswa untuk menyampaikan materi yang kompleks. Media latihan, menurut Winkel, (2021), adalah alat yang dapat digunakan dalam proses latihan sesuai tujuan instruksional. Aswan & Syaiful, (2010) mengklasifikasikan media berdasarkan jenis, jangkauan, dan pembuatannya, seperti media auditif, visual, dan audiovisual. Fungsinya mencakup menciptakan proses latihan yang efektif dan meningkatkan mutu latihan.

Google Sites adalah aplikasi dari Google yang memudahkan pembuatan situs web untuk berbagai keperluan seperti pendidikan dan bisnis dengan antarmuka yang dilengkapi fitur otomatis dengan karakter khusus yang mudah digunakan Dalam pendidikan, Google

Sites efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang memudahkan guru membuat ruang belajar virtual (Mukti dkk., 2020). Aplikasi ini memungkinkan pengguna mengintegrasikan berbagai konten digital teks, gambar, video dan bekerja sama dalam satu platform online maupun offline, tanpa memerlukan pengetahuan pemrograman (Febrian dkk., 2022).

Google Sites dikenal efisien dari segi biaya dan infrastruktur, karena dapat digunakan secara gratis oleh pengguna dengan akun Google, tanpa memerlukan biaya hosting atau domain. Aplikasi ini juga tidak memerlukan jaringan atau perangkat keras mahal, sehingga cocok untuk institusi pendidikan dengan anggaran terbatas karena aksesibilitasnya yang mudah (Majid, 2024). Dalam konteks pendidikan, Google Sites sangat berguna karena fleksibilitas, kemudahan penggunaan, dan integrasinya dengan aplikasi lain (Afrianto dkk., 2022).

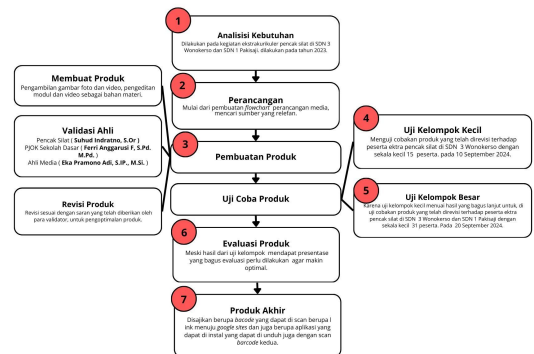
Penelitian menunjukkan manfaat Google Sites dalam mendukung pembelajaran jarak jauh, mempermudah pemahaman siswa, dan meningkatkan minat belajar (Putri dkk., 2022).

Peneliti menemukan suatu permasalahan yang sudah seperti dijelaskan pada latar belakang, oleh karena itu peneliti bermaksud untuk mengembangkan bahan ajar pencak silat jurus tunggal IPSI dalam bentuk multimedia interaktif berupa aplikasi Google Sites. Sehingga dengan adanya pengembangan ini dapat membantu memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan dapat membantu peserta didik dalam pemahaman teknik dasar jurus tunggal IPSI yang dapat membantu kegiatan ekstrakurikuler pencak silat di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Pakisaji.

B. Metode Penelitian

Penelitian pengembangan menghasilkan produk yang relevan dengan kebutuhan masyarakat (Winarno, 2013). Dalam konteks pendidikan jasmani, penelitian ini membantu proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk menghasilkan atau menyempurnakan produk, serta menguji keefektifannya (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menggunakan model Borg & Gall (1983), yang berfokus pada pengembangan dan validasi produk. Langkah-langkah

utama meliputi: pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan, revisi, dan penyempurnaan produk, hingga implementasi. Model ini disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan (Borg & Gall dalam Sugiyono, 2019).



Gambar 1. Prosedur Penelitian Pengembangan

Sumber : (Borg & Gall dalam Sugiyono, 2019)

- 1) Penelitian dan pengumpulan data analisis kebutuhan terhadap kegiatan pembelajaran atau latihan ekstrakurikuler pencak silat, di SDN 3 Wonokerso dan SDN 1 Pakisaji untuk proses pengembangan dilakukan tahun 2023, dengan melihat kegiatan langsung dan wawancara pelatih.
- 2) Perencanaan produk berdasarkan hasil analisis, termasuk pengumpulan bahan, pembuatan storyboard, dan

