



## Pengembangan Media Pembelajaran Aktivitas Bela Diri Melalui Audio Visual Untuk Sekolah Menengah Pertama Di Masa Pandemi Covid 19

Septi Maimunah<sup>1✉</sup>, Ranu Baskora Aji Putra<sup>2</sup>

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Semarang, Indonesia<sup>12</sup>

### History Article

*Received : 18 Juli 2021  
Accepted : June 2022  
Published : June 2022*

### Keywords:

*Learning Media; Martial Arts; Junior High School Students.*

### Abstract

Pembelajaran aktivitas bela diri melalui audio visual di SMP di masa pandemic covid 19, yang dapat mempermudah pembelajaran aktivitas bela diri bagi guru dan siswa. Permasalahan dalam penelitian ini adalah; (1) bagaimana model pengembangan media pembelajaran aktivitas bela diri melalui audio visual untuk kelas VII SMP? (2) bagaimana respon keterimaan produk siswa dan guru terhadap media pembelajaran aktivitas bela diri melalui audio visual bagi peserta didik kelas VII SMP? Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian Research and Development (R&D) dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Subjek dan tempat penelitian adalah guru penjas dan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Wadaslintang. Simpulan dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk berbentuk audio visual materi aktivitas bela diri pada siswa kelas VII SMP yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru dan siswa. Saran bagi guru penjas agar produk media audio visual ini dapat digunakan dalam pembelajaran aktivitas bela diri sehingga membantu memperagakan aktivitas bela diri. Saran bagi siswa agar produk dapat digunakan sebagai sumber belajar.

### Abstract

*Learning self-defense activities through audio-visuals in junior high schools during the COVID-19 pandemic, which can make learning self-defense activities easier for teachers and students. The problems in this research are; (1) how is the development model for learning media for self-defense activities through audio-visual for class VII SMP? (2) how is the product acceptance response of students and teachers to the media for learning self-defense activities through audio visuals for students of class VII SMP? The research method used in this research is Research and Development (R&D) research with data collection techniques using observation, questionnaires, and documentation. Subjects and research sites are physical education teachers and junior high school (SMP) students in Wadaslintang District. The conclusion of this development research is to produce a product in the form of audio-visual material for self-defense activities for class VII junior high school students that is effectively used in the learning process by teachers and students. Suggestions for physical education teachers so that this audio visual media product can be used in learning self-defense activities so that it helps demonstrate self-defense activities. Suggestions for students so that the product can be used as a learning resource..*

### How To Cite :

Maimunah, S., & Putra, R. B. A., (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aktivitas Bela Diri Melalui Audio Visual untuk Sekolah Menengah Pertama di Masa Pandemi Covid 19. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*. 3 (1), 264-270

✉Corresponding author :

E-mail: [septimaimunah07@gmail.com](mailto:septimaimunah07@gmail.com)

©2022 Universitas Negeri Semarang

p-ISSN 2723-6803

e-ISSN 2774 - 4434

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu alat yang memiliki manfaat yang tinggi dalam membentuk, menjalankan, dan mengembangkan suatu kemampuan hidup dalam memenuhi segala aspek kehidupan dan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan seorang terhadap orang lain, agar orang lain memiliki suatu pengetahuan dan keterampilan.

