

REPUBLIC INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202232709, 30 Mei 2022

Pencipta
Nama : **Albadi Sinulingga, Sanusi Hasibuan dkk**
Alamat : **Jl. Flamboyan Baru, No. 5, Kel. Tanjung Selamat, Kec. Medan Tuntungan, Medan, SUMATERA UTARA, 20134**
Kewarganegaraan : **Indonesia**

Pemegang Hak Cipta
Nama : **LPPM Universitas Negeri Medan**
Alamat : **Jl. Willem Iskandar / Pasar V, Medan, Sumatera Utara, Indonesia, Kotak Pos 1589, Kode Pos 20221, Telp. (061) 6613365, Fax. (061) 6614002 / 6613319, Medan, SUMATERA UTARA, 20221**
Kewarganegaraan : **Indonesia**

Jenis Ciptaan : **Proposal Penelitian**
Judul Ciptaan : **TRANSFORMASI PEMBELAJARAN PENCAK SILAT MENUJU BELAJAR TUNTAS (MASTERY LEARNING) BERBASIS ANDROID DI PROGRAM STUDI KEPELATIHAN UNIVERSITAS NEGERI MEDAN 2022**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : **30 Mei 2022, di Medan**

Jangka waktu perlindungan : **Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.**

Nomor pencatatan : **000348308**

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Anggoro Dasananto
NIP.196412081991031002

Disclaimer:
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Albadi Sinulingga	Jl. Flamboyan Baru, No. 5, Kel. Tanjung Selamat, Kec. Medan Tuntungan
2	Sanusi Hasibuan	Jl. Willem Iskandar / Pasar V, Medan, Sumatera Utara, Indonesia, Kotak Pos 1589, Kode Pos 20221, Telp. (061) 6613365, Fax. (061) 6614002 / 6613319
3	Onyas Widiyaningsih	Jl. Willem Iskandar / Pasar V, Medan, Sumatera Utara, Indonesia, Kotak Pos 1589, Kode Pos 20221, Telp. (061) 6613365, Fax. (061) 6614002 / 6613319
4	Raja Salim	Jl. Willem Iskandar / Pasar V, Medan, Sumatera Utara, Indonesia, Kotak Pos 1589, Kode Pos 20221, Telp. (061) 6613365, Fax. (061) 6614002 / 6613319
5	Dinda Ayu Lestari	Jl. Willem Iskandar / Pasar V, Medan, Sumatera Utara, Indonesia, Kotak Pos 1589, Kode Pos 20221, Telp. (061) 6613365, Fax. (061) 6614002 / 6613319

**Kesehatan : Teknologi, Inovasi dan Rekayasa
Alat Keolahragaan**

USULAN PENELITIAN TERAPAN



**TRANSFORMASI PEMBELAJARAN PENCAK SILAT MENUJU
BELAJAR TUNTAS (*MASTERY LEARNING*) BERBASIS ANDROID**

DI PROGRAM STUDI KEPELATIHAN

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN 2022

TIM PENGUSUL

Ketua : Dr. Albadi Sinulingga. M.Pd
NIDN : 0016106107
Anggota : Dr. Sanusi Hasibuan. M.Kes
NIDN : 0011086407
Anggota : Dra. Onyas Widiyaningsih. M.Pd
NIDN : 18036806
Anggota : Raja Salim
NIM : 8196117006
Anggota : Dinda Ayu Lestari
NIM : 6171111009

PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Januari 2022

HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN PRODUK TERAPAN

1. Judul Penelitian : TRANSFORMASI PEMBELAJARAN PENCAK SILAT MENUJU BELAJAR FLUJIRAS (MASLEHY LEARNING) BERBASIS ANDROID DI PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
2. Bidang Ilmu : Pendidikan Keperawatan Olahraga
3. Ketua Peneliti
- a. Nama Lengkap : Dr. Albadī Sinulingga, M.Pd.
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - c. NIP/ NIDN : 196110161986011001
 - d. Disiplin Ilmu : Pendidikan Keperawatan Olahraga
 - e. Pangkat/ Golongan : 4C
 - f. Jabatan : Ketua Program Studi S2
 - g. Fakultas/ Jurusan : Ilmu Keperawatan
 - h. Alamat : Jl. Willem Iskandar, Pasar V Medan Estate, Medan, 20221
 - i. Telpox/ Faks/ E-mail : badiding@hotmail.com
 - j. Alamat Rumah : Jalan Flamboyan Baru No 5 Simpang Melati Kelurahan Tanjung Selama, Medan Timur, K. R. 20134
 - k. Telpox/ Faks/ E-mail : badiding@hotmail.com
4. Jumlah Anggota Peneliti : 2
- Nama Anggota Peneliti dan NIDN
- 1. Dr. Sanusi Hasibuan, M.Kes – 196408111952031005
 - 2. Dra. Onyis Widianingsih, M.Pd. – 196608181993022001
 - 3. —
- Nama dan NIM/ Ns yang terlibat
- 1. Raja Salim NIM 8196117006
 - 2. Dinda Ayu Lestari NIM 8171111009
 - 3. —
5. Lokasi Penelitian
- Jumlah Biaya Penelitian

Rekan/ Direktur UNIMED

Dr. Budi Valianto, M.Pd.
NIP. 196605201901021001

Medan, 29-01-2022
Ketua Peneliti

Dr. Albadī Sinulingga, M.Pd.
196110161986011001



ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk pembelajaran dengan menciptakan media pembelajaran dalam membantu belajar tuntas matakuliah pencak silat berbasis android di program studi ilmu kepelatihan olahraga Universitas Negeri Medan yang menghasilkan kompetensi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan model ADDIE yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis, yang memakai 5 langkah, *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Tempat penelitian akan dilaksanakan di Fakultas Ilmu Keolahragaan Program studi Pendidikan Kepelatihan Universitas Negeri Medan. Penelitian ini direncanakan pada bulan Mei 2022. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang mengambil matakuliah pencak silat yang terdiri dari 3 kelas. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara pengisian angket oleh ahli media, ahli materi dan mahasiswa. Luaran Dan Target Capaian

1. Menciptakan perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran
2. Menghasilkan panduan pembelajaran pencak silat berbasis android
3. Menerbitkan jurnal teragreditasi Internasional
4. Melahirkan HKI

Kata kunci : Transformasi Pembelajaran Pencak Silat

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan, Luaran dan Kontribusi.....	3
1. Tujuan Penelitian	3
2. Luaran Dan Target Capaian	3
3. Kontribusi.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Transformasi	5
B. Konsef Pengembangan.....	6
C. Pencak Silat.....	7
D. Media	8
E. Kehadiran Teknologi.....	8
F. Model Pembelajaran Praktek Berbasis Kompetensi	10
G. Model Yang Sudah Ada	10
H. Model yang Akan Dikembangkan	11
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian	13
B. Metode Penelitian.....	13
C. Tempat Dan Waktu Penelitian	13
D. Populasi Dan Sampel	13
E. Teknik Pengambilan Data Dan Teknis Analisis Data ...	13
F. Instrumen Penelitian	14

G. Desain Penelitian	15
BAB IV BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN	
4.1 Biaya	16
4.2 Jadwal Penelitian.....	17
DAFTAR PUSTAKA	20
DAFTAR LAMPIRAN	21

DAFTAR TABEL

	Halaman
Table 4.1 Rincian Anggaran Biaya	16
Table 4.2 Pelaksanaan Kegiatan	20

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model Yang Akan Dikembangkan Untuk Tangan	11
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	15

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan Internet. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri.

Dalam kegiatan belajar mengajar, anak adalah sebagai subjek dan sebagai objek dari kegiatan pengajaran. Karena itu, inti proses pengajaran tidak lain adalah kegiatan belajar mengajar anak didik dalam mencapai suatu tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran tentu saja akan dapat tercapai jika anak didik berusaha secara aktif untuk mencapainya. Keaktifan anak disini tidak hanya dituntut dari fisik, tetapi dari segi kejiwaan. Bila hanya fisik anak yang aktif, tetapi pikiran dan mentalnya kurang aktif, maka kemungkinan besar tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Mengajar pasti memerlukan kegiatan yang mutlak memerlukan keterlibatan individu anak didik. Bila tidak ada anak didik atau objek didik, siapa yang diajar. Hal ini perlu sekali guru sadari agar tidak terjadi kesalahan tafsir terhadap kegiatan pengajaran, karena itu, belajar dan mengajar merupakan istilah yang sudah baku dan menyatu di dalam konsep pengajaran.

Permasalahan guru dan dosen dalam proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan beraneka ragam, mulai dari pengelolaan kelas, media pembelajaran, sarana prasarana dan banyak lagi. Namun setiap anak, setiap tingkatan pastilah

berbeda beda letak permasalahannya. Yang terjadi di jurusan PKO Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas negeri Medan dalam luaran akhir perkuliahan. Tuntutan dalam kompetensi belum seperti yang diharapkan. Data 3 kelas semester yang telah lalu di tahun 2020 dalam capaian kompetensi matakuliah masih tergolong rendah.

