

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan sebuah proses pembimbingan dan pembelajaran bagi individu agar berkembang dan tumbuh menjadi manusia yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif, berilmu, berakhlak mulia dan sehat jasmani maupun rohani (Fluerentin, 2012). Hal tersebut selaras dengan tujuan pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Sisdiknas, 2003). Sebagai upaya untuk mewujudkan tujuan tersebut Pendidikan Jasmani memiliki peran tersendiri yang tidak dapat dipisahkan dalam kurikulum pendidikan di tanah air. Pendidikan Jasmani merupakan salah satu muatan wajib dalam setiap kurikulum pendidikan, baik itu pada jenjang pendidikan dasar maupun pendidikan menengah. Pendidikan Jasmani dilaksanakan melalui aktivitas fisik dengan tujuan untuk mengembangkan peserta didik baik pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Mustafa, 2021). Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, perilaku hidup sehat, aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi (Abduljabar, 2011). Dari beberapa pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Jasmani memiliki peran strategis dalam menjangkau berbagai aspek perilaku seperti fisik, sosial, afektif

dan kognitif. Penjas juga dikatakan unik karena memiliki kontribusi yang tidak dimiliki mata pelajaran lain, seperti kebugaran jasmani, keterampilan gerak, dan pengetahuan tentang kebugaran dan gerak, serta pembentukan gaya hidup aktif dan sehat sepanjang hayat. Sistem pendidikan nasional di Indonesia diatur dalam regulasi kurikulum. Pada kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan jasmani, hal tersebut tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 37 ayat 1h. Secara teoretis pendidikan jasmani dianggap sebagai komponen wajib dalam pendidikan karena dinilai sebagai bagian penting dari keseluruhan proses pendidikan (Mustafa & Dwiyo, 2020).

Ruang lingkup Pendidikan Jasmani atau yang saat ini dikenal dengan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), pada materi permainan dan olahraga terdapat materi aktifitas beladiri yaitu pencak silat (Permendikbud, 2018). Pencak Silat mengandung unsur keterampilan dan ketangkasan yang berguna bagi pembinaan hidup sehat, kesegaran jasmani, kemampuan berprestasi, dan kemampuan berinisiatif serta bereaksi serta kemampuan mengambil keputusan dalam waktu singkat (Ihsan, 2018). Pencak Silat sangat penting diajarkan dalam aktifitas pendidikan jasmani disekolah, karena disamping kita mempelajari dan mengenal pencak silat dalam kajian seni budaya dan olahraga, pencak silat juga sangat diperlukan untuk mengantisipasi serta memproteksi diri sewaktu – waktu dari berbagai tindak kejahatan atau kriminal. Mengingat banyaknya materi yang terkandung dalam pencak silat, maka sesuai dengan tujuan pengajaran pencak silat disekolah, tidak semua materi tersebut diajarkan pada siswa. Beberapa materi pokok yang perlu dan ada parameternya adalah: (1)

Pengetahuan dan Pemahaman Pencak Silat, (2) Keterampilan Pencak Silat, (3) Pembinaan Mental (Ihsan, 2018).

Materi pencak silat pada pembelajaran PJOK kelas XI SMA meliputi; Sikap Kuda – Kuda, Pukulan, Tendangan, Elakan, dan Tangkisan (Sumaryoto & Nopembri, 2017). Mengajarkan materi Pencak Silat dikelas memiliki tantangan tersendiri yang dinilai cukup kompleks, karena tidak semua peserta didik memiliki kemauan dan motivasi yang sama dalam belajar. Berbeda halnya dengan mengajarkan pencak silat pada kegiatan ekstrakurikuler dan diperguruan silat, selain kegiatan praktek langsung penggunaan sumber belajar yang tepat juga sangat mempengaruhi capaian pembelajaran. Melalui hasil observasi yang dilakukan terhadap siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Mandor, permasalahan yang terjadi diantaranya ialah; (1) jumlah buku paket PJOK yang terbatas, yaitu dengan rasio 1:10 artinya buku yang tersedia sejumlah 6 buah dari keseluruhan siswa kelas XI yang ada, yaitu 60 siswa, (2) kesulitan peserta didik dalam memahami materi pencak silat melalui pembelajaran konvensional, hal ini dapat diukur dari hasil ketercapaian belajar siswa yang minim, yaitu sebesar 30 % dan (3) rendahnya minat atau ketertarikan siswa dalam mempelajari materi pencak silat yang terkesan monoton, hal ini dapat diperhatikan melalui pengamatan nilai sikap ketika proses belajar mengajar berlangsung yaitu 47 % siswa tidak fokus dalam mengikuti pelajaran. Identifikasi permasalahan tersebut diperkuat berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PJOK SMA Kabupaten Landak, berdasarkan hasil survey menyatakan 75% dari keseluruhan guru PJOK mengajar dikelas XI, 60 % guru tidak mengajarkan atau