- flowchart untuk pengembangan, mencari sumber yang relevan sesuai dengan kebutuhan pengembangan.
- 3) Pengembangan yaitu pembuatan produk sesuai desain yang sudah direncanakan, kemudian validasi oleh ahli pencak silat oleh Suhud Indratno, S.Or , evaluasi ahli media oleh Eka Pramono Adi, S.IP, M.Si, dan evaluasi ahli PJOK sekolah dasar Ferri Anggarusi F, S.Pd, M.Pd dari hasil evaluasi sebagai bahan revisi berdasarkan masukan yang telah diberikan untuk memperbaiki kualitas produk.
 - 4) Uji coba kelompok kecil, Uji coba media melibatkan 15 peserta didik pencak silat di SD Negeri 3 Wonokerso untuk mendapatkan tanggapan dan penilaian melalui angket sebagai dasar perbaikan, pada 10 september 2024.
 - 5) Uji coba kelompok besar melibatkan 31 peserta didik pencak silat di SD Negeri 1 Pakisaji dan SDN 3 Wonokerso untuk mendapatkan tanggapan dan penilaian melalui angket

sebagai dasar perbaikan produk, pada 20 september 2024.

- 6) Merevisi hasil uji coba sesuai dengan hasil uji kelompok besar dan kecil.
- 7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan mengukur kelayakan produk dengan penilaian dari ahli dan pengguna, serta mengidentifikasi kelebihan, kekurangan, dan spesifikasi akhir dari produk yang dikembangkan.

Pengumpulan data dengan instrumen skala likert mempunyai tingkatan jawaban yang meliputi sangat positif sampai sangat negatif. Untuk keperluan analisis data kuantitatif jawaban dapat diberi skor yang sudah ditetapkan yaitu satu (1), dua (2), tiga (3) dan empat (4). Skala penilaian likert.

Tabel 1. Skala Penilaian untuk Pernyataan Positif

No.	Keterangan	Jawaban	Skor Positif
1.	Sangat Setuju	A	4
2.	Setuju	B	3
3.	Ragu-ragu	C	2
4.	Tidak Setuju	D	1

(Sumber: Sugiyono, 2015:135).

Rumus untuk mengolah data yang berupa analisis deskriptif kuantitatif persentase menurut Akbar & Sriwiyana, (2011:208), sebagai berikut:

$$V = \frac{TSEV}{S - max} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Validitas

TSEV : Total skor empirik validator

S-max: Skor maksimal yang diharapkan

100% : Bilangan konstanta

Selanjutnya untuk mempermudah dalam proses menyimpulkan data hasil analisis persentase dapat digolongkan sesuai dengan persentase yang sudah diperoleh. Menurut Akbar & Sriwiyana, (2011:207), penggolongan persentase sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kualitas Produk

Kriteria	Keterangan	Makna
75,01%-100,00%	Sangat Valid	Digunakan tanpa revisi
50,01%-75,00%	Cukup Valid	Digunakan dengan revisi kecil
25,01%-50,00%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
00,00%-25,00%	Sangat Tidak Valid	Terlarang digunakan

(Sumber: Akbar & Sriwiyana, (2011:207))

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Penelitian pengembangan yaitu, diperoleh hasil pengumpulan data sesuai dengan metode yang dipaparkan tahap evaluasi ahli dan juga uji coba kelompok sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli

Ahli	%	Keterangan
Pencak Silat	77,5	Sangat Valid
Media	97,5	Sangat Valid
Pembelajaran	85	Sangat Valid

Tabel 4. Hasil Uji Coba

Uji Coba	%	Keterangan
Kecil	87,25	Sangat Valid
Besar	85,77	Sangat Valid

Studi Kepustakaan

Penguasaan keterampilan teknik dasar pencak silat jurus tunggal IPSI yang meliputi jurus tangan kosong, jurus golok, dan jurus toyak merupakan tujuan dari pembelajaran atau latihan pencak silat di ekstrakurikuler pencak silat. Dalam latihan jurus tunggal IPSI, menggunakan media pembelajaran aplikasi lebih menarik dan mudah dalam melakukan proses latihan. Dalam media latihan, untuk tampilan materi pembelajarannya berupa gambar yang disertai penjelasannya dan video yang dijelaskan

menggunakan suara, sehingga penampilan contoh gerakan yang benar memiliki peranan penting untuk membantu siswa dalam mempelajari gerakan yang benar.