Pendidikan adalah suatu kebutuhan yang sangat penting karena Pendidikan salah satu sector untuk kemajuan negara, mengetahui kegagalan Indonesia untuk mempertahankan kedaulatan dimasa lalu karena Pendidikan saat itu masih lemah dari lembaga pendidikan ini diharapkan mampu membuat terobosan-terobosan baru untuk membawa negara ini tidak ketinggalan dari negara-negara lain (Fitron & Mu'arifin, 2020). Pendidikan dan teknologi harus sejalan sebagaimana perkembangan zaman pada saat ini, hal ini karena terjadinya evolusi kebutuhan dari tingkat kebutuhan yang kompleks ke kebutuhan yang instan, sehingga perlunya inovasi-inovasi baru untuk mengemas Pendidikan yang modern (Titting, Fellyson, Hidayah, Taufik, Pramono, 2016).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan (PJOK) adalah kegiatan jasmani manusiawi, yang secara terpilih dilaksanakan buat memperoleh tujuan pembelajaran jasmani. sebuah system pendidikan nasional secara menyeluruh pada era globalisasi saat ini pendidikan dikatakan berhasil tergantung pada besar kualitas pendidikan yang dimiliki oleh negaranya (Junaedi, 2016) Pada dasarnya inti dari pendidikan jasmani adalah gerak (Rosita, 2014). Pendidikan melalui aktivitas fisik (aktivitas jasmani) bertujuan mencakup semua aspek perkembangan pendidikan, termasuk pertumbuhan mental, dan sosial siswa. Pembelajaran Jasmani Olahraga dan Kesehatan, merupakan suatu mata ajar yang di bagikan pada jenjang sekolah tertentu yang kegiatan jasmani serta pembinaan hidup sehat berkembang serta pertumbuhan jasmani, mental, social, serta emosional yang serasi selaras serta balance (Depdiknas 2006:131).

Pembelajaran jasmani bertujuan dalam meningkatkan aspek kebugaran jasmani, keahlian gerak, keahlian berfikir kritis, keahlian social, penalaran, stailitas, emosional, aksi moral, aspek pola hidup sehat, serta pengenalan area bersih lewat kebugaran jasmani olahraga dan kesehatan yang direncanakan secara sistematis daalam rangka menggapai tujuan pembelajaran nasional (Depdiknas, 2003).

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan baagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek Kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan

social, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga dalam proses interaksi antara pendidik dan siswa memanfaatkan perkembangan pengetahuan yang ada untuk meningkatkan kebugaran jasmani (Manalu et al., 2020).

Ruang lingkup pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menurut (Permendikbud No 21 Tahun 2016) yaitu; (1) Permainan bola besar dan bola kecil; olahraga tradisional, game eksplorasi gerak, keahlian lokomotor, non lokomotor, serta manipulative, kasti, rounders, sepak bola, bola basket, bola voly, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, serta kegiatan lainnya. (2) Aktivitas Bela Diri; Silat, karate, taekwondo, bela diri tradisional dan kegiatan lainnya. (3) Aktivitas atletik meliputi; Jalan cepat, lari, lompat, dan lempar. (4) Kegiatan pengembangan kebugaran jasmani meliputi: mekanika perilaku badan, komponen kebugaran jasmani, serta bentuk badan dan kegiatan lainnya. (5) Kegiatan senam meliputi; ketangkasan tanpa perlengkapan, ketangkasan dengan perlengkapan serta senam lantai dan aktivitas lainnya. (6) Kegiatan gerak berirama meliputi; gerak leluasa senam pagi, SKJ, serta senam aerobic dan kegiatan lainnya. (7) Aktivitas air dan keselamatan diri meliputi game di air, keselamatan di air, keahlian gerak di air serta kegiatan lainnya. (8) Kesehatan meliputi; penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan tiap hari, khususnya yang terpaut dengan perawatan badan supaya senantiasa sejahtera, aktivitas P3K, serta UKS. Wabah penyakit covid 19 yang terjadi, membuat perubahan yang cukup luas diseluruh dunia, terutama di negara Indonesia yang berakibat pada proses pendidikan. Covid 19 merupakan jenis *coronavirus* baru yang di temukan di wilayah, Provinsi Hubei, China pada akhir tahun 2019 (Hui et al., 2020). Virus yang dapat menyebar secara cepat, menyebabkan kementerian pendidikan dan kebudayaan (KEMENDIKBUD) ikut menerbitkan pesan edaran terpaut penangkalan virus covid 19. Dalam surar No 4 Tahun 2020 tentang penerapan kebijakan pembelajaran dalam masa darurat penyebaran *coronavirus diases* (Covid 19) yang didalamnya memuat arahan tentang proses pembelajaran di rumah.