sering mengabaikan materi pencak silat disekolah, 70 % guru kurang memahami keseluruhan materi pencak silat, 100 % guru memerlukan media pembelajaran untuk menyampaikan materi pencak silat. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut dianggap perlu mengembangkan suatu media pembelajaran untuk menunjang aktifitas pembelajaran PJOK khususnya pada materi pencak silat kelas XI.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sari, 2019). Sedangkan Multimedia adalah perangkat lunak yang menggunakan lebih dari satu jenis media dalam penyajian suatu informasi, misalnya berupa teks, gambar, audio dan video. Multimedia Interaktif adalah multimedia yang memiliki alat navigasi atau fitur yang memungkinkan penggunanya dapat menjalin komunikasi dua arah. Contohnya slide presentasi, halaman *situs web*, program computer dan *virtual reality* (Batubara, 2022). Berdasarkan bentuk penyajian dan cara penyajiannya, media dapat diklasifikasikan sebagai berikut : (1) kelompok kesatu; *media grafis*, media bahan cetak, dan media gambar diam, (2) kelompok kedua; *media proyeksi* diam, (3) kelompok ketiga; media audio, (4) kelompok keempat; *media audio visual* diam, (5) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (6) kelompok keenam; media televisi dan (7) kelompok ketujuh; *multimedia* (Susilana & Riyana, 2020).

Ada suatu teori yang mengemukakan klasifikasi pemanfaatan media sebagai alat bantu berdasarkan tingkatannya, teori tersebut dianut secara luas dalam

pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar. Teori tersebut dikemukakan oleh Edgar Dale melalui *Dale's cone of experience* (Kerucut Pengalaman Dale), yang menyatakan bahwa pengaruh media dalam pembelajaran dapat dilihat dari jenjang pengalaman belajar yang akan diterima oleh siswa (Audie, 2019). Jenjang pengalaman belajar oleh Edgar Dale dapat dilihat pada Gambar 1.1. Kerucut pengalaman dale.



**Gambar 1.1** Kerucut Pengalaman Dale

Sumber : (Arsyad, 2015)

Edgar Dale menjelaskan penggunaan media pembelajaran seringkali menggunakan prinsip kerucut pengalaman (*cone of experience*), yang membutuhkan media seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru dan *audio – visual*. Edgar Dale melukiskan bahwa semakin konkrit siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin banyaklah pengalaman yang didapatkan. Tetapi sebaliknya, jika semakin abstrak siswa mempelajari bahan pelajaran maka semakin sedikit pula pengalaman yang akan didapatkan oleh siswa. Dari gambar diatas dapat disimpulkan bahwa ketika penggunaan media

pembelajaran lebih konkrit atau dengan pengalaman langsung maka pesan (informasi) pada proses pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa akan tersampaikan dengan baik. Akan tetapi sebaliknya jika penggunaan media pembelajaran semakin abstrak maka pesan (informasi) akan sulit untuk diterima siswa, dengan kata lain siswa menghadapi kesulitan dalam memahami dan mencerna apa yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran akan memberikan dampak baik secara langsung atau tidak terhadap pemerolehan dan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan dan sikap dari peserta didik atau siswa.

