



REPUBLIK 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 : EC00202247170, 24 Juli 2022

Pencipta

Nama : **Albadi Sinulingga, Sanusi Hasibuan dkk**
Alamat : Jln. Flamboyan Baru No.5 Lingk. II, Kel. Tanjung Selamat, Kec. Medan Tuntungan, Medan, SUMATERA UTARA, 20131
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 : **Buku**

Judul Ciptaan : **BUKU PANDUAN PEMBELAJARAN PENCAK SILAT DASAR BERBASIS ANDROID**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 23 Juli 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 : 000362899

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	Jln. Flamboyan Baru No.5 Lingk. II, 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 Widianingsih	Jl. Willem Iskandar / Pasar V, Medan, Sumatera Utara, Indonesia, Kotak Pos 1589, Kode Pos 20221, Telp. (061) 6613365, Fax. (061) 6614002 / 6613319
4	Indra Kasih	Jl. Willem Iskandar / Pasar V, Medan, Sumatera Utara, Indonesia, Kotak Pos 1589, Kode Pos 20221, Telp. (061) 6613365, Fax. (061) 6614002 / 6613319





BUKU PANDUAN PEMBELAJARAN PENCAK SILAT DASAR BERBASIS ANDROID

Dr. Albadi Sinulingga. M.Pd

Dr. Sanusi Hasibuan. M.Kes

Dra. Onyas Widiyaningsih. M.Pd

Dr. Indra Kasih. S.Pd.M.Or

DAFTAR ISI

	Halaman
BAB I PENDAHULUAN	
Latar Belakang Masalah	1
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Transformasi	3
B. Konsep Pengembangan	4
C. Pencak Silat.....	5
D. Media	6
E. Kehadiran Teknologi.....	7
F. Model Pembelajaran Praktek Berbasis Kompetensi	8
G. Model Yang Sudah Ada	9
H. Model yang Akan Dikembangkan	10
BAB III PANDUAN APLIKASI PEMBELAJARAN	
A. Instalasi Aplikasi	12
B. Penggunaan Aplikasi.....	15
DAFTAR PUSTAKA	21

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.

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 pikir 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 mahluk Tuhan, mahluk pribadi, mahluk sosial dan mahluk 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.

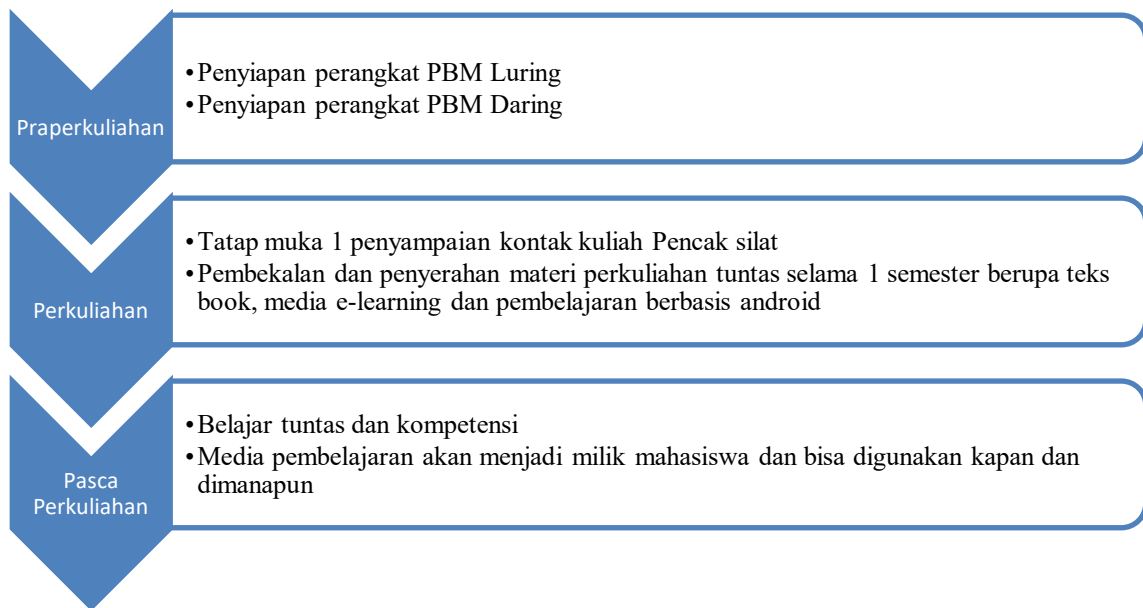
G. Model yang telah ada

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.