Bela diri pencak silat merupakan suatu sistem pembelajaran pembelaan diri, yang melibatkan gerakan-gerakan anggota tubuh manusia sebagai bentuk keunikannya, dengan rangkaian jurus yang berupa teknik-teknik dasar, baik itu tangkisan, pukulan, tendangan, tangkapan, jatuhan, dan bantingan (Kotot Slamet Riyadi, 2003 : 3).

Pencak silat menjadi salah satu modul pokok dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah disebabkan banyak manfaat yang diperoleh dalam pendidikan pencak silat, semacam pengembangan kognitif, afektif, serta psikomotor (Agam et al., 2016). Diawali dari Sekolah dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) sederajat, Sekolah Menengah Atas (SMA) sederajat serta Perguruan Tinggi. Hal itu dibuktikan dengan adanya kurikulum yang menjadikan bela diri pencak silat sebagai materi pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Seperti di sekolah menengah pertama, dalam mata pembelajaran Pendidikan jasmani sesuai dengan kurikulum 2013 mencakup sikap spiritual, sikap social, pengetahuan, dan keterampilan.

Materi pembelajaran yang mencakup inti dari tujuan kurikulum antara lain yaitu materi bela diri. Kompetensi dasar dalam pelaksanaan pembelajaran pencak silat yaitu, tertuang pada KD 3.4 memahami gerak spesifik seni bela diri. Jika mengacu pada prosedur kurikulum yang berlaku, bela diri ini wajib dilaksanakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran siswa diharapkan mampu memahami dan mempraktikkan gerak spesifik dalam bela diri meliputi materi (1) aktivitas pembelajaran gerak spesifik pembelaan (tangkisan luar, tangkisan atas, tangkisan bawah, tangkisan sejajar, tangkisan atas silang), (2) aktivitas pembelajaran gerak spesifik serangan menggunakan lengan atau tangan (pukulan depan, pukulan samping, pukulan bandul, patukan, sikutan, dan dobrakan), (3) aktivitas pembelajaran gerak spesifik serangan menggunakan kaki (tendangan depan, tendangan samping, tendangan belakang, dan tendangan T).

Idealnya dalam proses pembelajaran penjas tidak lepas dari peran guru dalam mengajar. Guru sebaiknya mempersiapkan strategi serta tata cara mengajar yang pas atau cocok dengan keahlian peserta didik. Modul yang diajarkan baiknya dikuasai dengan baik sehingga tidak terjadi kesalaham dalam mengajar, menghasilkan atmosfer yang mengasikan dalam proses pembelajaran yang akan datang sehingga dapat meningkatkan hasil dari mutu pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada peserta didik dan guru di SMP N 4 Wadaslintang, dengan menggunakan angket analisis data diperoleh hasil bahwa 60,63% menyatakan bahwa penjelasan guru saja tidak cukup bagi peserta didik dalam memahami materi, sisanya 39,37% menyatakan sudah jelas. 96,3% menyatakan perlu menggunakan media audio visual dalam pembelajaran materi aktivitas bela diri. 97,5%

peserta didik menyatakan setuju jika diadakanya pembelajaran menggunakan media audio visual sehingga bisa membantu penguasaan konsep materi aktivitas bela diri (pencak silat). Selain itu juga dilakukan survei kepada guru penjas yang mengajar kelas VII dan menyatakan bahwa beliau setuju apabila media pembelajaran digunakan untuk mengajarkan aktivitas bela diri karena akan mempermudah proses mengajar peserta didik menjadi lebih senang daalam proses pembelajaran.

