

PENGEMBANGAN *COLORING BOOK AND PUZZLE* TEKNIK DASAR PENCAK SILAT

Oleh:

Siswantoyo., Ali Saya Graha

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media *puzzle dan Coloring Book* pencak silat dalam memperkenalkan teknik dasar pencak silat untuk usia dini dan dapat digunakan sebagai media pengajaran untuk guru atau pelatih serta siswa dalam melatih kemandirian pembelajaran.

Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yang menggunakan tujuh langkah dalam penelitian pengembangan yaitu: (1) Identifikasi Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Bahan, (3) Desain Produk, (4) Pembuatan Produk, (5) Validasi Produk, (6) Ujicoba Terbatas, dan (7) Revisi Produk. Pengembangan media *Puzzle dan Coloring Book* pencak silat, terlebih dahulu divalidasi oleh satu ahli materi, satu ahli media, 10 peserta didik untuk uji coba kelompok kecil, dan 20 peserta didik untuk uji coba lapangan. Subyek penelitian adalah siswa SD Banguntapan kelas bawah. Analisis data dengan pendekatan deskriptif kuantitatif persentase.

Hasil penelitian dan pengembangan: secara keseluruhan media *Puzzle dan Coloring Book* pencak silat dengan pokok bahasan materi (kuda-kuda, tangkisan, pukulan, sikutan, tendangan) ini dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran pencak silat untuk usia dini dengan tingkat kelayakan sebesar 81% dan dari segi kelayakan media sebesar 72,5%. Berdasarkan uji coba lapangan, kelayakan dari media *Puzzle dan Coloring Book* pencak silat untuk peserta didik kelas bawah meliputi: Segi materi sebesar 77% dan segi desain *Puzzle dan Coloring Book* 76%. Secara keseluruhan media *Puzzle dan Coloring Book* pencak silat ini layak digunakan dalam pengenalan teknik dasar pencak silat untuk usia dini.

Kata kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Puzzle dan Coloring Book, Dasar Pencak Silat Teknik*

PENDAHULUAN

Sesuai dengan keberadaannya pencak silat merupakan salah satu hasil budaya rumpun melayu. Perkembangan pencak silat saat ini dapat dibuktikan dengan semakin padatnya event, mulai dari sekolah dasar, remaja, dewasa bahkan sampai pada olahraga multi event ditingkat asia dan invitasi kejuaraan dunia. Dalam pertandingan multi even berskala Internasional, juara umum cabang pencak silat pernah dipegang oleh negara lain, sehingga cukup membuktikan perkembangan sudah mengalami kemajuan dengan baik dinegara asia sampai eropa.

Teknik dasar dalam pencak silat antara lain terdiri dari: (1) belaan yaitu: tangkisan elakan, hindaran, dan tangkisan, (2) serangan yaitu: pukulan, tendangan, jatuhan, dan kuncian, (3) teknik bawah yaitu: sapuan bawah, sirkel bawah, dan guntingan (Agung Nugroho, 2004: 5). Agar dapat melakukan teknik dengan baik dan benar diperlukan kemampuan biomotor yang baik.

Untuk itu, proses pembinaan pencak silat harus dimulai sejak masih usia dini. Proses pembelajaran pencak silat sendiri masih bersifat klasikal, sehingga kurang efektif bila diterapkan pada anak usia dini. Pembelajaran secara klasikal juga cenderung membosankan bila diterapkan untuk usia dini, hal ini diketahui dari pengalaman selama PPL di SD Budi Mulia Dua Yogyakarta.

Disini guru atau pelatih harus kreatif dan mempunyai strategi pembelajaran dalam penyampaian materi-materi pencak silat kepada peserta didik. Proses pembelajaran tersebut terjadi proses pengantaran pesan guru atau pelatih pada peserta didik. Disini peran media pembelajaran sangat diperlukan untuk keberhasilan pembelajaran pencak silat. Metode mengajar atau melatih anak usia dini harus dapat menyenangkan dan menarik untuk diikuti oleh peserta didik jadi tidak salah bila menggunakan konsep belajar dan bermain dalam proses pembelajarannya. Anggani Sudono (2000: 1) mengemukakan jika pengertian

bermain dipahami dan sangat dikuasai, maka kemampuan itu akan berdampak positif pada cara kita dalam membantu proses belajar anak. Dalam rangka menerapkan manajemen berbasis sekolah (*school based management*) dan pembelajaran aktif, perlu kiranya dipikirkan model pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk usia dini. Pembelajaran yang menyenangkan mengandung unsur bermain dalam kegiatan pembelajarannya. Model pembelajaran tersebut dimaksudkan untuk memberikan kenyamanan tersendiri bagi peserta didik, sehingga sangat diperlukan suatu media yang menyenangkan dan dapat termotivasi peserta didik untuk membantu proses penyampaian pesan.