Analisis Kebutuhan

Dari Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dan survei langsung. Fasilitas ekstrakurikuler terbilang kurang terpenuhi. Tersedia lapangan sebagai fasilitas olahraga. Peserta ekstrakurikuler peminat kelas 1-5 saja. Pelatih mengajarkan jurus IPSI. Pertemuan hanya 1 kali dalam seminggu dengan waktu 1,5 jam – 2 jam. Teknologi LCD tidak digunakan karena kondisi tempat. Siswa merasa sulit mengingat materi ketika sudah berada di rumah. Pelatih menyatakan perlu adanya media yang membantu pembelajaran.

Validasi Ahli Pencak Silat

Memilih Suhud Indratno, S.Or sebagai ahli memiliki lisensi Pelatih Pencak Silat Nasional dan masih aktif sebagai pelatih Jawa Timur sampai sekarang. Dapat diketahui bahwa rata-rata persentase hasil analisis data adalah 97.5%, produk pengembangan aplikasi *Google Sites* yaitu **sangat valid** digunakan, dan diperoleh saran bahwa, untuk modul

di perjelas gambar gerak awalan dan gerak inti dengan menggunakan panah atau garis-garis, untuk video lebih jelas menggunakan background. 1 warna agar gerakan lebih banyak detail, tambah video referensi untuk dijadikan pembandingan atau perbandingan dengan gerak sesungguhnya di lapangan.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Pencak Silat

N o.	Aspek	S Mi n	S Ma x	S Has il	%
1	Kebenaran dan ketepatan visualisasi gerak jurus tunggal tangan kosong	7	28	21	75
2	Kebenaran dan ketepatan visualisasi gerak jurus senjata golok	3	12	9	75
3	Kebenaran dan ketepatan visualisasi gerak senjata toya	4	16	12	75
4	Fungsi kemudahan pemahaman penjelasan pada modul dan video	3	12	9	75
5	Fungsi kemenarikan tampilan gambar maupun tulisan modul dan video	1	4	4	100
6	Fungsi kebermanfaatan tampilan	1	4	4	100

7	modul dan video dari segi pelatih dan siswa Kesesuaian tahapan pembelajaran menurut pelatih pencak silat	1	4	4	100
Jumlah		20	80	62	77.5

Validasi Ahli Media Pembelajaran

Sebagai ahli media Eka Pramono Adi, S.IP, M.Si merupakan dosen teknologi pendidikan di Universitas Negeri Malang. Dapat diketahui bahwa rata-rata persentase hasil analisis data dari ahli media pembelajaran adalah 97.5%, produk pengembangan aplikasi *Google Sites* yaitu **sangat valid** digunakan, dari ahli media pembelajaran diperoleh saran bahwa secara umum sudah sangat baik, yaitu, dapat dioptimalkan pada aspek desain visual/grafis seperti komposisi penataan atau *layout*, *page* dan *button*, dilengkapi dengan pedoman pemanfaatan media dan daftar pustaka.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

N o.	Aspek	S Min	S Max	S Hasil	%
1	Aspek Visual	5	20	18	90
2	Kualitas Multimedia	5	20	19	95
3	Keterlibatan Siswa	5	20	20	100

4	Kemampuan Siswa	5	20	20	100
5	Pengembangan Keterampilan	5	20	20	100
6	Sinergi	5	20	20	100
Jumlah		30	12	117	97.50

Validasi Ahli PJOK Sekolah Dasar

Ferri Anggarusi F, S.Pd, M.Pd sebagai guru pjok sekolah dasar yang sudah memiliki kualifikasi pendidikan S2. Dapat diketahui hasil analisis data dari ahli PJOK sekolah dasar adalah 85%, produk pengembangan aplikasi *Google Sites* **sangat valid** digunakan, dari ahli diperoleh saran bahwa, media perlu ditambah penjelasan perjurusan atau pergerakan, video diberikan musik dan juga penjelasan yang menarik bagi siswa, beri petunjuk penggunaan dan alur aplikasi secara mudah.

Tabel 7. Hasil Validasi PJOK Sekolah Dasar

No	Aspek	S Min	S Max	S Hasil	%
1	Prinsip Pembelajaran Efektif	5	20	17	85
2	Keterlibatan Siswa	5	20	18	90
3	Kemampuan Siswa	5	20	17	85
4	Kesinambungan dan Kesamaan	5	20	16	80

Jumlah	20	80	68	8
				5

Uji Coba Kelompok Kecil

Dapat diketahui bahwa rata-rata persentase hasil analisis data dari uji coba kelompok kecil yang dilakukan terhadap 15 siswa ekstrakurikuler pencak silat SDN 3 Wonokerso adalah 87,25%, sehingga produk pengembangan aplikasi yaitu **sangat valid** digunakan.