Hal lain yang ditemukan dalam proses pembelajaran berlangsung menemukan persepsi peserta didik bahwa materi pembelajaran pencak silat tidak diajarkan secara praktek, tidak adanya penjelasan secara verbal yang dilakukan oleh guru penjas disisi lain peserta didik hanya di tuntut untuk memahami melalui tulisan dan gambar yang ada dalam buku penjas, sehingga kesulitan dalam memahami materi pencak silat. Kompetensi guru yang kurang terhadap materi yang di berikan, sehingga guru tidak bisa mendemonstrasikan atau mempraktikkan secara langsung kepada peserta didik. Kenyataan lain yang ditemukan di lapangan adalah semenjak terjadi wabah virus corona yang mengakibatkan guru dan siswa untuk bekerja dan belajar dirumah, hal itu mengharuskan guru untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran supaya siswa tidak bosan dan paham dengan materi yang diberikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran pencak silat dan juga sebagai fasilitas untuk guru dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat penyampaian pesan yang dibutuhkan pada era sekarang untuk kegiatan mengajar (Abbas et al., 2020). Media pembelajaran meliputi semua sumber yang dapat digunakan oleh pelajar biasanya dalam bentuk informasi, untuk memberikan fasilitas belajar, sumber ini meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan tata tempat (AECT (Suratno, 2008). Salah satu media pembelajaran aktivitas bela diri yang dapat mempermudah guru dan siswa dimasa pandemic yaitu melalui audio visual (Prayogo Dwi Santoso, 2016). Audio visual ini berbeda dari audio visual pada umumnya, hasil akhir media ini berbentuk *link/tautan* yang dapat dengan mudah diakses oleh siswa dan juga guru pada masa pembelajaran *daring*. Diharapkan dengan adanya media audio visual siswa mempunyai gambaran gerakan yang akan dipraktikkan.

**METODE**

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut (Sugiyono, 2016) mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan sesuatu proses ataupun Langkah-langkah guna meningkatkan sesuatu produk baru ataupun menyempurnakan produk yang sudah terdapat, yang bisa dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian pengembangan menghadirkan sebuah produk baru yang lebih sempurna dibandingkan dengan produk sebelumnya yang sudah ada.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam produk media audio visual aktivitas bela diri untuk kelas VII SMP adalah sebagai berikut, menurut Borg and Gall dalam (Sugiyono 2015:298) langkah-langkah menggunakan *research and Development (R&D)* ada 10 langkah yang harus ditempuh. Langkah-langkah tersebut harus dilakukan secara berurutan. Langkah-langkah tersebut meliputi: (1) Potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi masal. Data tersebut digunakan untuk menguji efektifitas produk diuji dari respon siswa dan guru terhadap produk media audio visual aktivitas bela diri yang akan dikembangkan antara lain; (1) pembelajaran, (2) materi, (3) media. Subjek uji coba adalah sasaran pemakai produk yaitu 3 guru penjas dan siswa. Uji coba skala kecil akan diujikan pada 30 siswa SMP N 4 Wadaslintang dan Uji coba skala besar akan diujikan pada 60 siswa di SMP Islam Wadaslintang, dan MTS Kaligowong. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif berupa kritik saran yang dikemukakan oleh ahli media dan ahli materi, guru dan siswa kemudian dihimpun untuk perbaikan media audio visual ini. Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistic deskriptif yang diperoleh melalui angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Lembar angket oleh ahli media terdiri dari aspek tampilan dan aspek pemograman. Lembar angket oleh ahli materi terdiri daari aspek sumber belajar dan aspek isi. Lembar angket oleh guru terdiri dari aspek penyajian materi dan aspek penyajian media. Sedangkan lembar angket oleh siswa yaitu aspek pembelajaran, materi dan media.