Penelitian pengembangan ini bermaksud mendesain media pembelajaran guna mempermudah pengenalan teknik-teknik dasar pencak silat untuk usia dini. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran *puzzle dan coloring book*, yang tentu saja benda ini sudah tidak asing lagi bagi para guru atau pelatih maupun peserta didik. Menurut Patmonodewo, (dalam Misbach, Muzamil, 2010) kata *puzzle dan coloring book* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle dan coloring book* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003: 352), *puzzle dan coloring book* adalah teka-teki.

Puzzle dan Coloring book disini dikembangkan dengan konsep agar anak dapat belajar sambil bermain dalam proses pembelajaran pencak silat sehingga sangat diharapkan *Puzzle dan Coloring book* ini dapat digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran teknik dasar pencak silat. Dengan

menggunakan *Puzzle dan Coloring book* ini diharapkan guru atau pelatih dapat mengusahakan agar peserta didik mempunyai sifat mandiri sehingga, menimbulkan aktivitas yang bermakna dan berkesan bagi peserta didik. Nana Syaodih Sukmadinata (2006: 166) menyatakan bahwa, belajar yang menekankan aktivitas siswa lebih membangkitkan motivasi belajar, kemampuan berpikir tingkat tinggi, kreativitas, dan kemandirian.

Berdasarkan uraian yang dijabarkan diatas dapat rumuskan permasalahan bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran *Coloring Book dan Puzzle* dalam memperkenalkan teknik dasar pencak silat untuk anak usia dini?. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Coloring Book and Puzzle* dalam memperkenalkan teknik dasar pencak silat untuk anak usia dini. Dengan spesifikasi produk yang akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut antara lain Hasil produk pengembangan berupa *coloring book* dengan ukuran 28x21 cm, terdiri dari 19 teknik dasar pencak silat, yang diberi warna full color dan sebaliknya dengan warna hitam putih, terbuat dari bahan plywood, yang dibuat potongan desain yang bervariasi, sehingga akan merangsang kreativitas anak. Apabila penelitian terselesaikan maka akan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam belajar memahami dan mempraktekkan teknik dasar pencak silat dengan efektif dan mandiri, memudahkan guru atau pelatih dalam memberikan materi tentang teknik dasar pencak silat selain dengan cara klasikal atau monoton.

Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran buku pintar mewarnai dalam memperkenalkan teknik dasar pencak silat untuk anak usia dini adalah:

1. Media pembelajaran buku pintar mewarnai dalam memperkenalkan teknik dasar pencak silat untuk anak usia dini dapat menjadi alat bantu mengajar bagi guru ataupun pelatih di Sekolah Dasar.
2. Bagi peserta didik, dengan menggunakan media pembelajaran sederhana buku pintar mewarnai akan lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran atau berlatih melatih sehingga anak didik atau anak latih diharapkan mudah memahami materi pembelajaran pada pencak silat.

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang berorientasi pada produk-produk yang dihasilkan. Dalam hal ini definisi operasional dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Pengembangan program media
Pengembangan program media adalah suatu upaya untuk mempersiapkan dan merencanakan secara seksama dalam mengembangkan, memproduksi dan memvalidasi suatu program media.
2. Media pembelajaran *Coloring Book and Puzzle* Pencak Silat

Media pembelajaran *Coloring book* merupakan media pengembangan dengan menampilkan berbagai macam teknik

yang dikemas dalam sebuah buku dengan satu sisi terdapat gambar silat yang fullcolor dan sisi sampingnya gambar hitam putih yang hanya terdapat garis tepi saja, selanjutnya siswa akan mewarnai gambar teknik pencak silat tersebut.

Media pembelajaran *Puzzle dan coloring book* Pencak Silat dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media sederhana dua dimensi yang menyajikan gambar-gambar materi teknik dasar dalam pencak silat, didesain agar peserta didik tertarik dan senang dengan konsep belajar sambil bermain, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta dalam proses belajar atau latihan. Hasil dari produk pengembangan ini nantinya berupa media pembelajaran dalam bentuk *Puzzle dan coloring book*.

3. Teknik dasar pencak silat

Materi teknik dasar pencak silat yang terdapat dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Puzzle dan coloring book* Pencak Silat ini adalah keseluruhan mengenai materi teknik dasar pencak silat untuk usia dini.

