

PEMBELAJARAN LANGGA BERBASIS MULTIMEDIA

MULTIMEDIA-BASED STUDENT LEARNING

^{1*}Hartono Hadjarati,²Benny Suhandi Siregar,³Arief Ibnu Haryanto

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Keperawatan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri
Gorontalo

Kontak koresponden: hartonohadjarati@ung.ac.id

ABSTRAK

Sumber belajar bagi mahasiswa yang masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran Langga untuk siswa Sekolah Dasar. Produk ini layak digunakan apabila mendapatkan kriteria penilaian minimal "Baik". Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan dengan model Research and Development (R&D). Model pengembangan ini melalui 4 tahapan prosedur yaitu pendahuluan (studi pustaka dan studi lapangan), tahap pengembangan, tahap evaluasi dan produk akhir. Penelitian ini di validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan subjek ujicobanya adalah siswa kelas IV SD N 1 Bulango Utara. Data diperoleh dari angket. Data berupa penilaian kualitas dan saran perbaikan produk. Data kualitatif dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil penilaian ahli materi mendapatkan skor rata-rata 4,72 dengan kategori "Sangat Baik". Hasil penilaian ahli media mendapatkan skor rata-rata 4,56 dengan kategori "Sangat Baik". Hasil penilaian ahli bahasa mendapatkan skor rata-rata 4,25 dengan kategori "Sangat Baik". Pada uji coba kelompok terbatas mendapat skor rata-rata 4,49 dengan kategori "Sangat Baik". Pada uji coba kelompok besar mendapatkan skor rata-rata 4,38 dengan kategori "Sangat Baik".

Kata Kunci: sumber belajar; multimedia; Langga

ABSTRACT

Learning resources for students are still limited. This study aims to produce a multimedia learning product of Langga for elementary school students. This product is suitable for use if it gets a minimum assessment criteria of "Good". This research is a type of research and development with a Research and Development (R&D) model. This development model goes through 4 stages of the procedure, namely the introduction (literature study and field study), the development stage, the evaluation stage and the final product. This research was validated by material experts, media experts, linguists and the test subjects were fourth grade students of SD N 1 Bulango Utara. Data obtained from questionnaires. The data is in the form of quality assessment and product improvement suggestions. Qualitative data were analyzed by descriptive statistics. The results of the material expert's assessment got an average score of 4.72 in the "Very Good" category. The results of the media expert's assessment got an average score of 4.56 in the "Very Good" category. The results of the assessment of linguists got an average score of 4.25 in the "Very Good" category. In the limited group trial, the average score was 4.49 in the "Very Good" category. In the large group trial, the average score was 4.38 with the "Very Good" category.

Keywords: learning resources; multimedia; Langga

Pendahuluan

Salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar (SD) adalah gerak dasar beladiri kelas IV. Kompetensi dasar dalam materi gerak dasar beladiri adalah: 1) Menerapkan gerak dasar lokomotor dan nonlokomotor untuk membentuk gerak dasar seni bela diri; 2) Mempraktikkan gerak dasar lokomotor dan nonlokomotor untuk membentuk gerak dasar seni bela diri (Hasanah et al., 2021; Subekti et al., 2021).

Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa Sekolah Dasar Bulango Utara kelas IV, peneliti menemukan bahwa bahwa materi gerak dasar beladiri hanya diberikan satu kali dalam 2 semester yang seharusnya 4 kali dan sumber yang digunakan juga masih terbatas pada demonstrasi, buku, internet dan penyampaian dari guru. Hal ini membuat materi kurang tersampaikan kepada peserta didik karena kurangnya kesempatan belajar.

Penyampaian materi oleh seorang guru perlu suatu metode agar materi ini tersampaikan dan dilaksanakan oleh peserta didik. Penyampaian materi teori yang akan dipraktikkan pada mata pelajaran PJOK Guru masih kurang memanfaatkan media pembelajaran (Said & Hanafi, 2022). Hal ini bisa disebabkan karena keterbatasan pengetahuan maupun kemampuan untuk membuat suatu metode pembelajaran yang membuat siswa antusias. Pembelajaran yang monoton juga membuat siswa lebih mudah jenuh dan kurang berfikir kreatif (Lamusu & Lamusu, 2021; Tumuloto & Adiko, 2020). Dengan kondisi itu membuat proses pembelajaran menjadi kurang memotivasi, menarik, menyenangkan dan dapat dimaknai oleh siswa.