Angket validasi ahli menggunakan skala *likert* yang memiliki 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan (Arikunto, 2010). Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yakni sangat baik = 4, baik = 3, tidak baik = 2, sangat tidak baik = 1. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain: mengumpulkan data kasar, penilaian skor, skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan 4 skala. **Tabel 1.**

**Tabel 1.** Koversi Skor Penilaian  
Sumber: Djemari Mardapi, (2007)  
Keterangan:

No	Rentang Skor	Nilai	Kategori
1	$X \geq Mi + 1.Sbi$	A	Sangat Baik
2	$Mi + 1.Sbi > X \geq Mi$	B	Baik
3	$Mi > X \geq Mi - 1.Sbi$	C	Kurang
4	$X < Mi - 1.Sbi$	D	Sangat Kurang

X = Skor responden (skor yang dicapai)

Mi = Mean ideal =  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal+skor minimal ideal)

Sbi = Simpangan baku ideal

Sbi =  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal – skor minilam ideal)

Berdasarkan hasil konversi skor ke nilai maka didapat nilai produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media pembelajaran aktivitas bela diri (pencak silat) layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang efekti dan efisien guna memberikan informasi dan pengetahuan mengenai materi pembelajaran aktivitas bela diri. Berdasarkan pengujian yang sudah dilakukan oleh ahli media, ahli materi, siswa dan juga guru penjas masing-masing memperoleh kategori “sangat baik” sehingga berdasarkan perolehan hasil yang telah didapat media audio visual pembelajaran aktivitas bela diri telah layak digunakan sesuai dengan kualitas media, materi dan kelayakan media untuk pembelajaran.

Hasil pengujian kelayakan media yang terbagi menjadi empat aspek pengujian yaitu uji oleh ahli materi, ahli media, siswa dan guru penjas. Dari ahli materi dinilai dari apek sumber belajar mendapat nilai 21 dengan kategori “sangat baik”, aspek isi mendapat nilai isi mendat nilai 26 dengan kategori “sangat baik”, aspek tampilan mendapat nilai 27 dengan kategori “sangat baik”. Data hasil dari ahli media terbagi menjadi aspek taampilan mendapatkan nilai 33 dengan kategori “sangat baik”, dan aspek pemograman mendapat nilai

27 dengan kategori “sangat baik”. Penilaian dari ahli materi dan ahli media layak digunakan sebagai sumber media pembelajaran aktivitas bela diri pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan kelas VII

Data hasil uji coba kelompok kecil oleh oleh guru dininali dari aspek penyajian materi mendapat nilai 27 dengan kategori “sangat baik”, dan aspek kualitas media mendapat nilai 15 dengan kategori “sangat baik”. Data hasil uji coba kelompok kecil dinilai dari respon siswa dari aspek pembelajaran mendapat rerata skor 10,3 dengan kategori “sangat baik”, aspek materi 19,7 kategori “sangat baik”, dan aspek media mendapat skor 12,9 dengan kategori “sangat baik”. **Tabel 2.**

**Tabel 2** Kualitas Produk Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Nilai	Kategori
1	Pembelajaran	10,3	A	Sangat Baik
2	Materi	19,7	A	Sangat Baik
3	Media	12,9	A	Sangat Baik

Pada uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh siswa dan guru tidak memberikan saran terhadap media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi aktivitas bela diri untuk kelas VII SMP dinilai dari uji coba kepada siswa SMP N 4 Wadaslintang dan guru PENJAS di SMP N 4 Wadaslintang sudah sangat baik dan segera diaplikasikan kepada sasaran atau siswa

Data uji coba kelompok besar dari hasil respon oleh guru penjas dinilai dari aspek penyajian materi mendapat nilai 25,5 dengan kategori “sangat baik”, kualitas media mendapat nilai 15 dengan kategori “sangat baik”. Data hasil respon oleh siswa terhadap media pembelajaran dinilai dari aspek pembelajaran mendapat nilai 10,06 dengan kategori “sangat baik”, aspek materi mendapat nilai 20,26 dengan kategori “sangat baik”, dan aspek media mendapat nilai 13,36 dengan kategori “sangat baik”. **Tabel 3.**

**Tabel 3** Kualitas Produk Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Nilai	Kategori
1	Pembelajaran	10,06	A	Sangat Baik
2	Materi	20,26	A	Sangat Baik
3	Media	13,38	A	Sangat Baik

Penilaian data uji efektifitas produk dari respon siswa terhadap media pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan audio visual pada mata pelajaran aktivitas bela diri memiliki kualitas yang “sangat baik”. Sehingga dengan hasil yang sangat baik produk ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan Kesehatan.