B. Prosedur Pengembangan

Borg dan Gall 1983, (dalam Nana Syaodih Sukmadinata, 2006: 163) menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan.

C. Subyek Uji Coba

Penelitian pengembangan ini menggolongkan subyek uji coba menjadi dua, yaitu:

1. Subyek uji coba ahli

a. Ahli materi

Ahli materi yang dimaksud adalah dosen, pelatih atau pakar pencak silat yang berperan untuk menentukan apakah materi teknik dasar pencak silat yang dikemas dalam media pembelajaran *Puzzle dan coloring book* Pencak Silat sudah sesuai tingkat kedalaman materi dan kebenaran materi yang digunakan atau belum.

b. Ahli media pembelajaran

Ahli media yang dimaksud adalah dosen atau pakar yang biasa menangani dalam hal media pembelajaran. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket tentang desain media yang diberikan kepada ahli media pembelajaran.

2. Subyek uji coba satu lawan satu, kelompok kecil dan lapangan

Subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah peserta didik SD usia 8-9. Uji coba tersebut dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah uji coba satu lawan satu dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 3 peserta didik, tahap kedua adalah uji coba kelompok kecil dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 10 peserta didik, dan tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 20 peserta didik.

Teknik penentuan subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan metode *simple random sampling*.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan angket (kuesioner).

Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket terbuka dan angket tertutup, dimana pada halaman berikutnya disertai dengan kolom saran. Angket atau kuesioner tersebut diberikan kepada dosen ahli media pembelajaran, pelatih atau guru ahli materi, dan peserta didik. Angket atau kuesioner tersebut bertujuan untuk memperoleh data tentang tingkat kelayakan media dalam bentuk angka sebagai dasar dalam melakukan revisi produk.

E. Validitas Instrumen

Suharsimi Arikunto (2002: 144) menyatakan, validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrumen. Validasi instrumen untuk ahli materi dan ahli media.

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data

1. Studi Pendahuluan

Penelitian pendahuluan dilakukan dengan observasi, wawancara kepada responden (pelatih pencak silat SD-SMP Budi Mulia Dua Yogyakarta), mencari buku-buku sebagai referensi, mencari

hasil relevan sebagai acuan peneliti, mengambil foto-foto dari peserta didik untuk disatukan dalam produk yang akan dikembangkan. Dari penelitian pendahuluan, ditemukan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Pelatih menyatakan karakteristik peserta didik yang lebih menyukai model pembelajaran dengan permainan.
- b. Pelatih menyatakan perlu dikembangkan media pembelajaran supaya peserta didik dapat melakukan gerak dengan efektif dan efisien serta dapat memacu kreatifitas peserta didik.
- c. Pelatih menyatakan bahwa peserta didik lebih antusias pada waktu pembelajaran dengan memberikan permainan di dalamnya.
- d. Pelatih menyatakan perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat memperjelas materi pembelajaran serta dapat memperlancar proses pembelajaran.

2. Validasi Ahli Tahap Pertama

Pengembangan media pembelajaran dan latihan *puzzle dan coloring book* Teknik Dasar Pencak Silat ini divalidasi oleh para ahli dibidangnya, yaitu seorang ahli media pembelajaran dan ahli materi Pencak Silat. Tinjauan ahli ini menghasilkan beberapa revisi sebagai berikut:

a. Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Media

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Faidillah Kurniawan, S.Pd.Kor., M.Or. yang

memiliki keahlian pada bidang media pembelajaran. Lebih dicermati pemilihan warna yang kontras pada gambar. Motif potongan *puzzle dan coloring book* tidak monoton.

Tabel 1. Data Hasil Penilaian Media Pembelajaran “*Puzzle dan coloring book* Pencak Silat” Oleh Ahli Media.

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Kelayakan desain	19	28	67	Cukup Layak
Skor Total		19	28	67	Cukup Layak

b. Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Materi

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Agung Nugroho, M.Si yang memiliki keahlian di bidang kepelatihan cabang olahraga pencak silat. Agar diperjelas gambar tendangan sabit dan tendangan T. Gradasi warna pakaian yang hitam, supaya kelihatan detil bentuk gerakan silat.

Tabel 2. Data Hasil Penilaian Materi Media Pembelajaran “*Puzzle dan coloring book* Pencak Silat” Oleh Ahli Materi.