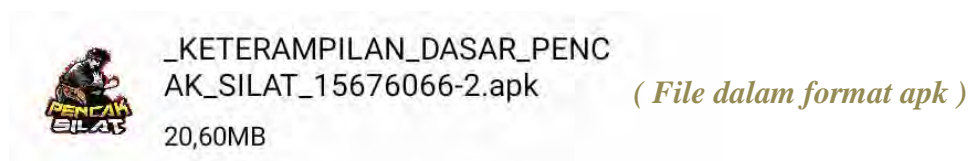
BAB III

PANDUAN APLIKASI PEMBELAJARAN

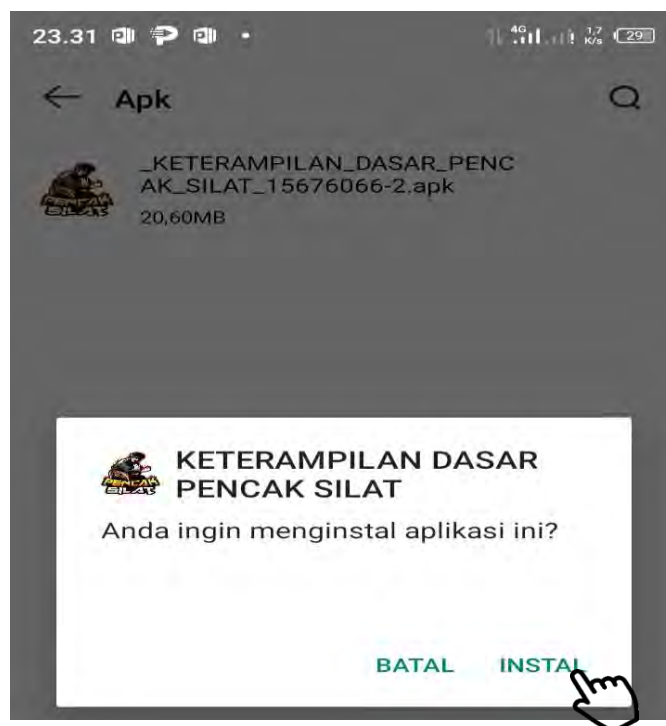
PENCAK SILAT BERBASIS ANDROID

1. Instalasi Aplikasi

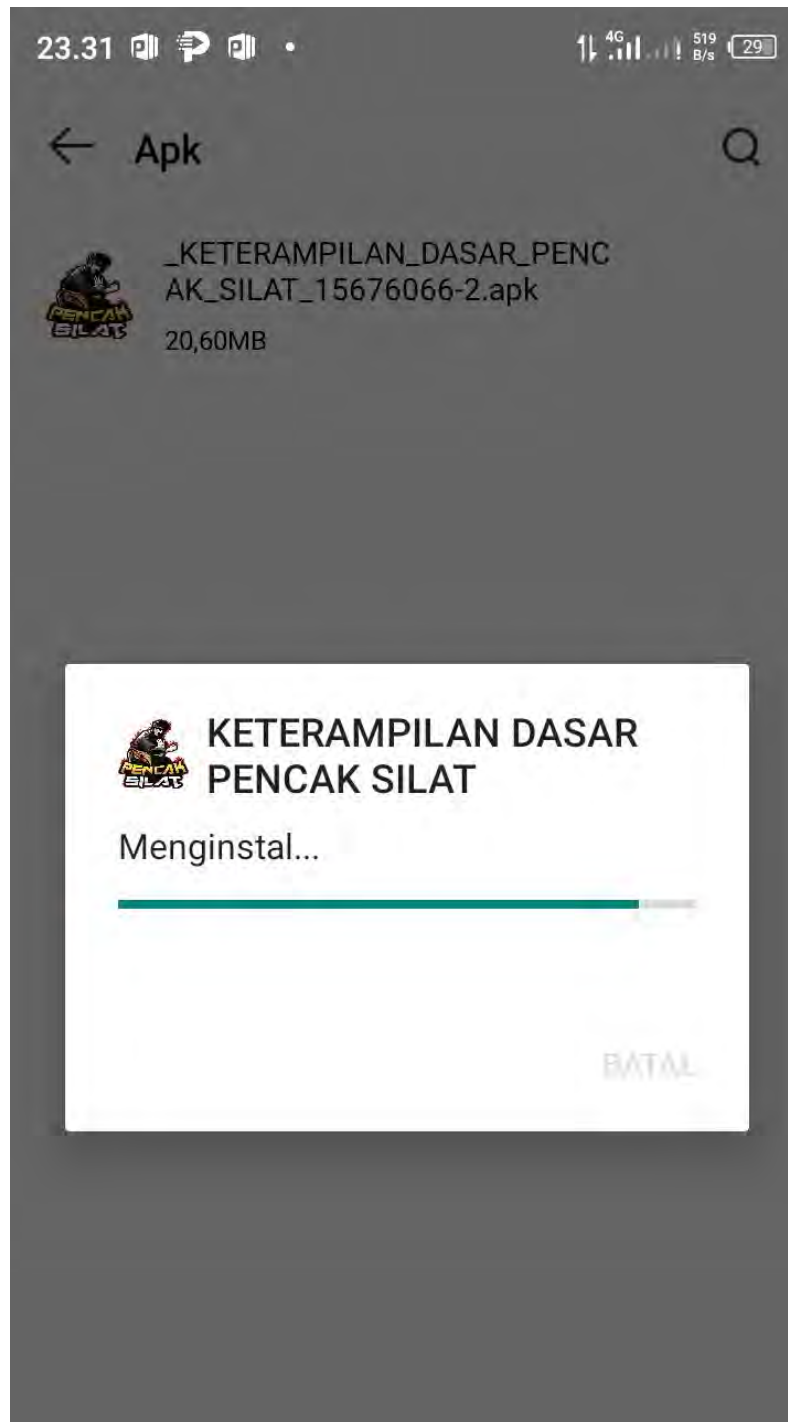
Untuk dapat menggunakan aplikasi pembelajaran keterampilan dasar pencak silat berbasis android, terlebih dahulu diharuskan melakukan instalasi aplikasi, file aplikasi keterampilan dasar pencak silat dalam format *APK*, aplikasi ini hanya dapat di instal dan digunakan pada smartphone berbasis android system,