Seorang guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) harus mampu memenuhi tantangan untuk menjalankan profesinya dalam kurikulum 2013 (Diharjo & Wiguno, 2021; Rokim, 2016). Kurikulum 2013 dikembangkan dengan penyempurnaan pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik (Mustafa, 2021). Peserta didik harus memiliki pilihan-pilihan terhadap materi-materi yang dipelajari untuk memiliki kompetensi yang sama kemudian pola pembelajaran satu arah (interaksi guru-peserta didik) menjadi pembelajaran interaktif (interaktif guru-peserta didik masyarakat lingkungan alam, sumber / media lainnya).

Pola pikir tersebut menuntut peran seorang guru dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi informasi tentu dapat menjadi alat untuk meningkatkan kompetensi guru (Punkastyo, 2018; Supriyanto et al., 2016). Teknologi yang dapat digunakan pada era ini adalah teknologi yang tentu dapat menjadi alat bantu dalam memecahkan masalah belajar siswa (Ida Bagus Ardhi Putra & I Putu Gede Sutrisna, 2022; Utama et al., 2022). Pengembangan sebuah media untuk membantu seorang guru dalam mengatasi permasalahan-permasalahan serta untuk mencapai kompetensi yang diharapkan (Ridwan et al., 2021; Wulandari et al., 2022). Dengan pemanfaatan media yang tepat tentu dapat membantu menyampaikan pesan dengan benar, efektif, efisien, menambah pengalaman belajar dan mampu menampilkan gambaran kejadian yang sedekat bahkan senyata mungkin dengan kenyataan, dan mampu meningkatkan kreativitas siswa.

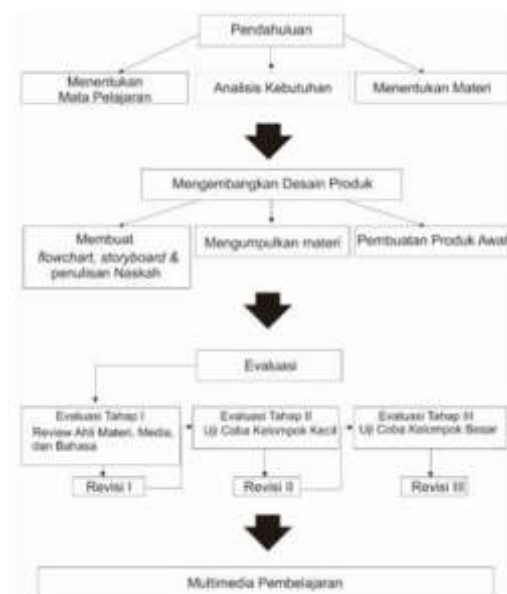
Peneliti mencoba untuk mengembangkan multimedia pembelajaran melalui model penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran mata pelajaran PJOK materi gerak dasar beladiri khususnya Langga. Hal ini dikarenakan Langga merupakan seni beladiri khas Gorontalo yang sepi peminatnya sehingga selain dapat menjadi suatu bahan ajar, akan dapat

melestarikan kearifan lokal kepada generasi penerus. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa multimedia pembelajaran materi gerak dasar beladiri. Multimedia pembelajaran ini dapat berfungsi sebagai pengganti penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Multimedia ini bisa dipergunakan untuk sumber belajar siswa karena ini dapat dijalankan komputer laboratorium sekolah dan dapat juga digunakan untuk belajar mandiri di rumah. Akhir setiap materi juga berisi soal latihan dan evaluasi yang berfungsi untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa tentang materi yang diberikan yang ada dalam multimedia pembelajaran tersebut. Melalui multimedia pembelajaran ini siswa diharapkan dapat memahami materi secara menyeluruh dan dapat memahami materi beladiri khususnya Langga.