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Kelayakan isi materi	18	24	75	Cukup Layak
Skor Total		18	24	75	Cukup Layak

Tahapan ini *puzzle dan coloring book* mengalami revisi dua kali, setelah melakukan perbaikan-perbaikan pada produk kedua, *puzzle dan coloring book* pencak silat dinyatakan layak dan diijinkan melanjutkan pada tahap uji coba di SD Banguntapan.

Kelayakan pada segi media dilihat dari beberapa unsur:

1) Segi Fisik *Puzzle dan coloring book*

- (1). Jenis material yang digunakan
- (2). Ukuran *puzzle dan coloring book dan coloring book*
- (3). Jumlah kepingan *puzzle dan coloring book dan coloring book*

2) Aspek Desain dan Warna Tulisan *Puzzle dan coloring book*

- (1). Ukuran tulisan
- (2). Jenis tulisan (*font*)
- (3). Warna tulisan

3) Aspek Penggunaan *Puzzle dan coloring book*

- (1). Menarik perhatian peserta didik
- (2). Pembelajaran dan latihan lebih bervariasi
- (3). Membantu meningkatkan motivasi peserta didik

Unsur-unsur penilaian tersebut diambil dari unsur-unsur penilaian media pembelajaran pada umumnya. Kemudian kelayakan pada segi materi dilihat dari beberapa aspek sebagai berikut:

1. Apakah materi media pembelajaran "*Puzzle dan coloring book Pencak silat*" sudah sesuai dengan teori dasar pencak silat ?
2. Apakah materi yang disajikan media pembelajaran "*Puzzle dan coloring book Pencak silat*"

mudah dipahami oleh anak usia dini ?

3. Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak usia 6-8 tahun?
4. Apakah gambar yang disajikan sudah benar sesuai dengan teknik gerak dasar pencak silat?
5. Apakah materi yang disajikan memiliki tujuan yang jelas untuk pembelajaran peserta didik ?
6. Apakah penulisan nama teknik sudah sesuai dengan teori teknik gerak dasar pencak silat?

3. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media, serta berdasarkan penilaian dari peserta didik saat uji coba. Revisi dilakukan sebanyak dua kali, kedua revisi dilakukan setelah mendapatkan saran dari ahli materi dan ahli media.

a. Revisi Tahap Pertama

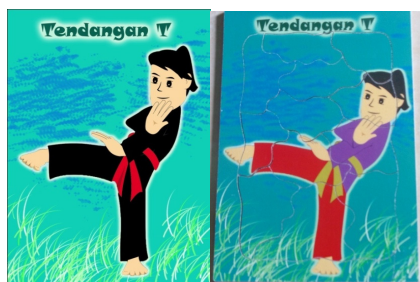
1) Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Materi

Revisi dilakukan setelah produk yang berupa media pembelajaran *puzzle dan coloring book* pencak silat divalidasikan ke ahli materi. Hasil validasi yang berupa penilaian, saran dan kritikan terhadap materi yang dikembangkan, akan dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan revisi. Pada tahap ini, perbaikan yang dilakukan yaitu pada hal-hal sebagai berikut:

Diperjelas Gambar Tendangan Sabit dan Tendangan T



Sebelum revisi Setelah revisi
Gambar 1. Tampilan Tendangan Sabit Sebelum dan Sesudah Revisi



Sebelum revisi Sesudah revisi
Gambar 2. Tampilan Tendangan T Sebelum dan Sesudah Revisi

Detail Garis Pada Pakaian



Sebelum revisi Sesudah revisi
Gambar 3. Tampilan Detail Garis Pakaian Sebelum dan Sesudah Revisi

2) Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Media

Revisi dilakukan setelah produk yang berupa media pembelajaran *puzzle dan coloring book* divalidasi ke ahli media pencak silat. Hasil validasi yang berupa penilaian, saran dan kritikan terhadap media yang dikembangkan, akan dijadikan

sebagai pedoman dalam melakukan revisi. Pada tahap revisi ini, perbaikan yang dilakukan yaitu:

Mengubah Warna Gambar Menjadi Lebih Kontra



Sebelum revisi Sesudah revisi
Gambar 4. Tampilan Gambar Sebelum dan Sesudah Revisi

Bentuk Kepingan Puzzle dan coloring book dan coloring book Tidak



Gambar 5. Tampilan Kepingan *Puzzle dan coloring book dan coloring book* Sebelum dan Sesudah Revisi

B. Data Hasil Validasi Tahap Kedua

1. Data Hasil Evaluasi Produk oleh Ahli Materi Tahap Kedua

Tabel 3. Data Hasil Penilaian Materi Pembelajaran *Puzzle dan coloring book dan coloring book* Pencak Silat oleh Ahli Materi Tahap Kedua.