Hasil observasi awal melalui penyebaran angket kepada mahasiswa yang sedang menempuh perkuliahan pencak silat sejumlah 32 mahasiswa menyatakan bahwa 23 mahasiswa atau 66,7% mengalami kesulitan menguasai materi yang diberikan dosen, 30 mahasiswa atau 93,3% menyatakan jumlah tatap muka dalam pembelajaran masih kurang, 32 mahasiswa atau 100% menyatakan keinginan inovatif perkuliahan dengan perangkat digitalisasi pembelajaran pencak silat. Media pembelajaran akan didesain dengan perangkat pembelajaran menggunakan teknologi pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat digitalisasi berbasis android. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengurai permasalahan yang terjadi dengan melakukan transformasi pembelajaran pencak silat menuju belajar tuntas (*mastery learning*) berbasis android di program studi pendidikan kepelatihan olahraga dalam capaian akhir perkuliahan yaitu kompetensi.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana capaian kompetensi diakhir perkuliahan dengan mengedepankan transformasi pembelajaran *mastery learning* berbasis android pada matakuliah pencak silat mahasiswa pendidikan ilmu kepelatihan olahraga di fakultas ilmu keolahragaan universitas negeri Medan.

1.3 Tujuan, Luaran dan Kontribusi Penelitian

1. Tujuan Penelitian sebagai berikut

- a. Pembuatan media pembelajaran pencak silat berbasis android menuju pembelajaran tuntas dalam capaian akhir perkuliahan yaitu kompetensi.
- b. Merupakan inovasi baru berupa transformasi pembelajaran pencak silat berbasis android dengan pengembangan dan penggunaan media

pembelajaran dalam perwujudan digitalisasi di lingkungan fakultas ilmu keolahragaan Universitas Negeri Medan.

2. Luaran

- Menciptakan perangkat pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran matakuliah pencak silat berbasis android
- Menghasilkan panduan pelaksanaan perkuliahan pencak silat
- Menerbitkan jurnal terakreditasi Internasional
- Melahirkan HKI

3. Kontribusi Penelitian

- a. Memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam mengakses kapan dan dimanapun terhadap materi perkuliahan pencak
- b. Memberikan kemudahan dalam penyebaran RPP, Silabus, Kontrak kuliah.
- c. Ketercapaian kompetensi mahasiswa lebih baik lagi

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Transformasi

Proses pendidikan merupakan bentuk pendidikan yang dilakukan secara sadar dan terencana, agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, sesuai dengan konteks zaman yang dihadapinya, apalagi di era globalisasi ini dunia pendidikan harus melakukan rekonstruksi pemikiran, menuju pemikiran yang lebih transformatif dan berwawasan global. Keberhasilan pendidikan merupakan tolak ukur dari keberhasilan suatu negara, karena dengan kualitas pendidikan yang baik maka akan terbentuk kualitas sumber daya yang baik. Dengan demikian maka dunia pendidikan harus mendapatkan perhatian lebih dari stakeholder yang terkait, yaitu pemerintah sebagai pembuat kebijakan, masyarakat, dan para praktisi pendidikan, seperti dosen, guru dan siswa (Renata Widya Nanda, 2017)

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melaju begitu cepat, merambah kesemua sektor kehidupan. Bahkan perkembangannya diperkirakan lebih pesat dari perkiraan semula. Kita masih ingat, tiga hingga empat tahun lalu teknologi informasi dan komunikasi seperti, computer dan telepon seluler berbasis web, masih terbilang barang yang mahal dan hanya dimiliki orang-orang tertentu saja. Tetapi pada hari ini teknologi tersebut bukan lagi milik orang-orang tertentu melainkan milik semua bangsa, milik semua orang dari lapisan terendah sampai teratas. Bahkan banyak orang tidak dapat lepas dari teknologi tersebut dalam kesehariannya, mulai dari pagi sampai petang dan sampai pagi lagi. Teknologi informasi dan komunikasi secara cepat dan revolusioner telah merubah pola piker dan peradapan manusia. Adapun yang menjadi pertanyaan kita sekarang, bagaimana kita memanfaatkan teknologi tersebut secara positif, bijaksana, dan bertanggung jawab, khususnya dalam bidang pembelajaran; baik formal maupun non formal.

Bila kita melihat sejenak, bagaimana proses belajar berlangsung dalam setiap individu, maka kita akan menemukan: bahwa proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara orang yang belajar dan pesan yang dikemas dalam berbagai medium tertentu. Biasa itu berupa medium yang sifatnya hanya dimanfaatkan (by utilization), biasa juga yang sengaja dirancang (by desain) untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, belajar dapat kapan saja, dimana saja, dengan apa saja dengan bertransformasi dari konvensional ke digital. (Isriani Hardini, 2013)

B. Konsep Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut, jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa multi years).

Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang-bidang Ilmu Alam dan Teknik. Hampir semua produk teknologi, seperti alat-alat elektronik, kendaraan bermotor, pesawat terbang, kapal laut, senjata, obat-obatan, alat-alat kedokteran dan lainnya. Namun demikian penelitian pengembangan bisa juga digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti psikologi, sosiologi, pendidikan, manajemen dan lainnya.

Beberapa model pengembangan dalam penelitian salah satunya adalah model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran. Dalam langkah pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE adalah dianggap lebih rasional dan lebih lengkap. Model ini dapat digunakan untuk berbagai bentuk pengembangan produk dalam pembelajaran kegiatan seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan pengajaran bahan. (Salamah et al., 2020)

C. Pencak Silat

Pencak Silat merupakan system bela diri yang diwariskan oleh nenek moyang sebagai budaya bangsa Indonesia sehingga perlu dilestarikan, dibina dan dikembangkan. Indonesia merupakan negara yang menjadi pusat ilmu beladiri tradisional pencak silat. Pencak silat merupakan salah satu olahraga budaya, dan warisan nenek moyang bangsa Indonesia yang digunakan untuk membela diri menghadapi tantangan alam sekitar yang telah berkembang pada zaman pra sejarah (Iskandar, 1992 : 8; Rizki A Daulay & Albadi Sinulingga, 2016)

Falsafah pencak silat adalah falsafah budi pekerti luhur, yakni falsafah yang memandang budi pekerti luhur sebagai sumber dari keluhuran sikap, perilaku, dan perbuatan manusia yang diperlukan untuk mewujudkan cita-cita agama dan moral masyarakat. Falsafah berbudi pekerti luhur dapat pula dikatakan pengendalian diri, dengan budi pekerti luhur atau pengendalian diri yang tinggi manusia akan dapat memenuhi kewajiban luhurnya sebagai makhluk Tuhan, makhluk pribadi, makhluk sosial dan makhluk alam semesta yakni Taqwa kepada Tuhannya, meningkatkan kualitas dirinya, menempatkan kepentingan masyarakat di atas kepentingan sendiri dan mencintai alam lingkungan hidupnya.

Kaidah pencak silat aturan dasar tentang cara-cara melaksanakan atau mempraktekkan pencak silat. Kaidah ini mengandung ajaran moral serta nilai-nilai dan aspek-aspek pencak silat sebagai satu kesatuan. Dengan demikian, aturan dasar pencak silat tersebut mengandung norma etika, logika, estetika, dan atletika. Kaidah ini dapat diartikan sebagai aturan dasar yang mengatur pelaksanaan pencak silat secara etis, teknis, estetis, dan atletis sebagai satu kesatuan. (Erwin Setyo Kriswanto, 2015)

1. Teknik Dasar

Gerak dasar pencak silat adalah suatu gerak terencana, terarah, terkoordinasi dan terkendali, yang mempunyai empat aspek sebagai satu kesatuan, yaitu aspek mental spiritual, aspek bela diri, aspek olahraga, dan aspek seni budaya. Dengan

demikian, pencak silat merupakan cabang olahraga yang cukup lengkap untuk dipelajari karena memiliki empat aspek yang merupakan satu kesatuan utuh dan tidak dapat dipisahkan.

2. Keterampilan Pencak silat

- a. Kuda-kuda
- b. Sikap pasang
- c. Pola langkah
- d. Bela-an
- e. Hindaran
- f. Serangan tangan, tungkai dan kaki
- g. Tangkapan

(Dr. Johansyah Lubis, 2016)

D. Media

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang terjadinya suatu proses pekerjaan. Media merupakan kombinasi antara alat (hardware) dan bahan (software) yang dapat digunakan sebagai pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan. Manfaat media diantaranya : 1) memperjelas penyajian pesan. 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya ingat .3)objek bisa besar dan kecil. 4) gerak bisa cepat/lambat. 5) Kejadian masa lalu. Objek yang kompleks. 6) kompleks bisa luas/sempit. 7) mengatasi sifat peserta. 8) menciptakan persamaan pengalaman, dan persepsi peserta heterogen(Zainal Aqib, 2013)

Manusia pada hakekatnya dapat belajar melalui 6 tingkatan (Veron A. MAgnesen): yaitu

1. 10 persen dari apa yang dibaca
2. 20 persen dari apa yang didengar
3. 30 persen dari apa yang dilihat
4. 50 persen dari apa yang dilihat dan didengar
5. 70 persen dari apa yang dikatakan
6. 90 persen dari apa yang dikatakan dan dilakukan

E. Kehadiran Teknologi Dalam Pembelajaran

Kehadiran teknologi dan komunikasi (TIK) mempunyai pengaruh signifikan terhadap perubahan dalam berbagai sektor kehidupan masyarakat. Computer dan internet misalnya, merupakan teknologi utama dalam mendukung perubahan tersebut dalam bidang pendidikan, sejak hadirnya era informasi, juga mengalami banyak perubahan. Penetrasi teknologi, menawarkan efektifitas dan efisiensi tindakan manusia mendorong berbagai inovasi dalam masyarakat. Kita selalu berusaha mengikuti perkembangan teknologi komunikasi, dengan memasukannya menjadi salah satu kebutuhan utama keluarga. (Prawiradilaga, 2013)