Dari hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar maka dihasilkan sebuah produk akhir media pembelajaran aktivitas bela diri melalui audio visual untuk sekolah menengah pertama, yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dengan mudah dan dapat dilakukan dimana saja sebagai sumber belajar. Diharapkan dari pengembangan media audio visual ini dapat mempermudah guru untuk memberikan bahan ajar kepada siswa dan memberikan variasi dalam proses pembelajaran aktivitas bela diri.

Produk akhir yang dihasilkan adalah berupa link atau tautan yang didalamnya memuat media pembelajaran pendidikan jasmani materi aktivitas bela diri (pencak silat) untuk siswa SMP. untuk menjalankan media pembelajaran ini menggunakan HP, computer, Laptop, Tablet yang memiliki akses internet. Materi dalam pembelajaran ini meliputi Produk media pembelajaran aktivitas bela diri pencak silat yang disusun mencakup materi manfaat diajarkanya pencak silat, pengertian pencak silat, video tahapan dalam melakukan gerak spesifik pencak silat seperti (gerak spesifik pembelaan dalam pencak silat, gerak spesifik serangan menggunakan tangan, gerak spesifik serangan menggunakan kaki), dan juga latihan soal. Konten yang ada dalam media pembelajaran ini sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Produk ini juga sudah di uji cobakan kepada siswa kelas VII SMP dan hasil dari setiap aspek adalah sangat baik.

Dalam media audio visual ini terdapat beberapa tampilan menu seperti:

1. Tampilan menu awal,
2. Tampilan pop up menu,
3. Tampilan menu home,
4. Tampilan menu standar kompetensi,
5. Tampilan menu evaluasi,
6. Tampilan menu informasi,
7. Tampilan menu pengaturan dan exit
8. Tampilan menu vidio.

**Gambar 1.** Tampilan menu awal media



**Gambar 1.** Tampilan menu awal media

Hasil akhir dari media audio visual ini dibandingkan dengan media yang sebelumnya adalah pada media ini menggunakan *Link/URL* yang mudah diakses oleh semua siswa dan guru. Tidak seperti pada media macromedia flash 8 yang mengharuskan membuka dengan menggunakan DVD sehingga memerlukan laptop atau computer untuk membukanya. Biaya yang diperlukan untuk membuat media ini relative murah karena tidak memerlukan kertas seperti pada pengembangan modul media pembelajaran berbentuk buku, dan juga meng copy file DVD pada pengembangan media macromedia flash 8 berbentuk DVD. Mudah dibawa kemana saja karena sudah disimpan langsung melekat pada handphone siswa dan guru yang sekarang sudah menjadi kebutuhan primer. Tidak seperti pada pengembangan menggunakan macromedia flash berbentuk DVD, yang memerlukan perangkat lain seperti computer dan laptop untuk membukanya. Ruang penyimpanan pada hp atau perangkat lain untuk menyimpan media audio visual ini tidak memerlukan kapasitas yang besar, karena media ini tidak seperti media audio visual pada umumnya yang memiliki kapasitas ruang penyimpanan yang besar, media ini menggunakan *Link/URL* sehingga siswa atau guru hanya menyimpan *Link/URL* yang tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang besar.

Kekurangan menggunakan media ini adalah Peneliti belum melakukan pengelolaan gerak slow motion ke samping pada subjek uji coba, Peneliti belum melakukan pengelolaan keterampilan menjatuhkan lawan yaitu: sapuan, guntingan, bantingan pada subjek uji coba. Dalam penelitian ini dilakukan secara online dikarenakan siswa masih dalam proses pembelajaran daring, sehingga peneliti tidak secara langsung dapat bertemu siswa. Pada penelitian ini harus menggunakan koneksi internet sehingga bagi pengguna media audio visual yang dikembangkan oleh peneliti harus memiliki koneksi jaringan internet dalam membuka media.