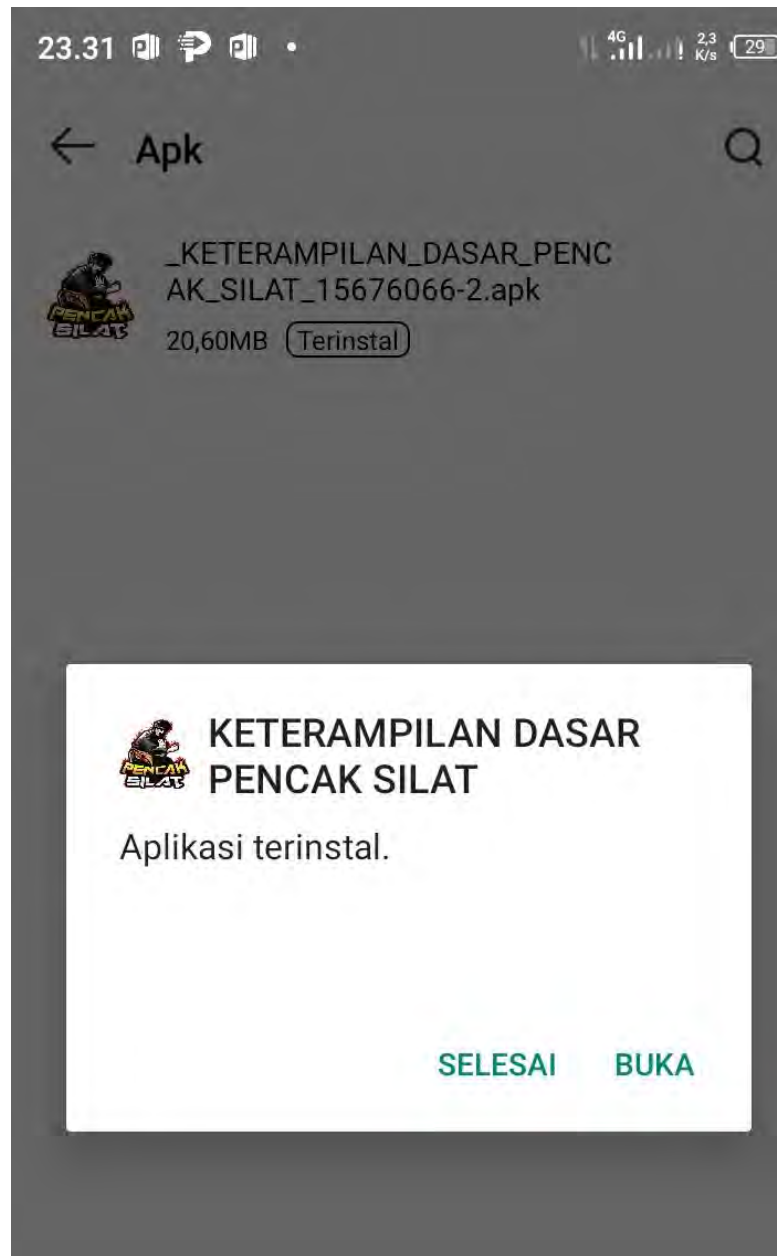
Untuk proses instalasi silahkan klik file instalasi pada layar android dan tunggu beberapa saat, selanjutnya akan muncul halaman instalasi aplikasi seperti pada gambar :



Kemudian klik tombol **INSTAL** untuk melanjutkan proses instalasi aplikasi keterampilan dasar pencak silat , akan tampil halaman proses instalasi seperti pada gambar :



Jika proses instalasi telah selesai akan tampil halaman sebagai berikut :