Munculnya dan penggunaan teknologi pada abad ini merupakan perkembangan signifikan yang mempengaruhi pengajaran dan pembelajaran tidak terkecuali pada proses perkuliahan pencak silat. Pendidikan dihadapkan pada dimensi baru yang didominasi oleh teknologi informasi yang menuntut guru atau dosen untuk meningkatkan metodologi, keterampilan, kreativitas serta inovasi agar dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah (Angga1 et al., 2020)

Pembelajaran dengan menggunakan media elektronik. E-learning, seperti juga namanya “Electronic Learning” disampaikan dengan menggunakan media elektronik yang terhubung dengan Internet (World Wide Web yang menghubungkan semua unit komputer di seluruh dunia yang terkoneksi dengan Internet) dan Intranet (jaringan yang bisa menghubungkan semua unit komputer dalam sebuah perusahaan). Jika Anda memiliki komputer yang terkoneksi dengan Internet, Anda sudah bisa berpartisipasi dalam elearning. Dengan cara ini, jumlah pembelajar yang bisa ikut berpartisipasi bisa jauh lebih besar dari pada cara belajar secara konvensional di ruang kelas (jumlah siswa tidak terbatas pada besarnya ruang kelas) (Elyas, 2018)

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan pada kebutuhan media pembelajaran yang aplikatif harus memerlukan suatu usaha yang tujuannya untuk mempermudah proses belajar mengajar, seperti halnya media pembelajaran interaktif

dan inovatif dari sebuah PC (Personal Computer/Laptop) dalam media pembelajaran ini, tujuannya sebagai alat bantu pembelajaran, dalam bentuk software/aplikasi yang interaktif. Android merupakan operasi sistem yang dibuat untuk perangkat bergerak yang layarnya bisa disentuh seperti telepon pintar (Ricky, 2021)

F. Model Pembelajaran Praktek Berbasis Kompetensi

Kompetensi adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang yang berdimensi kognitif, afektif dan psikomotorik yang dapat dimanifestasikan dalam bersikap, bertutur kata dan berperilaku”. Upaya yang perlu dilakukan untuk meningkatkan kompetensi sarjana Teknologi Pendidikan dengan cara memberikan mata kuliah yang mendukung untuk masing-masing kompetensi dan melakukan praktek lapangan pendidikan sesuai dengan kompetensi teknologi pendidikan. Jadi dapat disimpulkan kompetensi adalah berkenaan dengan kemampuan seseorang dalam melakukan sesuatu. (Purwa Ningrum, 2017)

Model pembelajaran harus berbasis kompetensi, bagi mahasiswa, hal ini dimaksudkan: (1) Mempercepat kelulusan, (2) Mempercepat yang kurang mampu, (3) Bisa keluar masuk kampus dan mendapatkan sertifiat yang diinginkan, (4) mengetahui kemampuan, dan (5) yang dihasilkan sesuai standart perusahaan. Secara keseluruhan, model rancangan pengembangan pembelajaran praktek berbasis kompetensi berorientasi produksi dikembangkan berdasarkan langkah-langkah komponen pembelajaran yang merupakan satu kesatuan system yang sistemjik dengan urutan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar mahasiswa.

Pendekatan pembelajaran keterampilan praktek tersebut di atas antara lain: belajar aktif, kreatif, konstruktif, inovatif, kolaboratif, kooperatif, dan produktif. Karakteristik penting dari setiap pendekatan tersebut diintegrasikan sehingga menghasilkan satu model yang memungkinkan mahasiswa mengembangkan

kreatifitas untuk menghasilkan produk yang bersumber dari pemahaman mereka terhadap konsep yang sedang dikaji.

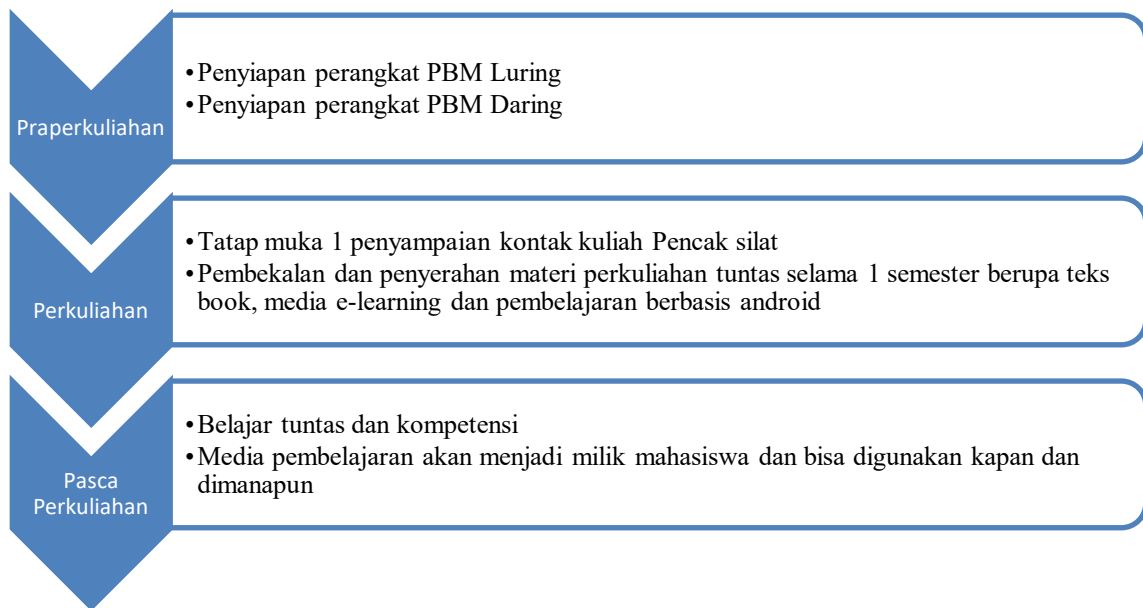
G. Model yang telah ada

1. Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Pencak Silat Berbasis Course Lab 2.4. Hasil penilaian pada uji coba lapangan yang dilakukan oleh mahasiswa terhadap hasil pengembangan bahan ajar multimedia pencak silat diperoleh persentase sebesar 93,83% yang memiliki makna bahwa secara umum desain yang ada pada hasil produk pengembangan bahan ajar multimedia interaktif pada matakuliah pencak silat ini masuk dalam kriteria valid dan tidak perlu dilakukan revisi produk. (Angga1 et al., 2020)
2. Pengembangan aplikasi pembelajaran pencak silat berbasis multimedia. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: hasil kelayakan dari para validator ahli bagi produk Aplikasi Pencak Silat Berbasis PC dan Android. Para validator ahli diantaranya yaitu, Ahli Media (Guru/Programer), Ahli Materi (Guru PJOK) dan Ahli Pencak Silat (Pelatih) telah memperoleh hasil validasi berupa HAK (Hasil Akhir Kelayakan) telah mendapatkan konversi nilai kelayakan angka 34 maka dapat dikategorikan “Layak”. Hasil belajar siswa diperoleh dari perbandingan sebelum menggunakan aplikasi (pre-test) dan sesudah menggunakan aplikasi (pos-test) pada pengujian lapangan operasional dengan hasil skor pada (pre-test) 7.6 dan (pos-test) 8.73 maka dapat disimpulkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan. (Ricky, 2021)
3. Animasi 3d Teknik-Teknik Pencak Silat Berbasis Android

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Aplikasi media interaktif animasi 3D teknik-teknik pencak silat berbasis android berjalan sesuai harapan, semua tombol menu berfungsi sesuai fungsinya serta aplikasi berjalan dengan lancar di perangkat dan di harapkan bermanfaat dan untuk pengenalan kesenian pencak silat.
- b. Aplikasi media interaktif animasi 3D teknik-teknik pencak silat berbasis android sebagai media pembelajaran yang diharapkan meningkatkan pengetahuan tentang kesenian pencak silat.
- c. Aplikasi media interaktif animasi 3D teknik-teknik pencak silat berbasis android telah dibuat (*apk*) yang dapat dioperasikan disemua perangkat android. (Waskita et al., 2018)

H. Model yang Akan Dikembangkan



Gambar. 2.1 Model Yang Akan Dikembangkan

Langkah – langkah pelaksanaan

1. Pra perkuliahan

- a. Aktivitas kegiatan dalam praperkuliahan ini adalah menyiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP, Silabus, Kontrak kuliah
- b. Observasi potensi dan masalah dalam pembelajaran pencak silat melalui perkuliahan semester yang telah lalu
- c. Pelaksanaan FGD dalam merumuskan solusi dari permasalahan pelaksanaan perkuliahan dan ketuntasan belajar peserta didik
- d. Pembuatan perangkat pembelajaran baik luring dan daring serta berbasis android
- e. FGD ketuntasan perangkat pembelajaran
- f. Penyebaran perangkat pembelajaran pada dosen pengampu

2. Perkuliahan

- a. Pertemuan pertama penyampaian pembelajaran berupa RPP, Silabus, Kontrak kuliah
- b. Penyebaran media pembelajaran pada peserta didik, tujuan penyebaran ini adalah agar peserta didik dapat melihat dan mengakses semua materi perkuliahan serta dapat dipelajari dimanapun dan kapanpun
- c. Terciptanya pembelajaran efektif dan efisien

3. Pasca perkuliahan

- a. Tercapainya belajar tuntas (*Mastery Learning*)
- b. Target dalam kompetensi diharapkan lebih baik
- c. Media pembelajaran akan menjadi salah satu referensi bagi peserta didik dalam kegiatan kelimiahannya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan hasil penelitian ini adalah menghasilkan produk pembelajaran baru berupa media pembelajaran berbasis android pada matakuliah pencak silat di prodi pendidikan kepelatihan fakultas ilmu keolahragaan Universitas Negeri Medan

B. Metode Penelitian.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Dalam penelitian ini pengembangan menggunakan model Instructional Development Institut (ADDIE) (Grabowski, 2003, p. 3) yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu tahap penentuan, pengembangan, dan evaluasi.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian akan dilaksanakan di program studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan. Penelitian ini direncanakan pada bulan Mei 2022.