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase %	Kategori
1	Kelayakan Isi Materi	21	24	87	Layak
Skor Total		21	24	87	Layak

Pada validasi tahap kedua presentase yang didapatkan mengalami peningkatan dari 75% menjadi 87% dari skor maksimal. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa

menurut ahli materi, pada tahap validasi kedua media pembelajaran *puzzle* dan *coloring book* dan *coloring book* pencak silat yang dikembangkan dari aspek kelayakan isi materi mendapatkan kategori “layak”.

2. Data Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Media Tahap Kedua

Tabel 5. Data Hasil Penilaian Media Pembelajaran Kartu Pintar Bola Basket oleh Ahli Media Tahap Kedua.

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Kelayakan Desain	22	28	78	Layak
	Skor Total	22	28	78	Layak

Pada validasi tahap kedua presentase yang didapatkan mengalami peningkatan dari 67% menjadi 78% dari skor maksimal. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli media, pada tahap validasi kedua media pembelajaran *puzzle* dan *coloring book* dan *coloring book* pencak silat yang dikembangkan dari aspek kelayakan isi materi mendapatkan kategori “layak”.

3. Hasil Produk Setelah Revisi



Gambar 38. Tampilan *Puzzle* dan *coloring book* Setelah Revisi Akhir

4. Uji Coba Produk

1) Uji Coba Kelompok Kecil

a) Kondisi Subyek Uji Coba

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 10 peserta didik SD Banguntapan. Uji coba kelompok kecil dilakukan dalam waktu 60 menit. Kondisi selama uji

coba kelompok kecil secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- (1) Kondisi penjelasan pembelajaran peserta didik tampak antusias, penasaran dan bertanya-tanya pada pelatih ketika diberikan penjelasan awal mengenai pembelajaran yang diberikan. Penjelasan pembelajaran sudah terbiasa dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik.
- (2) Kondisi penggunaan *puzzle dan coloring book* pencak silat dalam pembelajaran peserta didik tampak konsentrasi, semangat dan kompak antar teman ketika melihat dan menggunakan media pembelajaran dan latihan *puzzle dan coloring book* pencak silat. Beberapa peserta didik bertanya mengenai materi yang belum jelas dan prosedur permainan media.
- (3) Kondisi saat pengisian angket peserta didik memperhatikan penjelasan mengenai tata cara pengisian angket, peserta didik mengisi dengan teliti. Dengan penuh konsentrasi peserta didik mengisi angketnya, walaupun sesekali ada berapa peserta didik yang selalu bertanya mengenai pengisian angket namun tidak mengganggu peserta didik lain bahkan

membuat peserta didik lain semakin paham.

b) Hasil angket Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 5. Hasil Angket uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Materi	208	280	74	Cukup Layak
2	Desain <i>Puzzle dan coloring book</i>	226	320	70	Cukup Layak
Skor Total		434	600	72	Cukup Layak

Hasil angket peserta didik usia dini mengenai media *puzzle dan coloring book* pencak silat menunjukkan bahwa untuk penilaian tentang aspek materi sebesar 74% yang dikategorikan cukup layak dan segi desain *puzzle dan coloring book* sebesar 70% yang dikategorikan cukup layak. Total penilaian uji *kelayakan* media pembelajaran *puzzle dan coloring book* pencak silat menurut responden peserta didik usia 6-9 tahun sebesar 72% dikategorikan cukup layak yang dapat diartikan bahwa media tersebut cukup layak untuk diujicobakan ke tahap berikutnya.

2) Uji Coba Lapangan

a) Kondisi Subyek Uji Coba

Uji coba lapangan dilakukan kepada 20 peserta didik SD Banguntapan kelas 3A. Uji coba lapangan dilakukan dalam 2 sesi, waktu setiap sesi 40 menit. Kondisi selama uji coba lapangan

secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Kondisi penjelasan pembelajaran peserta didik tampak antusias, penasaran dan bertanya-tanya pada pelatih ketika diberikan penjelasan awal mengenai pembelajaran yang diberikan. Penjelasan pembelajaran pada sesi 1 sudah terbiasa dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik.
- 2) Kondisi penggunaan *puzzle* dan *coloring book* pencak silat dalam pembelajaran peserta didik tampak konsentrasi, semangat dan kompak antar teman ketika melihat dan menggunakan media pembelajaran dan latihan *puzzle* dan *coloring book* pencak silat. Beberapa peserta didik bertanya mengenai materi yang belum jelas dan prosedur permainan media.
- 3) Kondisi saat pengisian angket peserta didik memperhatikan penjelasan mengenai tata cara pengisian angket, peserta didik mengisi dengan teliti. Dengan penuh konsentrasi peserta didik mengisi angketnya, walaupun sesekali ada beberapa peserta

didik yang membaca pertanyaan dengan volume suara yang tinggi namun tidak mengganggu peserta didik lain bahkan membuat peserta didik lain lebih bersemangat.