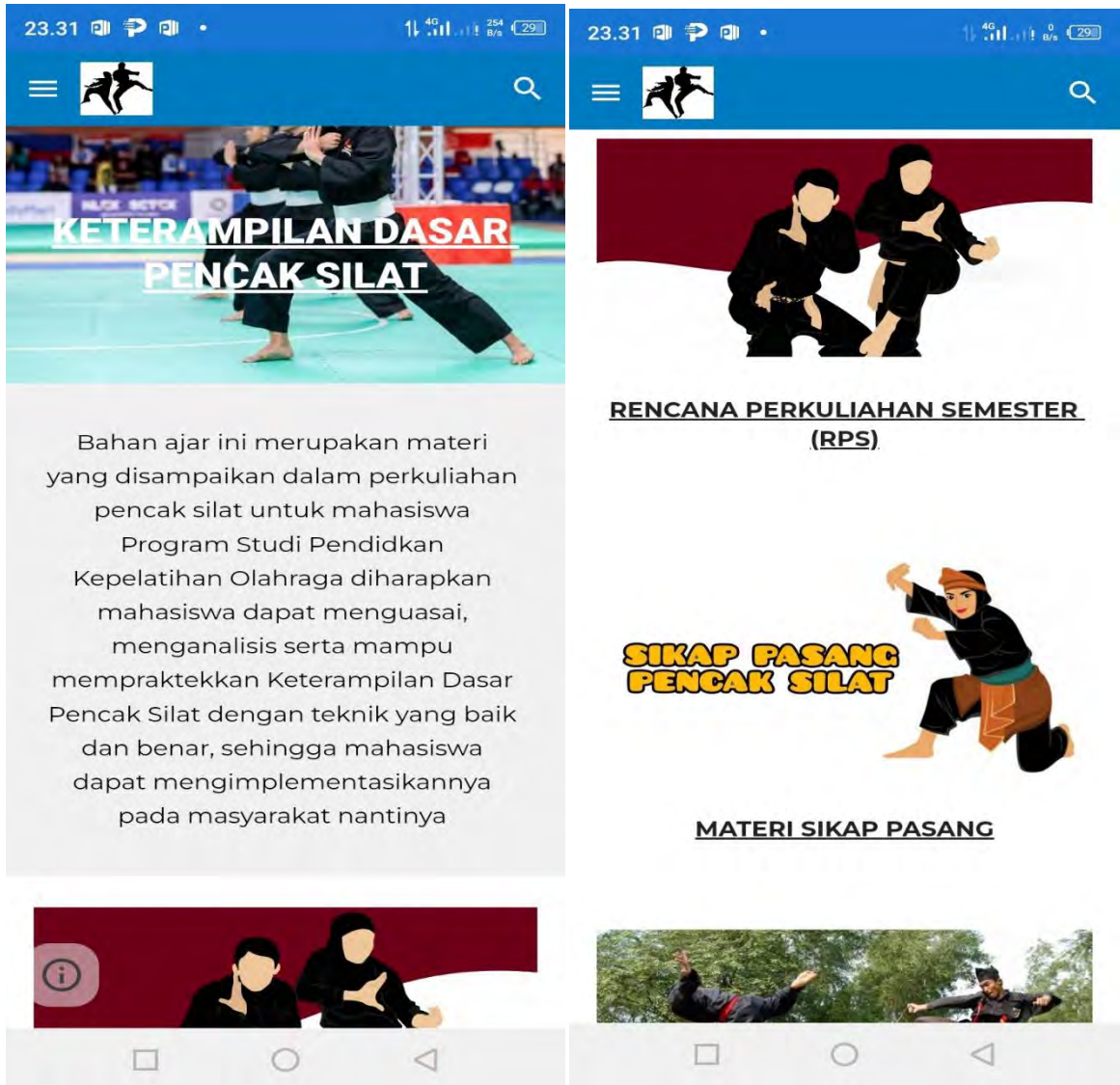
Selanjutnya klik **SELESAI** untuk keluar dari halaman instalasi dan klik **BUKA** untuk memulai menggunakan aplikasi.