D. Populasi dan sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan. Menurut (Sugiono, 2007) sampel adalah sebagian dari populasi itu. Sesuai dengan pendapat di atas, maka populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa pendidikan kepelatihan olahraga dari 2 kelas.

E. Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data

Analisa data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket. Data kuantitatif diperoleh pada tahap penelitian validasi desain dan uji coba pemakaian. Nilai yang diperoleh pada setiap langkah-langkah tersebut di dapat dengan menggunakan angket data analisis validitas ahli media dan ahli materi (dosen ahli media pembelajaran dan dosen ahli) dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *android*.

F. Instrumen Penelitian

Metode pengumpul data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan metode angket dengan instrument pengumpulan data berupa angket atau kuisisioner. Menurut Sugiyono (2014: 142) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka.

Penelitian ini akan menggunakan 3 instrumen, yaitu :

a. Instrumen I

Instrumen pertama adalah lembar evaluasi ahli materi berupa angket penilaian ahli materi yang berkaitan dengan materi pencak silat. Hasil dari penilaian ahli materi ini akan dijadikan sebagai bahan revisi dalam pengembangan produk berbasis *android*.

b. Instrumen II

Instrumen kedua adalah ahli media berupa lembar evaluasi ahli media yang berisikan angket penilaian ahli media pembelajaran yang berkaitan dengan desain serta tampilan dalam produk yang dibuat. Instrumen ini digunakan sebagai bahan revisi media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan dari segi tampilan agar layak untuk digunakan.

c. Instrumen III

Instrumen ketiga adalah lembar evaluasi (angket) yang ditujukan kepada peserta didik untuk mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan apabila digunakan dilapangan.

G. Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D), yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan pendidikan (*educational research and development*) yang bertujuan mengembangkan *software* berupa sumber belajar edukatif dengan aplikasi pembelajaran pencak silat. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa berupa sumber belajar edukatif dengan aplikasi berbasis android sebagai sumber belajar matakuliah pencak silat. Model penelitian pengembangan ADDIE sesuai namanya merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: Analysis (Analisis), Design (Desain), Develop (Pengembangan), Implement (Implementasi), dan Evaluate (Evaluasi). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran Model ADDIE menggunakan lima tahap pengembangan, yaitu:

1. *Analysis*, yaitu melakukan analisis kebutuhan. Mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran, pemikiran tentang produk yang akan dikembangkan.
2. *Design*, tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan.
3. *Development*, pengembangan adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan.
4. *Implementation*, implementasi adalah uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat.
5. *Evaluation*, yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. (Omega et al., 2021)



Gambar 1.1 THE ADDIE MODEL

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

BAB IV
4.1 BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN
Universitas Negeri Medan

Rincian Anggaran Biaya

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN PENCAK SILAT MENUJU BELAJAR TUNTAS (MASTERY LEARNING) BERBASIS ANDROID DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA

Ketua : Dr. Albadi Sinulingga. M. Pd

No.	Uraian Kegiatan	Rincian Perhitungan	Volume	Harga Satuan	Jumlah	Tahap I	Tahap II
1	2	3	4	5	6	7	8
1	ATK dan bahan habis pakai		1 Pkt	750.000	750.000		750.000
2	Honorarium Pembantu Peneliti	2 org x 2 jam x 4 mgg	16 OJM	25.000	400.000	400.000	
3	Survey Awal						
	- Konsumsi	2 org x 2 Hari	4 OH	30.000	120.000	120.000	
	- Snack	2 org x 2 Hari x 2 sesi	8 OHS	13.000	104.000	104.000	
	- Penggandaan Instrumen		1 Pkt	400.000	400.000	400.000	
4	FGD Analisis & Interpretasi Data Hasil Survey Awal						
	- Konsumsi	4 org x 1 Keg	4 OK	30.000	120.000	120.000	
	- Snack	4 org x 1 Keg x 2 sesi	8 OKS	13.000	104.000	104.000	
	- Bahan dan kelengkapan		4 set	50.000	200.000	200.000	
5	Pembuatan Draft Media Android						

	- Konsumsi (malam)	3 org x 3 Hari	9	OH	30.000	270.000	270.000
	- Snack	3 org x 3 Hari x 2 sesi	18	OHS	13.000	234.000	234.000
	- Pembuatan media pembelajaran Elearning		1	Pkt	2.000.000	2.000.000	2.000.000
	- Pembuatan aplikasi pembelajaran berbasis android		1	Pkt	4.000.000	4.000.000	4.000.000
	- Pelatihan penggunaan alat	2 org x 2 Hari x 2 sesi	12	OM	100.000	1.200.000	1.200.000
	- Makanan/minuman selama pelatihan	2 org x 2 Hari x 2 sesi	12	OM	60.000	720.000	720.000
	- Bahan dan kelengkapan		1	Pkt	1.000.000	1.000.000	1.000.000
6	FGD Validasi Draft Pembelajaran Android						
	- Konsumsi	4 org x 1 Keg	4	OK	30.000	120.000	120.000
	- Snack	4 org x 1 Keg x 2 sesi	8	OKS	13.000	104.000	104.000
	- Bahan dan kelengkapan		1	set	1.000.000	1.000.000	1.000.000
7	Ujicoba Produk Tahap Awal						
	- Konsumsi (Peneliti + Pembantu Lapangan)	30 org x 1 Hari	30	OK	30.000	900.000	900.000
	- Snack /makan/ minum(Peneliti, P. Lapangan + Mahasiswa)	4 org x 2 Hari x 2 sesi	16	OKS	75.000	1.200.000	1.200.000
	- Bahan dan kelengkapan		1	set	750.000	750.000	750.000
	- Honorarium Pembantu Lapangan	4 org x 2 Hari	8	OK	100.000	800.000	800.000
8	Revisi Draft Teknologi pembelajaran						
	- Konsumsi (malam)	4 org x 2 Hari	8	OH	30.000	240.000	240.000
	- Snack	4 org x 2 Hari x 2 sesi	16	OHS	13.000	208.000	208.000

	- Makanan/minuman penambah daya tahan tubuh	4	org	x	2	Mlm		8	OM	18.000	144.000	144.000	
9	Ujicoba Produk Tahap Akhir												
	- Konsumsi (Peneliti + Pembantu Lapangan)	120	org	x	1	Hari		120	OK	30.000	3.600.000	3.600.000	
	- Snack /makan/ minum(Peneliti, P. Lapangan + Mahasiswa)	4	org	x	2	Hari	x	2	OKS	75.000	1.200.000	1.200.000	
	- Bahan dan kelengkapan							1	set	1.000.000	1.000.000	1.000.000	
	- Honorarium Pembantu Lapangan	4	org	x	2	Hari		8	OK	100.000	800.000	800.000	
10	Analisis dan Interpretasi Data												
	- Konsumsi (malam)	3	org	x	2	Hari		6	OH	30.000	180.000		180.000
	- Snack	3	org	x	2	Hari	x	2	OHS	13.000	104.000		104.000
11	Revisi Media Pembelajaran												
	- Konsumsi (malam)	3	org	x	2	Hari		6	OH	30.000	180.000		180.000
	- Snack	3	org	x	3	Hari	x	2	OHS	13.000	234.000		234.000
	- Makanan/minuman penambah daya tahan tubuh	4	org	x	2	Mlm		8	OM	18.000	144.000		144.000
12	FGD Validasi dan Finalisasi Media Pembelajaran												
	- Konsumsi	4	org	x	1	Keg		4	OK	30.000	120.000		120.000
	- Snack	4	org	x	1	Keg	x	1	OKS	13.000	52.000		52.000
	- Bahan dan kelengkapan							4	set	75.000	300.000		300.000
13	Publikasi Hasil Penelitian												
	- Seminar Nasional/Internasional							1	Keg	1.000.000	1.000.000		1.000.000
	- Publikasi pada Jurnal Internasional Terindeks Q1							1	Keg	27.000.000	27.000.000		27.000.000

	- Pembuatan HAKI			1	Keg	500.000	500.000		500.000	
14	Penyusunan Laporan Kemajuan									
	- Konsumsi (malam)	2 org	x	2 Mlm	4	OM	30.000	120.000	120.000	
	- Snack	2 org	x	2 Hari	4	OH	13.000	52.000	52.000	
	- Cetak Laporan Kemajuan				1	Pkt	369.000	369.000	369.000	
15	Penyusunan Laporan Akhir									
	- Konsumsi (malam)	2 org	x	2 Mlm	4	OM	30.000	120.000	120.000	
	- Snack	2 org	x	2 Hari	4	OH	13.000	52.000	52.000	
	- Cetak Laporan Akhir				1	Pkt	369.000	369.000	369.000	
TOTAL								54.584.000	23.479.000	31.105.000

Medan, Mei
2022

Tim Pelaksana Peneliti
K e t u a,

Dr. Albadi Sinulingga. M. Pd

NP. 196110161986011001

4.2 Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 11 bulan dengan tahapan kegiatan seperti dinyatakan pada *bar chart* dibawah ini pada tabel ini:

Tabel 3. Pelaksanaan Kegiatan penelitian

Tahap	Bulan Pelaksanaan Penelitian Tahun 2022										
	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agus	Sept	Okt	Nov
Persiapan Penelitian											
Pelaksanaan Penelitian											
Pengumpulan data											
Analisian Data											
Penyusunan Laporan											
Seminar Hasil Penelitian											
Monev Penelitian dan Kelayakan Lanjutan											
Publikasi ilmiah											

DAFTAR PUSTAKA

- Anggal, P. D., Hariyanto¹, E., & Tomi¹, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Pencak Silat Berbasis CourseLab 2.4. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16, 9–17.
- Dr. Johansyah Lubis, M. P. (2016). *Pencak Silat*. Rajawali Sport.
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Warta*, 56(04), 1–11. <http://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/view/4>
- Erwin Setyo Kriswanto. (2015). *Pencak Silat*. Pustaka Baru Press.
- Isriani Hardini, D. P. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan* (1st ed.). Prenadamedia Group.
- Omega, S. A., Restu, A., & Salsabila, R. (2021). : *Jurnal Pendidikan Dasar Volume V, Nomor 1, Mei 2021. V*.
- Prawiradilaga, D. S. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Kencana.
- Prof.Dr.Sugiono. (2007). *Metode penalitin pendidikan*. alfabeta.
- Purwa Ningrum. (2017). Pengembangan Model dan Rancangan Pembelajaran JJSebagai Sumber BelajarDalam Pendidikan Ekonomi. *Prosiding Pluralisme Dalam Ekonomi Dan Pendidikan, 1*. <http://ekp.fe.um.ac.id/wp-content/uploads/2017/06/9.-Purwaningrum-Puji-Lestari.pdf>
- RenataWidya Nanda. (2017). Transformasi Sistem Pendidikan Full Day School di Era Globalisasi. *Unesa, 2*. <https://media.neliti.com/media/publications/248272-transformasi-sistem-pendidikan-full-day-82a14020.pdf>
- Ricky, E. N. (2021). Pengembangan aplikasi pembelajaran pencak silat berbasis multimedia. *Altius*, 10(1), 40–52. <http://dx.doi.org/10.36706/altius.v10i1.13990>
- Rizki A Daulay & Albadi Sinulingga. (2016). Pengaruh Latihan SAQ Terhadap Hasil Tendangan Samping Olahraga Pencak Silat. *Pengaruh Latihan Saq Terhadap Hasil Tendangan Samping Olahraga Pencak Sila*, 78–97.
- Salamah, A., Adawiah Ahmad Rashid, R., & Mukhtar. (2020). The Development

Of Citizenship Education Learning Models Through The Addie Model To Improve Student Characters At Mulawarman University. *Palarch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology* , 17(9), 155–168.

<https://www.archives.palarch.nl/index.php/jae/article/view/3422/3409>

Sugiono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Waskita, R. A., Fiati, R., & Murti, A. C. (2018). Animasi 3D Teknik-Teknik Pencak Silat Berbasis Android. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 9(1), 121–128. <https://doi.org/10.24176/simet.v9i1.1829>

Zainal Aqib. (2013). *Model model Media dan Strategi Pembelajaran konstektual*. CV Yrama Widya.

Lampiran 1. Personalia Penelitian

No	Nama Lengkap	Jabatan Fungsional	Program Studi	Alokasi Waktu (Jam/Minggu)
1	Dr. Albadi sinulingga.M.Pd	Lektor Kepala	PKO	8
2	Dr. Sanusi Hasibuan. M.Kes		PJKR	5
3	Dra. Onyas Widiyaningsih. M.Pd		IKOR	5
4	Raja Salim		Mahasiswa	5

Lampiran 2. Jadwal Penelitian

No	Rancangan	Maret/ April 2022	Mei 2022	Juni 2022	Juli 2022	Agus 2022	Sept 2022	Okt 2022	Nov 2022
1	Persiapan Penelitian								
A	Pelaksanaan Penelitian								
B	Pengumpulan Data								
C	Analisis Data								
D	Peyusunan Laporan								
F	Seminar Hasil Penelitian								
II	Monev Penelitian lanjutan								
A	Revisi Hasil Penelitian								
B	Pembuatan Laporan								
C	Publikasi Ilmiah								

Rincian Anggaran Biaya

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN PENCAK SILAT MENUJU BELAJAR TUNTAS (MASTERY LEARNING) BERBASIS ANDROID DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA

Ketua : Dr. Albadi Sinulingga. M. Pd

No.	Uraian Kegiatan	Rincian Perhitungan	Volume	Harga Satuan	Jumlah	Tahap I	Tahap II	Keterangan
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	ATK dan bahan habis pakai		1 Pkt	750.000	750.000		750.000	
2	Honorarium Pembantu Peneliti	2 org x 2 jam x 4 mgg	16 OJM	25.000	400.000	400.000		
3	Survey Awal							
	- Konsumsi	2 org x 2 Hari	4 OH	30.000	120.000	120.000		
	- Snack	2 org x 2 Hari x 2 sesi	8 OHS	13.000	104.000	104.000		
	- Penggandaan Instrumen		1 Pkt	400.000	400.000	400.000		
4	FGD Analisis & Interpretasi Data Hasil Survey Awal							
	- Konsumsi	4 org x 1 Keg	4 OK	30.000	120.000	120.000		
	- Snack	4 org x 1 Keg x 2 sesi	8 OKS	13.000	104.000	104.000		
	- Bahan dan kelengkapan		4 set	50.000	200.000	200.000		
5	Pembuatan Draft Media Android							
	- Konsumsi (malam)	3 org x 3 Hari	9 OH	30.000	270.000	270.000		
	- Snack	3 org x 3 Hari x 2 sesi	18 OHS	13.000	234.000	234.000		

	- Pembuatan media pembelajaran Elearning					1	Pkt	2.000.000	2.000.000	2.000.000				
	- Pembuatan aplikasi pembelajaran berbasis android					1	Pkt	4.000.000	4.000.000	4.000.000				
	- Pelatihan penggunaan alat	2	org	x	2	Hari	x	2	sesi	12	OM	100.000	1.200.000	1.200.000
	- Makanan/minuman selama pelatihan	2	org	x	2	Hari	x	2	sesi	12	OM	60.000	720.000	720.000
	- Bahan dan kelengkapan									1	Pkt	1.000.000	1.000.000	1.000.000
6	FGD Validasi Draft Pembelajaran Android													
	- Konsumsi	4	org	x	1	Keg				4	OK	30.000	120.000	120.000
	- Snack	4	org	x	1	Keg	x	2	sesi	8	OKS	13.000	104.000	104.000
	- Bahan dan kelengkapan									1	set	1.000.000	1.000.000	1.000.000
7	Ujicoba Produk Tahap Awal													
	- Konsumsi (Peneliti + Pembantu Lapangan)	30	org	x	1	Hari				30	OK	30.000	900.000	900.000
	- Snack /makan/ minum(Peneliti, P. Lapangan + Mahasiswa)	4	org	x	2	Hari	x	2	sesi	16	OKS	75.000	1.200.000	1.200.000
	- Bahan dan kelengkapan									1	set	750.000	750.000	750.000
	- Honorarium Pembantu Lapangan	4	org	x	2	Hari				8	OK	100.000	800.000	800.000
8	Revisi Draft Teknologi pembelajaran													
	- Konsumsi (malam)	4	org	x	2	Hari				8	OH	30.000	240.000	240.000
	- Snack	4	org	x	2	Hari	x	2	sesi	16	OHS	13.000	208.000	208.000
	- Makanan/minuman penambah daya tahan tubuh	4	org	x	2	Mlm				8	OM	18.000	144.000	144.000
9	Ujicoba Produk Tahap Akhir													
	- Konsumsi (Peneliti + Pembantu Lapangan)	120	org	x	1	Hari				120	OK	30.000	3.600.000	3.600.000
	- Snack /makan/ minum(Peneliti, P. Lapangan + Mahasiswa)	4	org	x	2	Hari	x	2	sesi	16	OKS	75.000	1.200.000	1.200.000

	- Bahan dan kelengkapan				1	set	1.000.000	1.000.000	1.000.000					
	- Honorarium Pembantu Lapangan	4	org	x	2	Hari								
10	Analisis dan Interpretasi Data													
	- Konsumsi (malam)	3	org	x	2	Hari	6	OH	30.000	180.000	180.000			
	- Snack	3	org	x	2	Hari	x	2	sesi	8	OHS	13.000	104.000	104.000
11	Revisi Media Pembelajaran													
	- Konsumsi (malam)	3	org	x	2	Hari	6	OH	30.000	180.000	180.000			
	- Snack	3	org	x	3	Hari	x	2	sesi	18	OHS	13.000	234.000	234.000
	- Makanan/minuman penambah daya tahan tubuh	4	org	x	2	Mlm	8	OM	18.000	144.000	144.000			
12	FGD Validasi dan Finalisasi Media Pembelajaran													
	- Konsumsi	4	org	x	1	Keg	4	OK	30.000	120.000	120.000			
	- Snack	4	org	x	1	Keg	x	1	sesi	4	OKS	13.000	52.000	52.000
	- Bahan dan kelengkapan						4	set	75.000	300.000	300.000			
13	Publikasi Hasil Penelitian													
	- Seminar Nasional/Internasional						1	Keg	1.000.000	1.000.000	1.000.000			
	- Publikasi pada Jurnal Internasional Terindeks Q1						1	Keg	27.000.000	27.000.000	27.000.000			
	- Pembuatan HAKI						1	Keg	500.000	500.000	500.000			
14	Penyusunan Laporan Kemajuan													
	- Konsumsi (malam)	2	org	x	2	Mlm	4	OM	30.000	120.000	120.000			
	- Snack	2	org	x	2	Hari	4	OH	13.000	52.000	52.000			
	- Cetak Laporan Kemajuan						1	Pkt	369.000	369.000	369.000			
15	Penyusunan Laporan Akhir													