Tabel 8. Uji Coba Kelompok Kecil N15

No	Aspek	S Min	S Max	S Hasil	%
1	Kemudahan meniru dan memahami jurus tangan kosong	105	420	352	83.81
	Kemudahan meniru dan memahami jurus Senjata Golok	45	180	159	88.33
2	Kemudahan meniru dan memahami jurus SenjataToya	60	240	212	88.33
	Kemenarikan keseluruhan media latihan	30	120	109	90.83
3	Kemenarikan gambar visualisasi gerak dalam isi modul	15	60	53	88.33

6	Kemenarikan audio video yang disajikan	15	60	53	88.33
	Kemudahan memahami isi modul	15	60	55	91.67
7	Kemudahan memahami isi modul	15	60	54	90
	Kemudahan memahami visualisasi video				
Jumlah		300	1200	1047	87.25

Uji Coba Kelompok Besar

Dapat diketahui bahwa rata-rata persentase hasil analisis data dari uji coba kelompok besar yang dilakukan terhadap 31 siswa dari ekstrakurikuler pencak silat SDN 3 Wonokerso dan SDN 1 Pakisaji adalah 85,77%, sehingga produk pengembangan aplikasi yaitu **sangat valid** digunakan.

Tabel 9. Uji kelompok Besar N31

No	Aspek	S Min	S Max	S Hasil	%
1	Kemudahan meniru dan memahami jurus tangan kosong	217	868	728	83.87
	Kemudahan meniru dan memahami jurus Senjata Golok	93	372	310	83.33
2	Kemudahan meniru dan memahami jurus Senjata Golok	124	496	420	84.68
	Kemudahan meniru dan memahami jurus				

	Senjata				
	Toya				
	Kemenarik	62	248	225	90.7
	an				3
4	keseluruhan media				
	latihan				
	Kemenarik	31	124	113	91.1
	an gambar				3
5	visualisasi				
	gerak				
	dalam isi				
	modul				
	Kemenarik	31	124	110	88.7
	an audio				1
6	video yang				
	disajikan				
	Kemudahan	31	124	111	89.5
					2
7	pemahaman isi				
	modul				
	Kemudahan	31	124	110	89
8	pemahaman				
	an				
	visualisasi				
	video				
Jumlah		60	248	212	85.7
		0	0	7	7

Barcode Hasil Pengembangan

Hasil dari pengembangan dapat diakses dengan dua pilihan menyesuaikan kondisi dari siswa maupun pelatih yaitu dengan *scan barcode* warna biru aplikasi yang dapat di instal di *smartphone* android minimal *type 5.0* keatas dan warna hijau untuk link google sites yang dapat diakses dengan segala jenis *smartphone* mulai spesifikasi rendah sampai tinggi. Menurut Putra Yudha dkk., (2018) Informasi pada *Barcode* berisi enkripsi dari sejumlah digit angka maupun huruf ketika di *scan*

dengan alat *barcode scanner*, maka kode tersebut secara otomatis terhubung ke data barang yang sudah disimpan dalam database.



**Link Google Sites
Media Latihan**



**Link Download
Aplikasi latihan**

Gambar 2. Barcode link google sites dan aplikasi

Pembahasan

Pada penelitian sebelumnya oleh Subekti dkk., (2021) menunjukkan pengembangan perangkat pembelajaran seni bela diri pencak silat berbasis aplikasi smart application creator sekolah dasar kelas IV menunjukkan hasil yang bagus untuk Guru KKG dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Pratiwi dkk., (2024) menunjukkan bahwa Google Sites meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Sementara itu, penelitian Setiawan dkk., (2022)

mengemukakan bahwa aplikasi Google Sites sangat efektif untuk pembelajaran IPA kelas IV, dengan validasi media sebesar 81%, validasi materi 79%, dan respon siswa 92%, serta respon positif dari guru mencapai 96%.

Pengembangan Media Latihan Jurus Tunggal IPSI Berbasis *Google Sites* Di Ekstrakurikuler SDN 3 Wonokerso dan SDN 1 Pakisaji dinilai sangat valid sebagai sarana pembelajaran pencak silat dan ekstrakurikuler. Data dari ahli pencak silat 77.5 % , ahli media 97.5 % , guru pendidikan jasmani 85 % , serta hasil uji coba kelompok kecil 87,25% dan besar 85,77% menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif digunakan meski beberapa bagian memerlukan revisi agar manfaatnya lebih optimal.