Langga merupakan beladiri tradisional asli dari Provinsi Gorontalo, namun pada masa kini beladiri Langga hampir tidak dikenal lagi oleh masyarakat muda di Provinsi Gorontalo (Hadjarati & Haryanto, 2021; Mopangga et al., 2020). Hal ini tentunya sangatlah ironis, dimana salah satu jenis beladiri yang dahulu banyak diperagakan oleh masyarakat Gorontalo, kini telah mulai langka. Penelitian ini menitikberatkan kepada pengembangan pembelajaran Langga berbasis multimedia. Hasil dalam penelitian ini kelak bisa menjadi bahan rujukan oleh masyarakat umum, khususnya generasi muda agar lebih memahami beladiri Langga.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa kuisioner yang terdiri dari instrumen ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan peserta didik. Adapun prosedur pengembangan multimedia sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Multimedia

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua jenis yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan oleh ahli media, ahli materi dan mahasiswa kemudian dihimpun untuk perbaikan multimedia

pembelajaran ini. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif, yang berupa pernyataan yang sangat kurang, kurang, cukup, baik, sangat baik. Pernyataan tersebut diubah menjadi data kuantitatif dengan skala lima yaitu dengan peskoran dari angka satu sampai dengan lima, sehingga nilai Sangat Baik (1), Baik (2), Cukup Baik (3), Kurang Baik (4), dan Sangat Kurang Baik (5). Langkah-langkah dalam analisis data antara lain: a). Mengumpulkan data kasar, b). Pemberian skor, c). Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan dengan acuan konversi seperti yang tersaji dalam Tabel berikut.

Tabel 1. Konversi Skor ke Nilai Pada Skala 5

Nilai	Kriteria	Interval Skor	Perhitungan
1	Sangat baik	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,21$
2	Baik	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$
3	Cukup baik	$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
4	Kurang baik	$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$
5	Sangat kurang baik	$X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 1,79$

Keterangan:

X_i = Rerata skor ideal = (Skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

S_{bi} = Simpangan baku ideal = (Skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X = Skor empiris

Hasil

Produk Multimedia Pembelajaran telah di Validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, kemudian produk di ujicobakan kepada siswa Sekolah Dasar kelas IV. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai macam permasalahan seperti kekurangan atau kesalahan didalam Multimedia Pembelajaran. Data yang diperoleh dari uji coba ini akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi Multimedia pembelajaran.

Pengumpulan data pada Uji Coba Kelompok Kecil ini menggunakan instrument berupa kuesioner. Kuesioner digunakan untuk menggunakan penilaian siswa terhadap aspek materi pembelajaran, isi/materi dan aspek pembelajaran.

Penentuan responden dilakukan melalui konsultasi dengan guru PJOK Kelas IV Sekolah Dasar Bulango Utara. Adapun cara pengumpulan data pada uji coba ini adalah dengan menampilkan produk multimedia dan memberikan kepada peserta didik dengan cara memberikannya secara mandiri, setelah itu peserta didik diberikan lembar kuisisioner untuk memberikan penilaian terhadap multimedia pembelajaran yang mencakup aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran. Responden yang ada pada Uji coba satu kelompok kecil terdiri dari 10 siswa SD. Berikut merupakan data yang diperoleh dari data uji coba kelompok kecil.

Pada kuesioner aspek tampilan uji coba kelompok kecil oleh pada uji coba kelompok kecil, diperoleh rerata skor sebesar 4,45 termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”.

Pada kuesioner aspek Isi/Materi pada uji coba kelompok kecil, diperoleh rerata skor sebesar 4,52 termasuk kategori “Sangat Baik”.

Pada penilaian selanjutnya adalah pada aspek pembelajaran, diperoleh skor sebesar 4,52 yang artinya multimedia pembelajaran ini termasuk kategori “Sangat Baik”.

Analisis diatas menunjukkan penilaian uji coba kelompok kecil oleh peserta didik yang meliputi aspek tampilan, aspek materi/isi, dan aspek pembelajaran menunjukkan bahwa kualitas produk multimedia pembelajaran adalah sangat baik dengan rerata skor sebesar 4,52.

Pengumpulan data pada Uji Coba kelompok besar ini menggunakan instrument berupa kuesioner. Kuesioner digunakan untuk menggunakan penilaian siswa terhadap Multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan, data kuesioner berupa penilaian terhadap aspek materi pembelajaran, isi/ materi dan aspek pembelajaran.