- Konsumsi (malam)	2 org x 2 Mlm	4	OM	30.000	120.000		120.000
- Snack	2 org x 2 Hari	4	OH	13.000	52.000		52.000
- Cetak Laporan Akhir		1	Pkt	369.000	369.000		369.000
TOTAL					54.584.000	23.479.000	31.105.000

Medan, Mei
2022
Tim Pelaksana Peneliti
K e t u a,

Dr. Albadi Sinulingga. M.Pd
NP. 196110161986011001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. KETERANGAN PERORANGAN

1	Nama Lengkap	Dr. ALBADI SINULINGGA, M. Pd
2	NIP	19611016 198601 1 001
3	No KTP	1271071610610001
4	No Karpeg	E 063963
5	Pangkat dan Golongan Ruang	Pembina Utama Muda / IV-C
6	Tanggal Lahir/ Umur	16 Oktober 1961/ 59 TAHUN
7	Tempat Lahir	Kabangahe
8	Jenis Kelamin	Laki-Laki
9	Agama	ISLAM
10	Perguruan Tinggi	Universitas Negeri Medan
11	Fakultas / Jurusan/Prodi	FIK / Pendidikan Kepelatihan Olahraga
12	Alamat Perguruan Tinggi	JL. Willem Iskandar Pasar V, Medan Estate. 20221
13	Telp / Fax	061-6613365,6613276,6618754/ 6614002
14	Status Perkawinan	Kawin
15 Alamat Rumah	a Jalan	Jalan Flamboyan Baru No 5 Simpang Melati Kelurahan Tanjung Selamat Medan Tuntungan. K P. 20134 .
	b Kelurahan	Tanjung Selamat Medan
	c Kecamatan	Medan Tuntungan
	d Kotamadya	Medan
	e Propinsi	Sumatera Utara
16 Telepon	a Rumah	Tel. (061) 8222762
	b HP	08163104869
	c E-Mail	badisling@hotmail.com

II. PENDIDIKAN TINGGI

NO	Tingkat	Nama Pendidkan	Jurusan	Ijazah Tahun	Tempat	Nama Kepala Sekolah/ Direktur/ Rektor	
1	2	3	4	5	6	7	
1	S.D	Negeri		5-12-1973	K. Jahe	N. Meliala	
2	SMP	Negeri		4-12-1976	K. Jahe	M. Tarigan	
3	SMA	Negeri	IPS	7-5-1980	K. Jahe	B. Ginting	
4	Perguruan Tinggi						
	a	S1	IKIP	Pendidikan Keperawatan	11-12-1984	Medan	Drs. Sukarna. MA
	b	S2	UPI	Pendidikan OlahRaga	10 -3- 2000	Bandung	Prof. Dr. Abdul Azis Wahab, MA
	c	S3	UPI	Pendidikan OlahRaga	2012	Bandung	Prof. DR. H. Sunaryo Kartadinata, M. Pd

III. RIWAYAT PEKERJAAN

No	Pangkat	Gol. Ruang Penggajian	Berlaku TMT	Nomor
1	CPNS	III/a	1-1-1986	052/ PT35. 625 / 86
2	PNS	III/ a	1-11-1987	594/ PT35 H2/ C2/ 87
3	Penata Muda Tkt I	III/ b	1-10-1991	01/ PT16. H15 / KEP/ C/ 94
4	Penata	III/ c	1-10-1993	10/ PT 16 H15 / KEP/ C/ 94
5	Penata Tkt I	III/ d	1-10-1995	94/ PT16 H15/ KEP/ C/ 96
6	Pembina	IV/ a	1 - 4-1998	60270/ A2.IV/ KP/ 1998
7	Pembina	IV/ b	1 -10- 2003	34642/A2.7/KP/ /03/2003
8	Pembina Utama Muda	IV/c	9-11-2007	111/K Tahun 2007

IV. PELATIHAN PROFESIONAL

Tahun	Pelatihan	Penyelenggara
2021	Penyamaan Persepsi Pembukaan Prodi	Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Dirjendikti, 7 Juli 2021

2021	Penyamaan Persepsi AL Daring	BAN-PT, 9 Februari 2021
2020	Workshop Penyamaan Persepsi Asesor BAN-PT dalam Rangka Pembukaan Prodi Baru	BAN-PT- Direktorat Kelembagaan Dirjend Dikti, 12 Nopember 2020 (zoom meeting)
2020	Penyegaran Asesor: Persiapan AL Daring Batch 6	BAN-PT, 21 Juli 2020 (Video Conference)
2019	Pembahasan Sistim Penerapan PIN	Kemeristek Dikti, 11 s.d 12 September 2019, Tangerang Selatan
2019	FGD Asesmen dan Validasi IAPS 4.0	BAN-PT, 9-11 Mei 2019, Yogyakarta
2019	Pelatihan Asesor BAN-PT Tahap 3	BAN-PT, 4 s.d 6 April 2019 Surabaya
2019	Pelatihan Asesor APT	BAN-PT, 13 Maret 2019 Bekasi
2018	TOT Asesor APS 4.0	BAN-PT, 29 Nopember-1 Desember 2018 Bekasi
2014	Pelatihan Asesor Sarjana (Peserta)	BAN PT, Jakarta, 11-13 Agustus 2014
2010	Pelatihan Calon Asesor BAN-PT	BAN-PT, 2-6 Desember 2010. Batam

V. PENUGASAN BAN-PT TAHUN 2021 sampai April 2021

Tahun	Penugasan BAN- PT	Prodi	Tanggal
2021	Universitas Bumi Hijrah Tidore	Pendidikan Jasmani, Kesehatan & Rekreasi pada program S1	9 April 2021 s.d. 10 April 2021
2021	STKIP Pasundan	Program Studi Pendidikan Jasmani pada program S2	21 April 2021 s.d. 22 April 2021
2021	Universitas Mitra Karya,	Program Studi Pendidikan Keperawatan Olahraga pada program S1	26 April 2021 s.d. 27 April 2021
2021	Universitas Gunung Leuser Aceh,	Program Studi Pendidikan Keperawatan Olahraga pada program S1	7 Mei 2021 s.d. 8 Mei 2021
2021	STKIP Pelita Nusantara Buton	Program Sarjana Pendidikan Olahraga S1	Tidak Asesmen Lapangan
2021	STKIP Harapan Bima	Program Sarjana Pendidikan Olahraga S1	Tidak Asesmen Lapangan

VI. PENGALAMAN JABATAN

Jabatan	Institusi	Tahun
Ketua Prodi Pascasarjana POR (S2) Unimed	Pascasarjana Unimed	Tahun 2015 - Sekarang
Pengelola Pascasarjana POR UNJ-Unimed (S2)	Kerjasama Pascasarjana UNJ-Unimed	Tahun 2013 - 2015
Ketua Jurusan	Pendidikan Kepelatihan Olahraga	Tahun 2004-2006
Asesor BAN-PT	Dirjendikti	Tahun 2010-sekarang
Konsultan Pelatih PPLP Sumut	Kerjasama FIK Unimed dan Disporasu	Tahun 2013 - 2016
TIM KPP (Reviewer Penelitian Dosen)	Lemlit Unimed	Tahun 2007 -2009
TIM KPP (Reviewer Penelitian Dosen)	Lemlit Unimed	Tahun 2002 -2004

VII. PENGALAMAN MENGAJAR

Selama menjadi dosen tetap di Fakultas Ilmu Keolahragaa Universitas Negeri Medan telah mengasuh berbagai mata kuliah, yang diasuh semester terakhir

Mata Kuliah	Jenjang	Institusi/Jurusan/ Program	Tahun
Azas dan Falsafah Pendidjas	S2	Magister	Ganjil 2015 - 2021
Manajemen dan Model-Model Pembelajaran	S2	Magister	Genap 2015 - 2020
Ilmu Kepelatihan dan Kondisi Fisik	S2	Magister	Ganjil 2015 - 2020
Metodologi Penelitian	S1	FIK, PKO	Ganjil 2015 - 2021
Pencak Silat Dasar dan Lanjutan	S1	FIK, PKO	Genap 2021
Ilmu Kepelatihan	S1	FIK, PKO	Genap 2021

VIII. PENGALAMAN PENELITIAN

Tahun	Judul Penelitian	Jabatan	Sumber Dana
2021	Model Pembelajaran Jatuh Pencak Silat Berbasis Rancangan Modul Android	Ketua	KDBK 2021
2020	Training Model of Pencak Silat Learning Based on Android Module Design	Anggota	KDBK 2020
2020	Pengembangan Alat Bantu Latihan (Remote Control dan headset) Atlet Sprint Tunanetra sebagai pengontrol arah pada saat melakukan	Ketua	DRPM 2020

	program latihan olahraga lari		
2020	Penelitian Terapan: Development of Punch Reaction Speed Tool Pencak Silat Based e-Learning	Anggota	KDBK 2020
2019	Pengembangan Media Latihan Kecepatan Reaksi Pukulan Pencak Silat Berbasis Android	Ketua	DIPA Unimed TA. 2018/2019
2018	Alat Bantu Latihan Kecepatan Reaksi Pukulan Pencak Silat	Ketua	DIPA Unimed TA. 2017/2018
2017	Pengembangan Bahan Ajar Pencak Silat Berbasis KKNI	Anggota	DIPA Unimed TA. 2017/2018
2016	Penerapan Pendekatan Ilmiah pada PJOK dan Dampaknya pada siswa	Ketua	DIPA Unimed TA. 2016/2017