Sebelum menentukan media pembelajaran yang akan dikembangkan dilakukan studi pendahuluan melalui *literature review*. *Literatur review* bertujuan untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan multimedia pembelajaran pencak silat yang sudah ada sebelumnya. Setelah melakukan *literature review* dari beberapa jurnal yang ditelusuri melalui *google scholar*, pemilihan multimedia interaktif dianggap sesuai dengan mempertimbangkan perkembangan zaman dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Mempertimbangkan fenomena yang terjadi, memberi peluang untuk melakukan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pencak Silat berbasis *Google Sites*.

## **1.2 Pembatasan Masalah**

Melalui berbagai identifikasi permasalahan yang ada, dibatasi satu permasalahan yang akan diteliti yaitu Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pencak Silat berbasis *Google Site*.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Mengacu pada identifikasi dan pembatasan masalah yang ada, dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu; bagaimana menghasilkan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pencak Silat berbasis *Google Sites* ?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah produk Multimedia Pembelajaran Interaktif Pencak Silat berbasis *Google Sites*.

#### **1.5 Signifikansi Hasil Penelitian**

Media Pembelajaran Interaktif yang dihasilkan akan dilakukan validasi oleh para ahli terlebih dahulu setelah itu dilakukan uji coba penggunaan kemudian dituangkan kedalam hasil penelitian. Hasil Penelitian merupakan sebuah klarifikasi yang memuat informasi penting berupa catatan – catatan *factual* yang diperoleh melalui serangkaian kegiatan penelitian. Informasi tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat yang dapat dijadikan acuan sebagai referensi untuk melakukan pengembangan penelitian selanjutnya atau sekedar menerima informasi sebagai bahan pertimbangan untuk menerapkan atau menggunakan produk yang dihasilkan. Berdasarkan hal tersebut signifikansi hasil penelitian ini adalah sebagai berikut;

- 1) Memudahkan tenaga pendidik, pelatih pencak silat, maupun praktisi pendidikan lainnya dalam menyampaikan materi pencak silat sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi siswa,
- 2) Memfasilitasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi pencak silat SMA Kelas XI sehingga tak hanya

berpengaruh pada capaian hasil belajar siswa namun juga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus menumbuhkan minat belajar siswa.

- 3) Sebagai acuan atau refensi tambahan bagi ilmuan atau peneliti dalam melakukan suatu penelitian, baik penelitian serupa maupun penelitian pada bidang atau kajian ilmu lainnya yang dianggap masih relevan dengan topik penelitian yang dibahas,
- 4) Sebagai referensi tambahan bagi khalayak ramai dalam mengenal dan mempelajari pencak silat dari segi sejarah, seni dan budaya maupun secara teknik, teoritis maupun konseptual,
- 5) Memberikan data dan informasi yang akurat sesuai hasil penelitian yang sebenarnya.

### **1.6 Kebaharuan Penelitian (*state of the art*)**

Setelah melakukan penelusuran melalui *Internet* maupun *observasi* dan studi pendahuluan . Belum ditemukan penelitian serupa yang dilakukan oleh guru – guru Pendidikan Jasmani SMA di Kabupaten Landak maupun mahasiswa atau akademisi dilingkungan IKIP- PGRI Pontianak terkait Media Pembelajaran Interaktif Pencak Silat berbasis *google sites*. Adapun penelitian yang sudah ada sebelumnya berdasarkan penelusuran melalui *google scholar* yaitu;

- 1) Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Berbasis *Macromedia Flash 8* untuk Sekolah Menengah Pertama” (Valentino & Ihsan, 2018) yaitu penelitian pengembangan bahan ajar pencak silat berupa *Multimedia Interaktif* dengan memanfaatkan perangkat lunak



bernama *macroflash 8* sebagai media pembelajaran yang diperuntukkan bagi siswa Sekolah Menengah Pertama.

- 2) Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Berbasis Multimedia Tingkat SMA/MA” (Vai et al., 2019) yaitu penelitian pengembangan bahan ajar pencak silat berupa *Multimedia Interaktif* dengan memanfaatkan aplikasi *Adobe Flash CS 5* sebagai media pembelajaran yang diperuntukkan bagi siswa Sekolah Menengah Atas.
- 3) Penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Pembelajaran Interaktif Pencak Silat Berbasis *CourseLab 2.4*” (Angga et al., 2020) yaitu penelitian pengembangan bahan ajar pencak silat berupa *Multimedia Interaktif* dengan memanfaatkan perangkat lunak bernama *CourseLab 2.4* sebagai media pembelajaran yang diperuntukkan bagi mahasiswa Pendidikan Jasmani pada lingkungan Universitas Negeri Malang.