2. Penggunaan Aplikasi

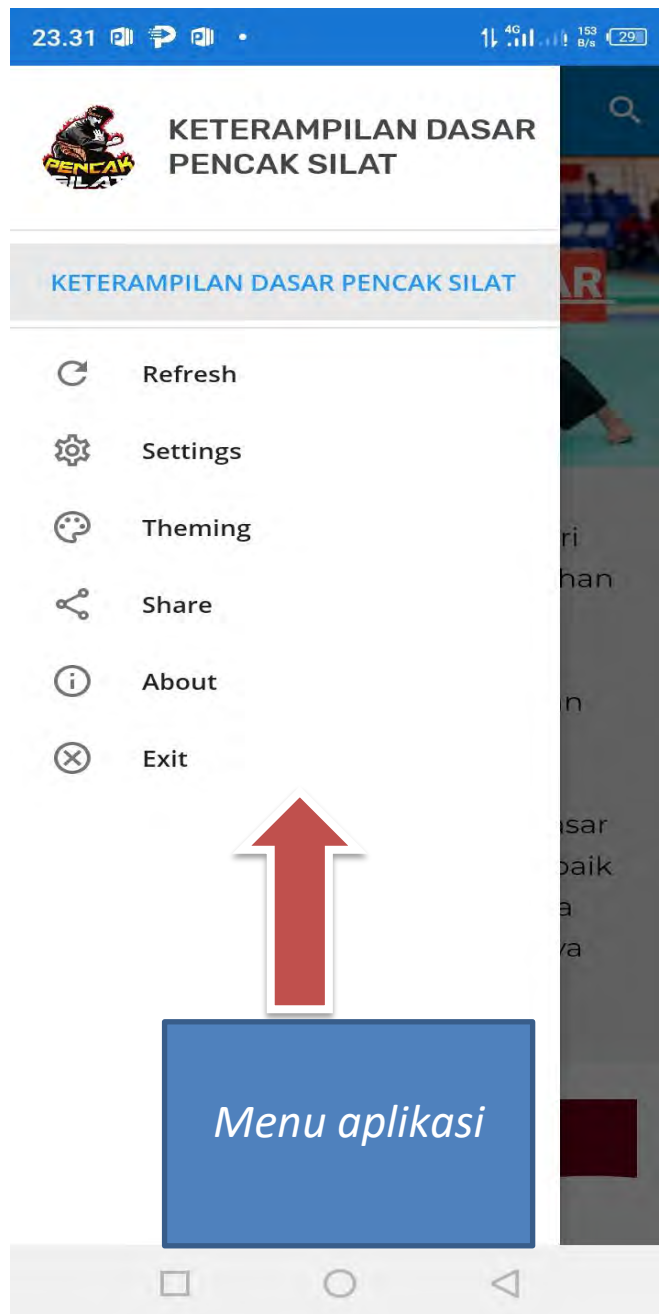
Berikut tampilan icon aplikasi yang tampil pada layar android setelah instalasi aplikasi berhasil di instal



Untuk menggunakan aplikasi keterampilan dasar pencak silat silahkan klik icon aplikasi kemudian tunggu beberapa saat maka akan tampil halaman depan dashboard beranda depan aplikasi keterampilan dasar pencak silat seperti pada gambar :



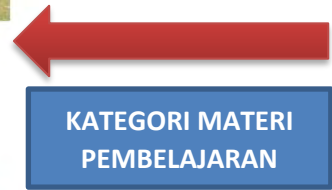
Berikut tampilan menu aplikasi keterampilan dasar pencak silat, silahkan pilih menu untuk menampilkan halaman yang dipilih.



Selanjutnya untuk menampilkan halaman materi pembelajaran silahkan klik kategori materi pembelajaran pada menu dashboard (*halaman depan*) aplikasi keterampilan dasar pencak silat seperti pada gambar :



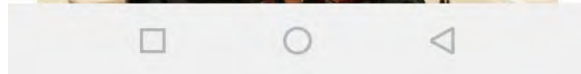
MATERI JENIS KUDA-KUDA



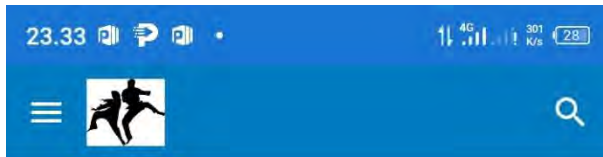
KATEGORI MATERI PEMBELAJARAN



MATERI SAPUAN

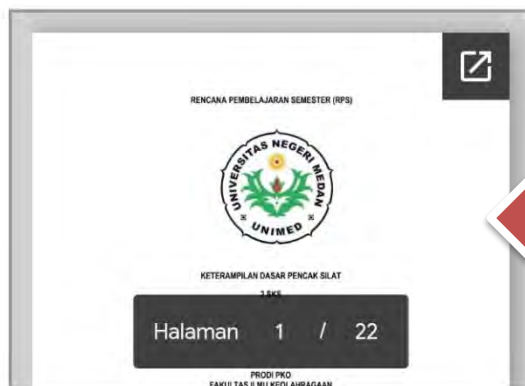


Pengguna dapat memilih materi hanya dengan menekan tautan link materi yang disediakan, berikut tampilan halaman materi pembelajaran :