Pengumpulan data pada Uji Coba kelompok besar ini dilakukan setelah uji coba kelompok kecil. Pengambilan data ini juga menggunakan instrument berupa kuesioner. Kuesioner digunakan untuk menggunakan penilaian terhadap pembelajaran yang sedang dikembangkan. Data kuesioner berupa penilaian terhadap aspek materi pembelajaran, Isi/ materi dan aspek pembelajaran.

Adapun cara pengumpulan data pada uji coba ini adalah dengan menampilkan produk multimedia dan memberikan kepada peserta didik dengan cara membaginya secara berkelompok dan bergantian, setelah itu peserta didik diberikan lembar kuisisioner untuk memberikan penilaian terhadap multimedia pembelajaran. Responden yang ada pada Uji coba satu kelompok kecil terdiri dari 30 siswa SD. Data yang diperoleh dari penilaian kelompok besardari aspek tampilan.

Pada kuesioner aspek tampilan uji coba kelompok besar oleh pada uji coba kelompok kecil, diperoleh rerata skor sebesar 4,32 termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Pada kuesioner aspek Isi/Materi pada uji coba kelompok kecil, diperoleh rerata skor sebesar 4,40 termasuk kategori “Sangat Baik”.

Pada penilaian selanjutnya adalah pada aspek pembelajaran, diperoleh skor sebesar 4,42 yang artinya multimedia pembelajaran ini termasuk kategori “ Sangat Baik”.

Analisis diatas menunjukkan penilaian uji coba kelompok besar oleh peserta didik yang meliputi aspek tampilan, aspek materi/isi, dan aspek pembelajaran menunjukkan bahwa kualitas produk multimedia pembelajaran adalah sangat baik dengan rerata skor sebesar 4,16.

Pembahasan

Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah multimedia pembelajaran PJOK materi beladiri khususnya Langga untuk siswa Sekolah Dasar Kelas IV. Produk ini dibuat menggunakan *software adobe flash cs 6*, dengan bantuan *software* yang lain untuk mendesain gambar dan tulisan dan video yaitu *corel draw* dan *photoshop*. Setelah produk awal dibuat, dilanjutkan dengan mengevaluasi kepada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk menghasilkan produk yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada evaluasi ahli materi produk direvisi sebanyak dua tahap karena masih belum layak untuk digunakan untuk uji coba, sedangkan pada evaluasi ahli media dan ahli bahasa revisi dilakukan sebanyak satu tahap. Uji coba lapangan dilakukan sebagai bahan penelitian langsung oleh pengguna yaitu para peserta didik SD N 1 Bulango Utara.

Uji coba dilakukan dua tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba pemakaian. Tanggapan dari responden penelitian sangat beragam dari yang positif sampai tanggapan tentang kekurangan produk ini. Berikut adalah produk akhir yang telah divalidasi dan diuji cobakan kepada peserta didik.

Penjelasan lebih jelas dapat dilihat pada tabel perbandingan pada setiap pengembangan media dibawah ini.

Tabel 2. Perbandingan Produk Awal dan Produk Akhir

Aspek	Produk Awal	Produk Akhir
Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menu kompetensi masih tumpang tindih 2. Materi belum ada gambar penjas 3. Evaluasi belum ada kunci jawaban 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menu kompetensi sinkron antar materi 2. Gambar penjelasada dalam materi 3. Evaluasi dengankunci jawaban
Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penataan judulkurang tepat 2. Petunjuk penggunaankurang 3. Video materi kurang tepat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul berada di intro 2. Petunjuk penggunaan lengkap 3. Video didahului dengan akibat
Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ejaan kurang tepat 2. Penggunaan tanda baca kurang tepat 3. Susunan kalimat terlalu panjang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ejaan menggunakan kaidah EYD 2. Tanda baca sesuai kaidah penulisan 3. Kalimat tanya/pernyataan dipertegas

Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran Langga ini telah melalui 4 tahapan prosedur yaitu pendahuluan (studi pustaka dan studi lapangan), tahap pengembangan, tahap evaluasi, dan produk akhir. Berdasarkan penilaian dari ahli materi, kelayakan multimedia pembelajaran mendapat rerata sebesar 4,80 dengan kriteria nilai “Sangat Baik”. Berdasarkan penilaian dari ahli media, kelayakan multimedia pembelajaran mendapat rerata sebesar 4,52 dengan kriteria “Sangat Baik”.Berdasarkan penilaian dari ahli Bahasa, kelayakan multimedia pembelajaran mendapat rerata sebesar 4,66 dengan kriteria nilai “Sangat Baik”. Berdasarkan penilaian peserta didik/pengguna, kelayakan multimedia pembelajaran mendapat rerata sebesar 4,38. Hal ini dapat diartikan bahwa multimedia pembelajaran mendapat kriteria nilai “Sangat Baik”.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dihasilkan sebuah multimedia pembelajaran budaya hidup sehat untuk siswa Sekolah Dasar Kelas IV yang dihasilkan memiliki kualitas sangat baik sebagai sumber belajar.