Sesuai hasil penelitian sebelumnya, terdapat kesamaan dalam melakukan pengembangan bahan ajar, yaitu berbasis Multimedia Pembelajaran Interaktif Pencak Silat, namun ada beberapa perbedaan yang cukup signifikan dari beberapa multimedia tersebut. Untuk membandingkan multimedia yang lama atau yang sudah ada sebelumnya dengan multimedia yang baru, dapat dilihat pada tabel 1.1 Perbandingan multimedia yang sudah ada dan multimedia yang dikembangkan.

**Tabel 1.1** Perbandingan Multimedia Pencak Silat Yang Sudah Ada dan Multimedia yang dikembangkan.

<b>Indikator</b>	<b>Mulimedia Lama (<i>Macroflash 8, Adobe Flash Cs5, Course Lab 2.4</i>)</b>	<b>Multimedia Baru (<i>Google site</i>)</b>
<b>Sistem Operasional</b>	Offline	Online

<b>Dibutuhkan instalasi program/software</b>	Ya	Tidak
<b>Akses Perangkat yang dapat digunakan</b>	Komputer & Laptop	Komputer, Laptop, Tablet PC, Smartphone
<b>Update software</b>	Mandiri	Otomatis
<b>Biaya Pengembangan Multimedia</b>	Tersedia software gratis (trial) dan berbayar (premium)	Gratis
<b>Skill pengembangan multimedia</b>	Dibutuhkan Skill Khusus	Tidak Diperlukan skill khusus
<b>Kemudahan mengupdate konten/materi</b>	Tidak	Ya

Apabila dilihat dari tabel yang ditampilkan, setidaknya ada tujuh poin yang membedakan antara multimedia yang sudah ada sebelumnya atau multimedia yang lama, dengan multimedia yang akan dikembangkan atau multimedia yang baru.

Adapun Kebaharuan (*state of the art*) dalam penelitian dan pengembangan multimedia yang baru yaitu multimedia berbasis *google sites* yang dapat diakses secara online melalui berbagai macam perangkat digital seperti smartphone, personal computer, laptop, tablet PC, dan netbook. Konten materi yang dimuat difokuskan pada materi pencak silat kelas XI SMA. Biaya pengembangan produk yang dihasilkan relatif rendah. Tidak memerlukan pembaharuan pada layanan produk yang digunakan. Produk yang dihasilkan berbasis teknologi yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21, mudah digunakan oleh berbagai kalangan, akses masuk mudah, serta belum ditemukannya penelitian serupa pada materi Pencak Silat SMA dengan memanfaatkan *google sites* sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada satuan pendidikan tingkat SMA di Kabupaten Landak, maupun di satuan pendidikan tingkat SMA di Provinsi Kalimantan Barat,

baik itu ditinjau dari skala regional maupun Nasional. Keunggulan lainnya adalah isi materi dapat ditambah, dihapus atau diedit sesuai relevansi isi dan kesesuaian materi yang diinginkan dengan mudah, selain itu ketika akan mengakses Media Pembelajaran Interaktif, tidak perlu dilakukan instalasi melalui aplikasi apapun. Yang diperlukan hanya sebuah *web browser* yang sudah tersedia pada handphone dan komputer masing – masing pengguna, kemudian guru cukup *menycopy link* pada *web browser* dan membagikannya pada peserta didik/pengguna lainnya. Kemudian pengguna tinggal masuk pada *link* yang sudah dibagikan tersebut tanpa perangkat atau aplikasi tambahan. Disamping itu pula pengembangan multimedia pembelajaran *interaktif* pencak silat berbasis *web* dengan menggunakan *fitur google site* ini, terbilang ekonomis, tidak memerlukan keahlian khusus dalam pengembangan produk, serta sangat mudah digunakan oleh berbagai kalangan.