b) Hasil Angket Uji Coba Lapangan

Tabel 6. Hasil Angket Uji Coba Lapangan

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Materi	435	560	77	Layak
2	Desain <i>puzzle</i> dan <i>coloring book</i>	492	640	76	Layak
	Skor Total	927	1200	77	Layak

Hasil uji angket peserta didik SD Banguntapan mengenai media *puzzle* dan *coloring book* pencak silat menunjukkan penilaian tentang aspek materi sebesar 77% yang dikategorikan layak dan untuk segi desain kartu sebesar 76% yang dikategorikan layak. Total penilaian uji kelayakan media *puzzle* dan *coloring book* pencak silat menurut responden peserta didik usia 6-9 tahun sebesar 77% dikategorikan layak.

C. Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara cermat dan teliti dengan analisis data yang diperoleh ini menghasilkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan catatan dari ahli media dan ahli materi, maka diputuskan untuk

melakukan revisi yaitu pada materi lebih ditonjolkan lagi detil gambar gerakan tekniknya dan potongan kepingan *puzzle* dan *coloring book* tidak monoton satu macam saja agar anak didik lebih tertarik dan memudahkan dalam proses pembelajaran.

2. Setelah dilakukan revisi, maka diputuskan untuk melanjutkan uji coba kelompok kecil terhadap 10 peserta didik SD Banguntapan usia 6-9 tahun. Tidak ada penyempurnaan gambar pada *puzzle* dan *coloring book* karena peserta didik sudah dapat memahami maksud yang ditujukan dari *puzzle* dan *coloring book* pencak silat.
3. Berdasarkan uji coba kelompok kecil serta uji coba lapangan tidak terdapat kekurangan.
4. Berdasarkan tes uji coba kelompok kecil menunjukkan hasil tes dalam kategori cukup layak, sedangkan uji lapangan menunjukkan hasil tes dalam kategori layak.

Hasil data yang diperoleh diinterpretasikan menurut kategori yang telah ditentukan. Kategori yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu untuk nilai 0-25% dikategorikan tidak layak, 26-50% dikategorikan kurang layak, 51-75% dikategorikan cukup layak, dan 76-100% dikategorikan layak.

D. Pembahasan

Pada awal pengembangan *puzzle* dan *coloring book* ini didesain dan diproduksi menjadi sebuah produk awal berupa *puzzle* dan *coloring book* pencak silat untuk

memperkenalkan teknik dasar pencak silat bagi siswa-siswi Sekolah Dasar usia 6-9 tahun. Proses pengembangan melalui prosedur penelitian dan pengembangan. Melalui beberapa perencanaan, produksi dan evaluasi. Kemudian produk dikembangkan dengan bantuan *photoshape*, *photoshop CS6*, dan *corel draw*, setelah produk awal dihasilkan maka perlu dievaluasi kepada para ahli melalui validasi dan perlu diuji cobakan kepada siswa. Tahap evaluasi dilakukan pada ahli materi dan ahli media. Sedangkan tahap penelitian dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Proses validasi ahli materi menghasilkan data yang dapat digunakan untuk revisi produk awal. Dalam proses validasi ahli materi ini peneliti menggunakan dua tahap yaitu tahap I dan tahap II. Data validasi tahap I dijadikan dasar untuk merevisi produk yang kedua. Setelah selesai revisi yang kedua produk siap digunakan untuk uji coba. Setelah selesai validasi ahli materi, maka dengan segera validasi validasi ke ahli media. Dari ahli media didapat data, saran dan masukan untuk memperbaiki *puzzle* dan *coloring book* pencak silat yang sedang dikembangkan. Dalam proses validasi media peneliti melalui dua tahap yaitu tahap I dan tahap II. Data validasi ahli media tahap I dijadikan dasar untuk merevisi produk kedua. Setelah selesai revisi yang kedua divalidasi lagi hingga produk siap digunakan untuk uji coba. Uji coba dilakukan dengan dua tahap, yaitu tahap uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Setelah revisi akhir maka didapat produk akhir yang siap digunakan siswa untuk media pembelajaran dalam

belajar teknik dasar pencak silat dan belajar dengan secara mandiri serta membantu guru atau pelatih dalam memberikan informasi kepada peserta didik khususnya belajar permainan pencak silat.