## SIMPULAN

Hasil akhir dari kegiatan pengembangan ini adalah produk media audio visual pembelajaran aktivitas bela diri (pencak silat) kelas VII SMP.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa produk Media pembelajaran aktivitas bela diri melalui audio visual telah berhasil dibuat dengan hasil akhir berupa *Link* atau *Tautan* dengan model pengembangan *Research and Development (R&D)* sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil dari penilaian uji coba lapangan dari aspek tampilan mendapatkan kategori “sangat baik”, aspek isi atau materi mendapatkan kategori “sangat baik”, aspek media mendapatkan kategori “sangat baik”. Dan penilaian oleh ahli penjas untuk aspek kualitas penyajian materi mendapatkan kategori “sangat baik”, dan aspek kualitas penyajian media mendapatkan kategori “sangat baik”. Berdasarkan uji validasi dan uji coba kelayakan produk dengan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi aktivitas bela diri (pencak silat) untuk siswa kelas VII SMP layak sebagai sumber untuk mengajar.

## REFERENSI

- Abbas, B., Halimah, A., Nursalam, N., & Mattoliang, L. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 97. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13380>
- AECT (Suratno, 2008). media pembelajaran. *Pendidikan*.
- Agam, G. A., Rahayu, S., & Rifai, A. (2016). Pengaruh Gaya Mengajar Guided Discovery dan Tingkat Motor Educability Terhadap Hasil Belajar Pencak Silat. *Journal of Physical Education and Sports*.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*, Jakarta. *Rineka Cipta*.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003. In *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia*.
- Fitron, M., & Mu'arifin. (2020). Survei Tingkat Persepsi Siswa Terhadap Konsep Pendidikan Jasmani Di Sekolah Menengah Atas. *Sport Science and Health*, 2(5), 264–271.
- Hui, D. S., I Azhar, E., Madani, T. A., Ntoumi, F., Kock, R., Dar, O., Ippolito, G., Mchugh, T. D., Memish, Z. A., Drosten, C., Zumla, A., & Petersen, E. (2020). The continuing 2019-nCoV epidemic threat of novel coronaviruses to global health — The latest 2019 novel coronavirus outbreak in Wuhan, China. In *International Journal of Infectious Diseases*. <https://doi.org/10.1016/j.ijid.2020.01.009>
- Indonesia, M. P. dan K. (2016). Permendikbud No 21 Tahun 2016 Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. In *Direktur Jenderal*

- Peraturan Perundang-Undangan Kementrian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia (Vol. 147).
- Junaedi, A. (2016). Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Sma, Smk, Dan Ma Negeri SeKabupaten Gresik. *Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*, 3(3), 834–842.
- Manalu, D. L., Dwiyoogo, W. D., & Heynoek, F. P. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Latihan Kekuatan Pada Matakuliah Spesialisasi Kondisi Fisik Dasar Untuk Mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan. *Sport Science and Health*, 2(1), 49–57. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/article/view/11158>
- Mardapi, D. (2007). *Teknik penyusunan instrumen teks dan notes*.
- Prayogo Dwi Santoso. (2016). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Afektif Kognitif Dan Psikomotor Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Futsal Di Smpn 1 Lembang . *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*.
- Rosita, I. (2014). Journal of Physical Education , Sport , Health and Recreations. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(2), 102–108. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>
- Slamet, R. kotot. (2003). *Teknik Dasar Pencak Silat Tanding (Dian)*.
- Sugiyono. (2015). Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D , (Bandung: Alfabeta, 2015), 407 1. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*.
- Sugiyono. (2016). Metodologi Penelitian dan Pengembangan. Bandung. In *Penerbit Alfabeta*.
- Titting, Fellyson, Hidayah, Taufik, Pramono, H. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Senam Lantai Berbasis Android Pada Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sma. *Journal of Physical Education and Sports*, 5(2), 120–126. <https://doi.org/10.15640/jpesm>