Revisi Tahap I, setelah evaluasi oleh ahli pencak silat, disarankan untuk untuk modul di perjelas gambar gerak awalan dan gerak inti dengan menggunakan panah atau garis-garis, untuk video lebih jelas menggunakan background satu warna agar gerakan lebih banyak detail, tambah video referensi untuk dijadikan pembanding atau perbandingan dengan gerak sesungguhnya di lapangan. evaluasi ahli pembelajaran PJOK sekolah dasar saran bahwa, media perlu

ditambah penjelas perjurus atau pergerakan, video diberikan musik dan juga penjelas yang menarik bagi siswa, beri petunjuk penggunaan dan alur aplikasi secara mudah. Evaluasi ahli media pembelajaran diperoleh saran bahwa secara umum sudah sangat baik, yaitu, dapat dioptimalkan pada aspek desain visual/grafis seperti komposisi penataan atau *layout, page* dan *button*, dilengkapi dengan pedoman pemanfaatan media dan daftar pustaka.

Revisi Tahap II dilakukan setelah mendapat saran dari uji kelompok kecil 15 siswa dan 31 siswa dalam uji coba kelompok besar, beberapa saran untuk mempercantik warna diterapkan untuk lebih menyempurnakan aplikasi. Penyesuaian ini diharapkan memperbaiki media agar lebih mudah diikuti oleh siswa. Menurut Purnama, (2016) hal tersebut untuk meminimalkan kekurangan produk melalui diskusi dengan para ahli media dan materi, kita dapat mengidentifikasi kelemahannya. Kelemahan tersebut kemudian akan diminimalkan dengan memperbaiki desain yang ada. Peneliti bertanggung jawab untuk melakukan perbaikan produk yang lebih baik.

Kelebihan pengembangan ini yaitu siswa ekstrakurikuler sudah

banyak yang memiliki *smartphone* yang didalamnya ada *google drive* yang mendukung *google sites* dapat mudah diakses baik *smartphone* versi rendah sampai tinggi sehingga tidak memberatkan siswa. serta terdapat dua opsi akses baik melalui link atau instal aplikasi melalui *barcode*, untuk materinya sendiri juga dapat membantu pelatih dalam melakukan pembelajaran ekstrakurikuler dalam melatih yaitu terdapat modul ,video jurus tunggal IPSI dan modul teknik dasar pencak silat. namun juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran pencak silat. Menurut Feryando dkk., (2022) Banyaknya kegunaan *smartphone* dalam berbagai bidang membuat *smartphone* digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak.

Keterbatasan pengembangan ini yaitu dalam mengakses media latihan yaitu harus menggunakan internet dalam mengakses media yang sudah di desain pada *google sites*, serta pada materi terbatas modul dan video teknik dasar pencak silat dan jurus tunggal IPSI tangan kosong, senjata golok dan senjata toya saja. *Google Sites* adalah aplikasi online yang dirilis oleh Google untuk membuat situs web kelas, sekolah, atau lainnya, dengan mengintegrasikan berbagai informasi

di satu platform yang dapat dibagikan sesuai kebutuhan penggunaanya (Mukti dkk., 2020).

E. Kesimpulan

Pengembangan Media Latihan Jurus Tunggal IPSI Berbasis *Google Sites* Di Ekstrakurikuler SDN 3 Wonokerso dan SDN 1 Pakisaji terbukti efektif dalam mendukung latihan. Media ini menyajikan panduan visual dan teori dasar jurus tunggal IPSI yang mudah diakses dan dipahami siswa. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap gerakan dan teknik jurus tunggal IPSI, dengan struktur konten yang menarik dan interaktif yang membantu siswa serta pelatih ekstrakurikuler dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan evaluasi ahli dan juga uji coba yang telah dilakukan peneliti media latihan ini sangat valid digunakan keberhasilan penerapan media ini didukung oleh kemudahan akses melalui dalam mengakses *Google Sites* pada *smartphone* siswa, media ini unggul dalam aksesibilitas, interaktivitas, dan kesesuaian konten yang *realtime*, namun memiliki

kelemahan seperti ketergantungan pada koneksi internet.