Kualitas *puzzle dan coloring book* pencak silat ini termasuk dalam kriteria “Layak” pernyataan tersebut dapat dibuktikan dari hasil analisis penilaian “Layak” dari kedua ahli baik itu ahli materi dan ahli media, dan uji coba lapangan. Siswa merasa senang dengan adanya produk ini karena mereka tertarik untuk belajar dan berharap produk ini dapat disebar luaskan untuk siswa lainnya. Permainan *puzzle dan coloring book* pada media belajar ini untuk menarik motivasi peserta untuk belajar teknik dasar pencak silat.

Ada beberapa hal yang menurut pendapat siswa menjadi kelebihan produk ini. Diantaranya yaitu tampilan gambar teknik pencak silat dengan design kartun membuat *puzzle dan coloring book* pencak silat menjadi menarik dan disenangi oleh siswa, juga kepingan setiap *puzzle dan coloring book* teknik dasar yang berbeda membuat anak didik semakin antusias mencoba permainan susun *puzzle dan coloring book*. Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran pencak silat merupakan gejala yang dapat meningkatkan proses pembelajaran. Produk ini juga sangat memungkinkan siswa untuk termotifasi untuk belajar secara aktif dan mandiri karena produk ini mudah untuk digunakan.

Selain dengan adanya kelebihan-kelebihan dari produk ini, adapun kelemahan dalam produk ini, diantaranya tingkat

kreativitas siswa dalam permainan kurang baik, seharusnya untuk jenis permainan *puzzle dan coloring book* siswa harus kreatif dalam mencari kepingan yang cocok dan berurutan sehingga mudah dalam menyusun *puzzle dan coloring book*. Dengan adanya beberapa kelemahan tersebut, perhatian dan upaya pengembangan selanjutnya dapat dilakukan untuk memperoleh hasil produk yang lebih baik. Kenyataan ini akan semakin membuka peluang untuk senantiasa diadakannya pembenahan selanjutnya.

Hasil pengujian dapat dijabarkan dalam pembahasan berikut ini:

1. Pengujian kepada ahli materi

Hasil uji angket kepada ahli materi menunjukkan tingkat relevansi ke dalam materi sebesar 81 % yang berarti bahwa materi yang ada dalam media *puzzle dan coloring book* pencak silat ini layak digunakan dalam pembelajaran di lapangan.

2. Pengujian kepada ahli media

Hasil uji angket yang dilakukan kepada ahli media menunjukkan tingkat kelayakan media sebesar 72,5% yang berarti media *puzzle dan coloring book* pencak silat ini layak digunakan dalam pembelajaran pencak silat dengan revisi yang disertakan yaitu pada segi kepingan *puzzle dan coloring book*.

3. Pengujian kepada peserta didik

- a. Uji coba kelompok kecil

Hasil angket peserta didik usia dini mengenai media *puzzle dan coloring book* pencak silat menunjukkan bahwa untuk penilaian tentang aspek materi sebesar 74% yang

dikategorikan cukup layak dan segi desain *puzzle dan coloring book* sebesar 70% yang dikategorikan cukup layak. Total penilaian uji kelayakan media pembelajaran *puzzle dan coloring book* pencak silat menurut responden peserta didik usia 6-9 tahun sebesar 72% dikategorikan cukup layak yang dapat diartikan bahwa media tersebut cukup layak untuk diujicobakan ke tahap berikutnya.

b. Uji coba lapangan

Hasil uji angket peserta didik SD Bnaguntapan Bantul mengenai media *puzzle dan coloring book* pencak silat menunjukkan penilaian tentang aspek materi sebesar 77% yang dikategorikan layak dan untuk segi desain *puzzle dan coloring book* sebesar 76% yang dikategorikan layak. Total penilaian uji kelayakan media *puzzle dan coloring book* pencak silat menurut responden peserta didik usia 6-9 tahun sebesar 77% dikategorikan layak.

D. Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Media

Setelah melalui uji coba produk (kelompok kecil dan lapangan) maka dapat dijabarkan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran kartu pintar bola basket.

1. Kelebihan media:

- a. Dapat lebih memotivasi peserta didik sehingga latihan menjadi semangat

- b. Mengasah kreativitas anak untuk dapat menyusun *puzzle dan coloring book*.
- c. Sangat menarik perhatian anak untuk berlatih sambil bermain.
- d. Lebih meringankan tugas pelatih dalam melatih.
- e. Anak jadi lebih aktif dalam proses latihan.