Referensi

- Diharjo, M. Z., & Wiguno, L. T. H. (2021). Pilihan Materi Pembelajaran Guru PJOK SMA dalam Memenuhi Tuntutan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013. *Sport Science and Health*, 3(3). <https://doi.org/10.17977/um062v3i32021p98-106>
- Hadjarati, H., & Haryanto, A. I. (2021). Traditional Games and Traditional Sports Boalemo. *Jp.Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 5(1). <https://doi.org/10.33503/jp.jok.v5i1.1247>
- Hasanah, P. F. A., Hartati, S., & Yetti, E. (2021). Apakah Bela Diri Pencak Silat dapat

- Melatih Kedisiplinan pada Anak? *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1068>
- Ida Bagus Ardhi Putra, & I Putu Gede Sutrisna. (2022). Pengaruh Bahan Ajar Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Modern*, 7(2). <https://doi.org/10.37471/jpm.v7i2.427>
- Lamusu, A., & Lamusu, Z. (2021). Strength Training Of Abdominal Muscles For Increasing The Ability Of The Kayang. *Jambura Journal of Sports Coaching*, 3(1). <https://doi.org/10.37311/jjsc.v3i1.9672>
- Mopangga, S., Hadjarati, H., & Kadir, S. (2020). Traditional Matrial Art Of Langga. *Jambura Journal of Sports Coaching*, 2(1). <https://doi.org/10.37311/jjsc.v2i1.5629>
- Mustafa, P. S. (2021). Problematika Rancangan Penilaian Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dalam Kurikulum 2013 pada Kelas XI SMA. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i1.947>
- Punkastyo, D. A. (2018). Perancangan Aplikasi Tutorial Jurus Dasar Beladiri Cimande Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*. <https://doi.org/10.32493/informatika.v3i2.1433>
- Ridwan, M., Ristanto, K. O., Aryanandha, I. D. M., Yuhantini, E. F., & Fikri, M. D. (2021). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Bagi Guru PJOK. *Jurnal Pengabdian Olahraga Masyarakat (JPOM)*, 2(2). <https://doi.org/10.26877/jpom.v2i2.10005>
- Rokim, M. F. N. (2016). Survei Keterlaksanaan Kurikulum 2013 Pada Guru Pjok Di Sma Negeri Se Kabupaten Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 4(1).
- Said, H., & Hanafi, S. (2022). Literasi Kebugaran Guru Pendidikan Jasmani Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo. *Jambura Journal of Sports Coaching*, 4(1). <https://doi.org/10.37311/jjsc.v4i1.13420>
- 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). <https://doi.org/10.17977/um062v3i72021p508-518>
- Supriyanto, E., Koestoro, B., & Djasmi, S. (2016). Pengaruh Pendekatan Teknis dan Taktis Terhadap Keterampilan Teknik Dasar Permainan Sepakbola Pada Siswa SMPN 1 Kotabumi. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 1–10.
- Tumaloto, E. H., & Adiko, F. (2020). Development Of Multimedia Learning Media Using Ccy (Channel And Youtube Content). *Jambura Journal of Sports Coaching*, 2(2). <https://doi.org/10.37311/jjsc.v2i2.7086>
- Utama, W. W., Kuswarno, E., & Radjamsyah, R. (2022). Implementasi Kompetensi Manajerial Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kinerja Guru di SMP BPI dan SMP Pasundan 1 Kota Bandung. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3). <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.461>
- Wulandari, H., Suherman, S., & Razali, R. (2022). Pelatihan Administrasi Sistem Jaringan Berbasis Windows Pada Guru Dan Siswa (Studi Kasus: Sekolah Smk Madani Marendal I). *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i1.1637>