**JENIS
PENYAJIAN MATERI**

RENCANA PERKULIAHAN SEMESTER (RPS)



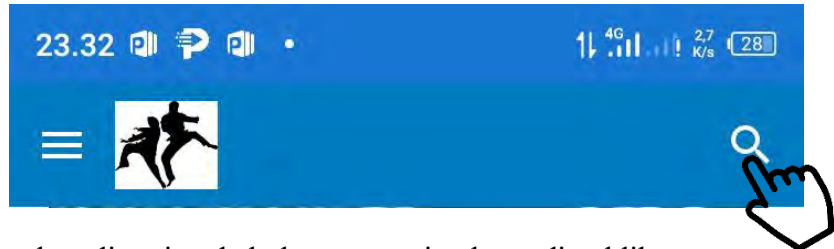
**MATERI KULIAH DALAM
BENTUK SLIDE**

MATERI SIKAP PASANG

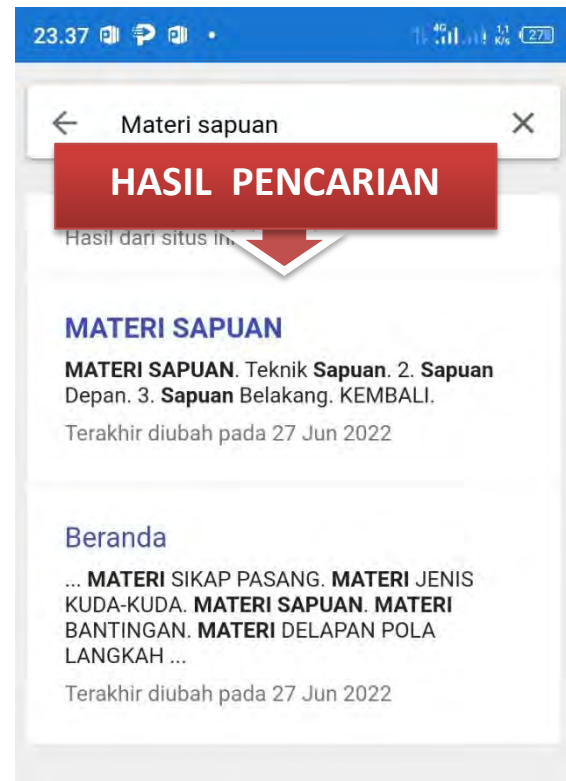
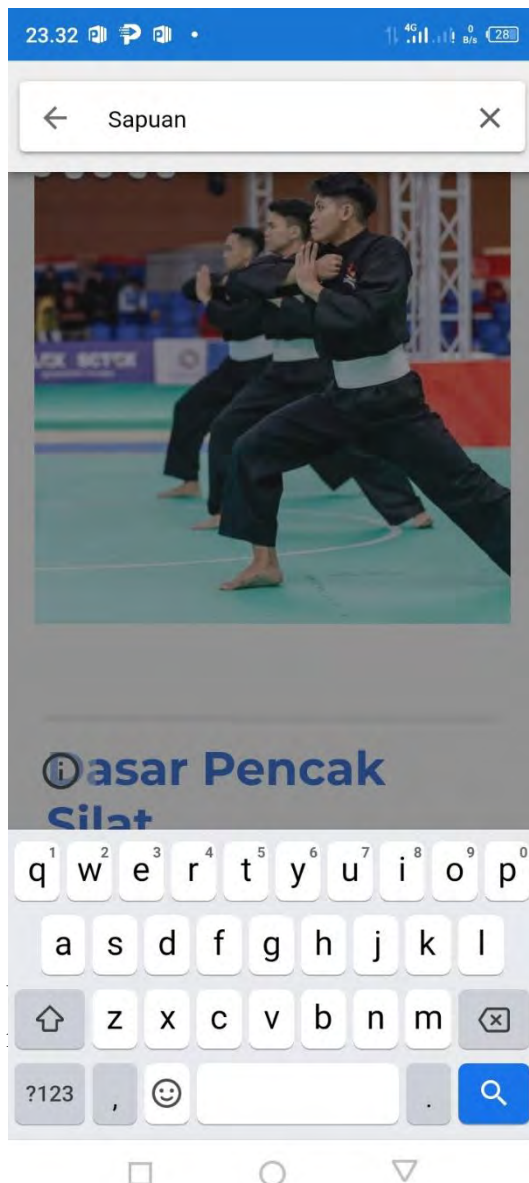