2. Kekurangan media:

- a. Kekurangan dalam media ini adalah gambar yang tidak bergerak yang terkadang membuat peserta didik masih harus bertanya-tanya untuk meminta bimbingan pelatih.
- b. Desain kartun yang digunakan dalam *puzzle dan coloring book* pencak silat membuat detail teknik dasar yang ditampilkan kurang optimal.
- c. Pengadaan *puzzle dan coloring book* pencak silat masih relatif mahal dalam hal produksi media.

E. Analisis Prespektif Media Pembelajaran

Pengenalan teknik dasar pencak silat untuk usia dini sebelum menggunakan media pembelajaran *puzzle dan coloring book* pencak silat masih bersifat klasik cenderung membosankan bagi anak usia dini selama pembelajaran. Media pembelajaran *puzzle dan coloring book* pencak silat di desain dengan konsep belajar sambil bermain sehingga diharapkan peserta didik tidak merasakan kebosanan dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar pencak silat.

Dari hasil analisis media pembelajaran *puzzle dan coloring book* pencak silat selama

uji coba produk dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siswa atau peserta didik:
 - a. Peserta didik lebih termotivasi dan tidak mengalami kebosanan melalui permainan media pembelajaran *puzzle dan coloring book* pencak silat, materi dasar pencak silat lebih mudah dipahami dan peserta didik lebih semangat untuk mendemonstrasikan gerakan teknik dasar pencak silat.
 - b. Peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam menggunakan *puzzle dan coloring book* pencak silat dengan bentuk permainan yang sangat menarik bagi mereka.
2. Pelatih atau guru :
 - a. Pelatih atau guru lebih efisien waktu dalam pelatihan, media ini di desain agar peserta didik dapat mempelajari pencak silat secara mandiri di rumah.
 - b. Pelatih atau guru lebih mudah mengelola peserta didik, dengan media ini pelatih atau guru lebih mudah untuk mengelola latihan dengan karakteristik anak yang aktif dan gemar bermain.

Pemanfaatan media pembelajaran *puzzle dan coloring book* pencak silat dalam pengenalan teknik dasar pencak silat usia dini masih mengalami hambatan. Gambar yang belum bergerak terkadang membuat siswa masih meminta pelatih untuk dibimbing. Kedepannya media pembelajaran *puzzle dan coloring book* pencak silat diharapkan dapat lebih disempurnakan.

KESIMPULAN

Media pembelajaran *puzzle dan coloring book* pencak silat yang telah dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakan sebagai media peningkatan pengetahuan tentang teknik dasar pencak silat untuk anak usia dini (6-9 tahun) dengan prosedur (1) Identifikasi Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Bahan, (3) Desain Produk, (4) Pembuatan Produk, (5) Validasi Produk, (6) Ujicoba Terbatas, (7) Revisi Produk. Selain itu ditinjau dari hasil penilaian media pembelajaran *puzzle dan coloring book* pencak silat:

1. Secara keseluruhan, media pembelajaran *puzzle dan coloring book* pencak silat dengan pokok bahasan materi (kuda-kuda, tangkisan, pukulan, sikutan, tendangan) ini dikategorikan cukup layak digunakan dalam pembelajaran pencak silat untuk usia dini dengan tingkat kelayakan sebesar 81%. Secara keseluruhan dari ahli media dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran pencak silat untuk anak usia dini dengan tingkat kelayakan sebesar 72,5%.
2. Berdasarkan uji coba lapangan, kelayakan dari media *puzzle dan coloring book* untuk peserta didik usia 6-9 tahun meliputi:
 - a. Segi materi sebesar 77%
 - b. Segi desain *puzzle dan coloring book* 76%

Secara keseluruhan media pembelajaran *puzzle dan coloring book* pencak silat ini layak digunakan dalam pengenalan pencak silat untuk usia dini setelah melalui beberapa tahap uji coba. Penelitian pengembangan ini sudah tercapai untuk digunakan oleh guru atau pelatih dalam mengajarkan teknik dasar pencak silat kepada peserta didik.

Daftar Pustaka

- Agung Nugroho. (2004) Diklat Pedoman Latihan Pencak Silat. Yogyakarta: FIK UNY
- Anggani Sudono. (2000). Sumber Belajar dan Alat Permainan. Jakarta: Grasindo
- Misbach, Muzamil. (2010). Media Puzzle
Diakses dari
<http://www.economy.jurnal.Blogsport.com/2010/06/media.puzzle.html>
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Bandung.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- . (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.