Saran untuk pengembangan selanjutnya termasuk pembaruan berkala pada media ini agar sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran, serta peningkatan dukungan infrastruktur dari pihak sekolah. Pelatihan guru terkait penggunaan media ini diperlukan untuk membantu siswa mengatasi kendala teknis. Penambahan fitur interaktif dan penelitian lanjutan mengenai dampak jangka panjangnya akan memperkaya pengalaman belajar siswa dan memastikan manfaat media ini dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). Media pembelajaran. Yayasan kita menulis.
- Abidin, A. M. (2019). Penerapan Pendidikan Karakter Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Melalui Metode Pembiasaan. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12(2), 183–196.
<https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.185>
- Afrianto, A., Parjito, P., Kasih, E. N. E. W., Azahra, R. R., & Kaban, S. P. P. (2022). Alternatif Pengelolaan Pembelajaran Dalam Jaringan: Google Sites. *Madaniya*, 3(4), 776–783.
- Akbar, S., & Sriwiyana, H. (2011). Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan (IPS). Cipta Media.
- Aswan, Z., & Syaiful, D. B. (2010). Strategi belajar mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bretz, R. (2008). Media Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eggi, S. P. (2023). Pengaruh Latihan Pencak Silat Menggunakan Karet Elastis Dan Kursi Terhadap Kualitas Tendangan “T” Pada Siswa PSHT Cabang Lampung Barat Didesa Karya Maju.
- Febrian, R., Nursyahla, N. P. S., & Nugraha, D. (2022). Persepsi Mahasiswa PGSD Terhadap Penggunaan Media Aplikasi pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6990–6997.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2978>
- Feryando, D. A., Wibowo, A. P. E., Darmawan, A., Triwijaya, S., & Sunardi, S. (2022). Edukasi Dini Penggunaan Smartphone Yang Baik Pada Anak-Anak. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(2), 1102.
<https://doi.org/10.31764/jmm.v6i2.7004>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Islamiyah, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Pencak Silat untuk Materi Seni Jurus Tunggal Bagi Ekstrakurikuler. *Sport Science and*

- Health, 3(1), 1–7.
<https://doi.org/10.17977/um062v3i12021p1-7>
- Kriswanto, E. S. (2015). *Pencak silat* (Cetakan pertama). Pustaka Baru Press.
- Kumar Basak, S., Wotto, M., & Bélanger, P. (2018). E-learning, M-learning and D-learning: Conceptual definition and comparative analysis. *E-Learning and Digital Media*, 15(4), 191–216.
<https://doi.org/10.1177/2042753018785180>
- Majid, T. (2024). Efektivitas Penggunaan Google Sites Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di Kelas XI SMAN 6 Barru. IAIN Parepare.
- Mukti, D. S., Mulia, R. I., Khasanah, N. U., Putri, S. D. K., Merliana, F., & Marosgun, V. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Materi Organ Tubuh Manusia Untuk Kelas 4 Sekolah Dasar.
- Noor, T. (t.t.). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003*.
- Pratiwi, N. F., Istihapsari, V., & Widayati, S. (2024). Penerapan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Google Sites sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Peserta Didik Kelas XI. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(2), 735–742.
- Pujiriyanto, P. (2012). *Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*.
- Purnama, S. (2016). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalannya Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)*. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19.
[https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Putra Yudha, I. P. A., Sudarma, M., & Arya Mertasana, P. (2018). Perancangan Aplikasi Sistem Inventory Barang Menggunakan Barcode Scanner Berbasis Android. *Jurnal SPEKTRUM*, 4(2), 72.
<https://doi.org/10.24843/SPEKTRUM.2017.v04.i02.p10>
- Putri, A. A. W., Syahdilla, M. I., Nisa, R. K., & Mahardika, I. K. (2022). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis website google sites pada materi hukum newton di SMA Islam Al-Hidayah Jember. *Khazanah Pendidikan*, 16(2), 80–85.
- Ramli, N. H., & Williams, P. M. (2012). Experimental study of the ultrafiltration for bi-disperse silica systems. *Desalination and Water Treatment*.
- Sari, D. R. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iii Dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pancasila Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12).
- Setiawan, K., Naomi, S., & Winata, W. (2022). Pengembangan Desain Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Kepada Guru Pada

- Pembelajaran Daring di SMP Islam Harapan Ibu Jakarta-Selatan. 4.
- Subekti, D. R., Wiguno, L. T. H., & Kurniawan, A. W. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Seni Bela Diri Pencak Silat Berbasis Aplikasi Smart Application Creator untuk Guru KKG PJOK Sekolah Dasar Kelas IV. *Sport Science and Health*, 3(7), 508–518.
- Sugiyono, P. (2019). Metode Peneliiian. Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.
- Winarno, M. E. (2013). Metodologi penelitian dalam pendidikan jasmani. Um press.
- Winkel, W. (2021). Bimbingan dan konseling di institusi pendidikan.