**MATERI KULIAH DALAM
BENTUK VIDEO**

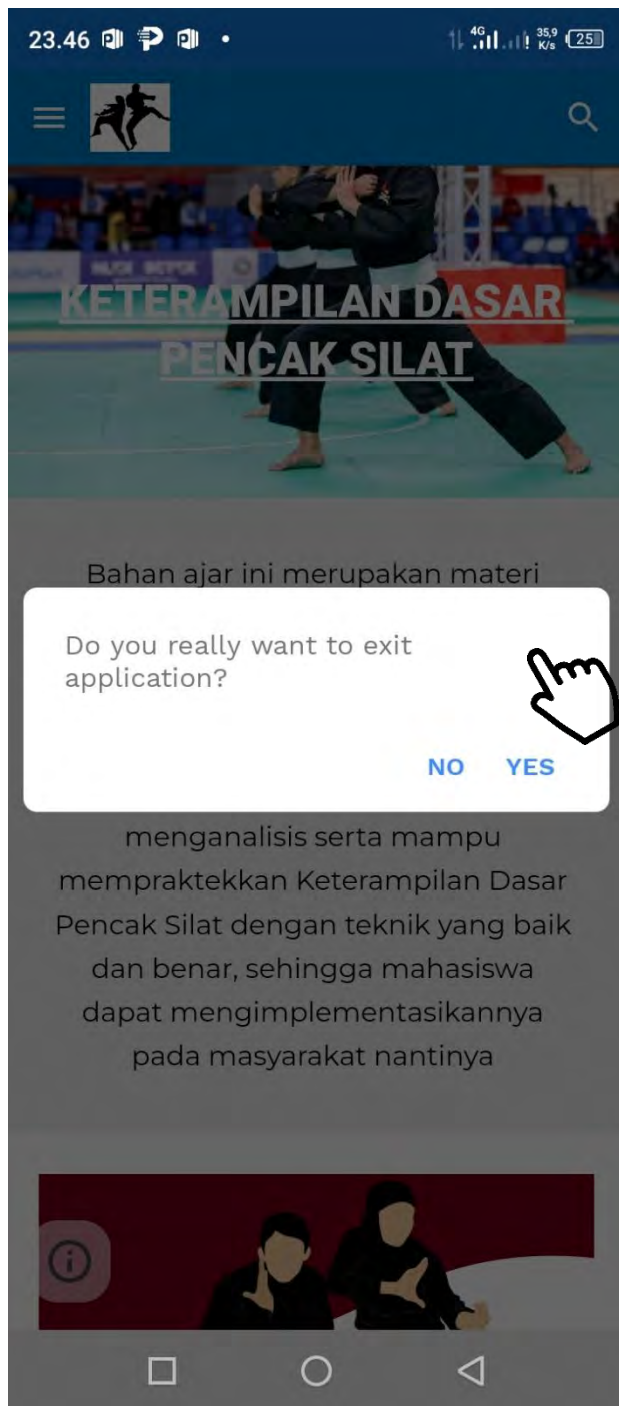
Pengguna juga dapat mencari jenis materi yang diinginkan dengan mengklik menu pencarian dengan icon kaca pembesar seperti pada gambar :



Inputkan materi yang akan di cari pada kolom pencarian kemudian klik **ENTER** kemudian tunggu beberapa saat maka akan muncul daftar materi yang dicari :



mbol kembali atau **back**, akan tampil



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.