IX. KARYA TULIS ILMIAH

a. Jurnal

Tahun	Judul	Penerbit/Jurnal
2021	Effectiveness of Sensor-Based Media to Improve Referee Education	IJEMST, 10(2), 391-408
2021	Evaluation Of The Implementation Of 2013 Curriculum Vocational Batubara Regency	Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani 5 (3) (2021)
2021	Factors Inhibiting Sports Lecturer's Publication Productivity in International Journals	JL4D, 2021, vol.8, no 3, pp. 568-581
2020	Dampak Agen Sosial Terhadap Atlet PPLP	<i>Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran</i> http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk Vol. 6 No. 3, Desember 2020, pp. 777-790 (Sinta 2)
2020	Implementasi of Training Aid Tools Development (Remote Control And Head Set) For Sprint Tuna Netra Athletes	Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani 5 (1) (2021) (Sinta 3)
2020	Application and Impact of Scientific Approach PE and Sports in School.	Talent Development & Excellence 857 Vol.12, No.3s, 2020, 857-863
2020	The Impact of Thematic Learning on Improving Creativity, Problem Solving and Basic Motion Skills in Physical Education Learning	<i>Advances in Social Science, Education and Humanities Research</i> , volume 488 Proceedings of the 5th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2020)
2019	Profesionalisme Guru Pendidikan Jasmani: Dari Kepemimpinan Kepala Sekolah, Budaya Sekolah Hingga Motivasi Kerja Guru	<i>Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran</i> http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk Volume 5 Nomor 2 Tahun 2019 (Sinta 2)
2019	Development of Tools Speed of Blow Reaction Android-Based in Pencak Silat	International Journal of Science and Research (IJSR) ISSN: 2319-7064

2019	Differences in Character of Competitive Sports Athletes (Comparative Study: Individual Sports and Team Sports)	<i>Advances in Health Sciences Research, volume 23</i> 1st Unimed International Conference on Sport Science (UnICoSS 2019)
2018	The Difference Between Certified And Non Certified PE Teachers Performance Based On Range Of Service Period	Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 200. 3rd Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2018)
2018	Character Building in Full Day School, Extracurricular and Student Athletes	Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 200. 3rd Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2018)
2017	The Effect of Competitive Sport on Achievement's Motive—Study of Between Students' Athletes and Students' Non-Athletes	World Journal of Educational Research ISSN 2375-9771 (Print) ISSN 2333-5998 (Online) Vol. 4, No. 1, 2017

b. Buku

Tahun	Judul	Penerbit/Jurnal
2014	Teori Dasar : Motor Kontrol Dalam Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Usia Dini. Pegangan Guru Dan Pelatih Olahraga	Unimed Press, ISBN :978-602-1313-430-5

X. HaKI

Tahun	Judul	Penerbit/Jurnal
2021	Laporan Penelitian: Model Latihan Jatuhan Pembelajaran Pencak Silat Berbasis Rancangan Modul Android	EC00202184543, 26 Desember 2021
2021	Program Komputer: Model Latihan Jatuhan Pembelajaran Pencak Silat Berbasis Rancangan Modul Android	EC00202158207, 27 Oktober 2021
2020	Buku Panduan Penggunaan Alat Bantu Latihan (Remote Control Dan Headset) Untuk Atlet Sprint Tunanetra	EC00202056146, 4 Desember 2020
2019	Teori Dasar Motor Kontrol Dalam Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Usia Dini	EC00201984959, 2 Desember 2019

XI. PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

Tahun	Judul Kegiatan	Jabatan/Keanggotaan
2019-2023	Askot PSSI Medan	IPTEK
2007 - sekarang	Perpani Sumut	Litbang dan Penerapan Teknologi
2008-2013	ISORI Sumut	Bidang Organisasi
2011-2015	Pengprop PODSI Sumut	Ketua Harian
2012-2016	IPSI Kota Medan	Ketua Lit Bang
2010-2014	BAPOPSI Sumut	Bidang IPTEK
2011-2015	Perguruan Penjuru Angin Indonesia	Ketua II

XII. TANDA JASA/ PENGHARGAAN

NO	Nama Bintang/ Satya Lencana/ Penghargaan	TAHUN PEROLEHAN	NAMA NEGARA / INSTANSI PEMBERI
1	2	3	4
1	SATYALANCANA KARYASATYA XX TAHUN	2007	Presiden RI
2	PIAGAM PENGHARGAAN (Sekretaris Pertandingan)	23-28 Nop 2008	IPSI NAD
3	PIAGAM PENGHARGAAN (Ketua Pertandingan)	1-5 Maret 2009	PB IPSI
4	PIAGAM PENGHARGAAN HAORNAS (Pelatih Pencak Silat)	2003	WALIKOTA MEDAN

XIII. PENGALAMAN LUAR NEGERI

NO	NEGARA	TUJUAN KUNJUNGAN	LAMANYA	YANG MEMBIAYAI
1	Malaysia (Kedah)	Pelatih Tim Dragon Boat Sumatera Utara	1-5 Maret 2007	KONI Sumut
2	Malaysia (Penang, Genting, Kuala Lumpur)	Tour Leader Studi Banding Rumkit Pirngadi Medan	17-20 May 2007	Tavel 88
3	Malaysia (Penang, Langkawi) Bangkok, Pataya	Tour Leader Studi Banding Kepala Dinas Pendidikan dan Kepala Sekolah SMA Negeri Medan	26-29 Juni 2009	Tavel 88
4	Malaysia (Kuala Lumpur, Johor), Singapore	Tour Leader Studi Banding SMA Negeri 1 Medan	27 Juni- 1 Juli 2010	Tavel 88

Yang Membuat

Medan, 4 Mei 2022



Dr. Albadi Sinulingga, M.Pd.

NIP. 19611016 198601 1 001

CURRICULUM VITAE

IDENTITAS DIRI

Nama : Dr. Sanusi Hasibuan, M.Kes
 NIDN : 0011086407
 NIP/NIK : 196408111992031005
 Tempat dan Tanggal Lahir : Pangkalan Brandan, 11 Agustus 1964
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Status Perkawinan : Kawin
 Agama : Islam
 Golongan / Pangkat : IV b/Pembina Tk1
 Jabatan Akademik : Lektor Kepala
 Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Medan
 Alamat : Jl. Willem Iskandar Ps-V, Medan Estate
 Telp./Faks. : 061-6613365, Fax. 061-6614002 / 061-6613319
 Alamat Rumah : Komp.Perumahan Dosen Unimed, Jl. S. Brojonegoro no.36
 Medan- Sumatera Utara
 Telp./Faks. : +628126536382
 Alamat e-mail : sanusihhasibuan@unmed.ac.id , sanoesie_hs@yahoo.com



RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI

Tahun Lulus	Jenjang	Perguruan Tinggi	Jurusan/ Bidang Studi
1989	S1	IKIP Medan	Pend. Kesehatan dan Rekreasi
1996	S2	Universitas Padjadjaran Bandung	Ilmu Faal dan Kesehatan Olahraga
2011	S3	Universitas Negeri Jakarta	Pendidikan Olahraga

PELATIHAN PROFESIONAL

Tahun	Jenis Pelatihan	Penyelenggara
2012	Pelatihan Perancangan dan Pengelolaan Software Repositori Unimed	Unimed
2014	Pelatihan Nara Sumber Nasional Kurikulum 2013	Kemendikbud
2015	Seleksi dan Pelatihan Asesor Tahun 2015	BAN-PT
2019	Pelatihan Asesor Akreditasi Perguruan Tinggi (APT)	BAN PT
2020	Pelatihan Asesor Sistem Penilaian pada Instrumen APS 4.0	BAN PT

PENGALAMAN PENELITIAN

Tahun	Judul Penelitian	Ketua/Anggota Tim
2011	Gerakan Garuda Emas – Suatu Penelitian Evaluatif Pelaksanaan Gerakan Garuda Emas di Sumatera Utara (Disertasi)	Peneliti
2015	Seleksi Tim Atletik Sumatera Utara Pekan Olahraga Wilayah Sumatera Tahun 2015	Ketua Peneliti
2016	Penerapan Metode VAK dan Variasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dribling dalam Permainan Bola Basket pada Mahasiswa PJKR SM IV TA 2015/2016	Anggota
2017	Tingkat Kepatutan Mahasiswa dalam Melaksanakan Tugas-Tugas Perkuliahan Berbasis KKNi Mahasiswa PJKR Unimed	Anggota
2019	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT pada Mata Kuliah Anatomi	Ketua Peneliti
2020	Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Pada MK Anatomi	Ketua Peneliti

KARYA TULIS ILMIAH

A. Buku/Bab/Jurnal

Tahun	Judul	Penerbit/Jurnal
2017	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBASIS KOLABORATIF DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS VB SD DEWI SARTIKA TP. 2015-2016	Prosiding, Seminar Nasional III, Biologi dan Pembelajarannya.
2018	Implementation Management Training Volleyball Club of Pertamina Year 2017	AISTEEL 2018, ISSN 2548 4613
2018	Development of Innovative PJOK teaching materials on floor gymnastics materials to improve learning outcomes of Grade Students at Junior High School	Proceedings AISTEEL 2018, ISBN 2548 - 4613
2019	The Student's Perception of Anatomy Learning	UniCoSS 2019, Atlantis Press, ISBN 978-94-6252-919-9
2019	Evaluation of Curriculum Implementation 2013 Batubara District	AISTEEL 2019, Atlantis Press, ISBN 978-94-6252-872-7
2019	Buku Ajar "Anatomi"	Bintang Sembilan Visitama, ISBN 9786 0264 45179
2020	Development of Volleyball Smash Aids Media in FIK Students of Medan State University in 2019	UniCoSS 2019, Atlantis Press, ISBN 978-94-6252-919-9
2020	Buku Ajar Berbantuan Augmented Reality (AR)	Desanta Mulia Visitama ISBN 9786 2379 08586
2020	Developing IT based learning media in sports Anatomy	International Sports Studi- Journal of the International Society for Comparative Physical Education and Sports (ISCPES)

B. Makalah Pada Seminar

Tahun	Judul	Penyelenggara
2011	Latihan Olahraga yang Teratur untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani	Dinas Kesehatan Provinsi Sumatera Utara

2012	Peran Pendidikan Jasmani dalam Pembentukan Karakter Bangsa	Prodi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Jambi
2015	Biomekanika Olahraga dalam Latihan	Dispota Sumut
2016	Sosiologi Olahraga dan Kontribusinya terhadap Pemahaman Masyarakat Olahraga	KONI Madina
2018	Fisiologi Olahraga	PPS Unsiyah B. Aceh
2019	Manajemen Olahraga	Dispota, Banda Aceh

C. Penyunting/Editor/Reviewer/Resensi

Tahun	Kegiatan	Penyelenggara
2011	Tim Reviewer Proposal Penelitian Research Grant dan Teaching Grant	Lembaga Penelitian UNIMED.
2011	Tim Reviewer Proposal Penelitian Teaching Grant, Research Grant dan Student Grant PHKI Batch III. PHKI Batch IV, dan I-MHERE Batch IV Unimed	PHKI Unimed
2011	Tim Reviewer Proposal Penelitian I-MHERE Batch IV Unimed	I-MHERE Unimed
2011	Sebagai Reviewer pada Seminar Hasil Penelitian Research Grant, Teaching Grant, dan student Grant Program Hibah Kompetisi Berbasis Institusi (PHK-I) Tahun anggaran 2011	Unimed

KONFERENSI/SEMINAR/LOKAKARYA/SIMPOSIUM

Tahun	Judul Kegiatan	Penyelenggara
2010	Pembicara pada Lokakarya Nasional Pembibitan Olahraga di Cipayung	Deputi Bidang Peningkatan Prestasi dan IPTEK Olahraga, Kemenpora
2011	Pembicara pada Workshop "Aku Sehat dan Bugar"	Dinas Kesehatan Provinsi Sumut
2011	Pembicara pada Seminar Hasil-Hasil Penelitian Dosen Unimed tahun 2011	Unimed
2011	Sebagai Peserta pada kegiatan "Teacher Education Summit, Merekonstruksi Sistem Pendidikan Guru di Indonesia"	Kemen. Pendidikan dan Kebudayaan, Dirjen Dikti
2012	Workshop Penulisan Penelitian Bagi Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Unimed guna mendapatkan dana dari DP2M Ditjen Dikti	Lembaga Penelitian Unimed

KEGIATAN PROFESIONAL/PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Tahun	Kegiatan	Penyelenggara
2012	Sebagai Tim Monev Pelatda PON XVIII KONI Sumut untuk cabang Tarung Derajat	KONI Sumut
2012	Sebagai anggota bidang data dan evaluasi pada Official Kontingen Sumatera Utara pada PON XVIII/2012 di Pekanbaru	KONI Provinsi Sumatera Utara
2012	Sebagai Koordinator Pelaksanaan Uji Kompetensi Awal (UKA) di lokasi Kota Binjai	LPMP Prov. Sumatera Utara
2012	Sebagai Sekretaris pada Pelaksana Sertifikasi Guru Dalam jabatan Rayon 102 Universitas Negeri medan Tahun 2012	Unimed

2012	Sebagai Panitia Inti (Sekretaris II) pada Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN)	Unimed
2013	Sebagai Tim Verifikasi Data pada Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN) Tahun 2013	Unimed
2012-2015	Sebagai Koordinator pada Program Sarjana Mendidik di Daerah Terdepan, Terluar, dan Tertinggal (SM-3T) di Unimed	Dirjen Dikti dan Unimed
2015	Sebagai Nara Sumber Materi Biomekanika dalam Latihan Olahraga Pada Penataran Pelatih dan Guru Olahraga Sumatera Utara	Dispora Sumatera Utara

JABATAN DALAM PENGELOLAAN INSTITUSI

Jabatan	Institusi	Tahun
Sekretaris Jurusan	Unimed/PKR	1998-2001
Sekretaris Jurusan	Unimed/PJKR	2001-2004
Staf Ahli Pembantu Rektor I Unimed	Unimed	2011-2015

PENGHARGAAN/PIAGAM

Tahun	Bentuk Penghargaan	Pemberi
2008	In Recognition and Appreciation for contribution to the success of The 2 nd World Junior Wushu Championship, Bali-Indonesia	President Of International Wushu Federation
2009	Certificate for participating in the 1 st Asean Schools Games 2009, 20-29 July 2009, Suphanburi, Thailand	Director General Office of Sports and Recreation Development Chairman of the Organizing Committee
2010	Certificate of Excellence 2 nd Asean Schools Games 2010, 12-21 July 2010, Malaysia	Deputy Prime Minister and Minister of Education Malaysia

ORGANISASI PROFESI/ILMIAH

Tahun	Jenis/nama organisasi	Jabatan
2007 – skrg	Ikatan Ahli Ilmu Faal Indonesia (AIFO)	Anggota
2011-2016	Pengurus KONI Provinsi Sumatera Utara	Bidang Penerapan IPTEK Olahraga
2017-2021	Pengurus KONI Provinsi Sumatera Utara	Wakil Ketua Bidang Litbang
2021-2025	Pengurus KONI Provinsi Sumatera Utara	Ketua Bid. Litbang
2015- sekarang	Asesor BAN PT	Asesor

Saya menyatakan bahwa semua keterangan dalam Curriculum Vitae ini adalah benar dan apabila terdapat kesalahan, saya bersedia bertanggungjawabkannya.

Medan , Mei 2021

Yang Menyatakan

Dr. Sanusi Hasibuan, M.Kes

NIP 196408111992031005

BIODATA DOSEN UNIMED TAHUN 2017

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Dra.Onyas Widianingsih, M.Pd
2. Jabatan Fungsional : Lektor III c
3. Tugas Tambahan : -
4. NIP : 1968 0318 1993 02 2001
5. NIDN : 0018036806
7. Tempat/Tanggal Lahir : Sumedang, 18 Maret 1968
8. Alamat Rumah : Jl.Beo Komp. Beo Mas No. 79 Seikambing B- Sunggal Mdan
9. Nomor Telpon/Fax/HP : 0811650469
10. Alamat Kantor : Jl. Willem Iskandar Psr V. Medan, Sumatera Utara
11. Telepon/ Faximile : (061) 6625970 / (061) 6614002
12. Alamat E-mail : onyaswidia@gmail.com
13. Mata Kuliah yg diampu : 1. Bolavoli
2. Penjas Adapted
4. Microteaching.

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2
--	-----------	-----------

Nama Perguruan Tinggi	Universitas Pendidikan Indonesia Bandung	Universitas Negeri Jakarta
Bidang Ilmu	Pendidikan Olahraga dan Kesehatan	Pendidikan Olahraga

ISIAN DATA KINERJA PENELITIAN

PENGALAMAN PENELITIAN

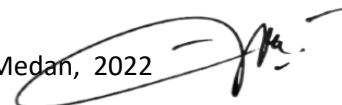
Tahun	Judul Penelitian	Jabatan	Sumber Dana
2001	Pengarush Perbandingan Latihan Teknis dan Taktis terhadap hasil belajar permainan bola voli	Ketua	Dana Rutin Dik UPI
2017	Pengembangan Model Pembelajaran Latihan Smash Bola Voli Berbasis Circuit di FIK Universitas Negeri Medan	Ketua	DRPM

KARYA TULIS ILMIAH

A. Buku / Jurnal

Tahun	Judul	Penerbit
2011	Studi korelasi antara kecepatan lari dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok mahasiswa pjkr fik unimed	POR Pasca Sarjana Unimed
2011	Tantangan bagi penjas olahraga dan kesehatan dalam menanggulangi permasalahan anak karna kekurangan gerak di sd	SPORTIF UNIMED

Medan, 2022



Dra. Onyas Widianingsih., M.Pd

NIP. 1968 0318 1993 02



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Willem Iskandar, Psr V Medan 20221; Telp(061)-6613365; Fax (061) 6613319-6614002
Email: unimedlemit@gmail.com

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Albadi Sinulingga. M.Pd
NIP/NIDN :196110161986011001
Pangkat/golongan : Pembina UtamaMuda/ IVC
Jabatanfungsional : LektorKepala

Dengan ini menyatakan bahwa proposal penelitian saya dengan judul: **“Transformasi Pembelajaran Pencak Silat Menuju Belajar Tuntas (*Mastery Learning*) Berbasis Android di Program Studi Keperawatan”** Yang diusulkan dalam skema Penelitian Terapan untuk tahun anggaran 2022bersifat **original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga / sumber dana lain**. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.



Prof. Dr. Baharuddin, S.T., M.Pd.
NIP 19661231199203 1020

Medan, 27 Januari 2022
yang menyatakan



Dr. Albadi Sinulingga. M.Pd
NIP 196110161986011001