

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berlangsungnya proses pembelajaran tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada di dalamnya. Komponen pembelajaran adalah kumpulan dari beberapa *item* yang saling berhubungan satu sama lain, yang merupakan hal penting dalam proses pembelajaran. Komponen-komponen proses pembelajaran, meliputi peserta didik, guru/dosen, tujuan pembelajaran, materi/isi, metode, model, media dan evaluasi. Sebagai sebuah sistem, masing-masing komponen tersebut membentuk sebuah integritas atau satu kesatuan yang utuh. Masing-masing komponen saling berinteraksi yaitu saling berhubungan secara aktif dan saling memengaruhi. Misalnya, dalam menentukan bahan pembelajaran harus merujuk pada tujuan yang telah ditentukan, strategi atau model yang tepat dalam memberikan materi, serta didukung oleh media yang sesuai. Begitu juga dalam menentukan suatu evaluasi pembelajaran. Evaluasi biasanya merujuk pada tujuan pembelajaran, bahan yang disediakan, media dan strategi yang digunakan, serta keterlibatan komponen lainnya yang saling interdevedensi dan interpenetrasi.

Pada tahun 2020 komponen pembelajaran mengalami perubahan yang sangat mendasar, terutama dalam hal penyelenggaraan pendidikan tinggi (Permendikbud Nomor 3, 2020). Ruang Lingkup Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti) terdiri atas (a) standar kompetensi lulusan; (b) standar isi pembelajaran; (c) standar proses pembelajaran; (d) standar penilaian pendidikan

pembelajaran; (e) standar dosen dan tenaga kependidikan; (f) standar sarana dan prasarana pembelajaran; (g) standar pengelolaan pembelajaran; dan (h) standar pembiayaan pembelajaran (Permendikbud Nomor 3, 2020). Khususnya pada standar proses pembelajaran yang merupakan kriteria minimal tentang pelaksanaan pembelajaran di perguruan tinggi. Standar proses tersebut meliputi karakteristik proses pembelajaran, perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan beban belajar mahasiswa. Karakteristik proses pembelajaran di perguruan tinggi (bila mengacu pada SN-Dikti) terdiri atas sifat interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa. Perubahan pada komponen pembelajaran yang dilihat dari standar proses akan memengaruhi jalannya pembelajaran.

Menimbang SN-Dikti pada era dinamis ini, perguruan tinggi harus merespons secara cepat dan tepat. Transformasi kurikulum dan pembelajaran diperlukan untuk membekali dan menyiapkan lulusan pendidikan tinggi agar menjadi generasi yang unggul. Kuncinya adalah dengan menyiapkan mahasiswa menjadi pelajar yang terampil, lentur, dan ulet. Hal ini mengubah paradigma pembelajaran dengan memberikan peluang yang luas pada mahasiswa untuk mengembangkan potensi dan kreativitas diri dalam rangka membentuk manusia yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, berakhlak mulia, berkepribadian, memiliki kecerdasan, memiliki estetika, sehat jasmani dan rohani, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Permendikbud Nomor 3, 2020). Konstruktivisme merupakan salah satu ide besar yang mendasari terbitnya SN-Dikti Tahun 2020. Implikasinya terhadap pembelajaran sangatlah besar. Jika pada pandangan tradisional kurikulum

disajikan dari bagian-bagian menuju keseluruhan dengan menekankan keterampilan-keterampilan dasar, maka pada pandangan konstruktivisme kurikulum disajikan secara keseluruhan menuju bagian-bagian yang memiliki konsep luas. Pandangan konstruktivisme lebih menghargai pertanyaan dan ide-ide peserta didik. Selain itu, dalam kegiatan kurikuler, lebih banyak mengandalkan sumber-sumber data primer dan manipulasi bahan. Peran guru dalam pandangan konstruktivisme, yaitu 1) memandang peserta didik sebagai pemikir yang dapat memunculkan teori-teori dirinya; 2) melakukan pengukuran proses dan hasil belajar peserta didik dengan cara pengamatan serta pemberian tugas-tugas/pekerjaan; dan 3) membuat siswa banyak belajar dan bekerja dalam grup proses.

Pandangan konstruktivisme mengarahkan pendidikan yang berfokus pada peserta didik sebagai upaya dalam mereformasi pendidikan untuk semua peserta didik ingin berhasil, maka harus fokus pada peserta didik (Gupta, 2018). Kualitas pengetahuan meningkat ketika proses pembelajaran terjadi secara bermakna dan terletak dalam konteks sosial. Artinya, saat peserta didik dapat berinteraksi dengan informasi melalui pra-desain kegiatan belajar, seperti observasi, pertanyaan, pemecahan masalah dan beberapa kemungkinan model pembelajaran lainnya (Nugroho, 2017). Penyelenggaraan pendidikan berdasarkan paradigma tersebut, diperlukan acuan dasar bagi setiap satuan pendidikan. Hal tersebut meliputi serangkaian kriteria dan kriteria minimal sebagai pedoman untuk proses pembelajaran yang bersifat demokratis, mendidik, mendorong kreativitas, interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi mahasiswa. Mengingat keragaman budaya dan latar belakang serta karakteristik mahasiswa sebagai masukan dalam sistem pembelajaran, juga ada tuntutan agar proses

pembelajaran mampu menghasilkan lulusan yang bermutu. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dipilih, dikembangkan, dan diterapkan secara luwes dan bervariasi dengan memenuhi kriteria standar.

Penyelenggaraan pendidikan dan pengembangan ilmu di tingkat pendidikan tinggi memberlakukan kebebasan akademik, kebebasan mimbar akademik, dan otonomi keilmuan. Kebebasan akademik di pendidikan tinggi memberi peluang pada civitas akademik untuk mengadakan pengkajian-pengkajian keilmuan dari dimensi ontologi, epistemologi, dan aksiologi keilmuan secara bebas. Sedangkan, kebebasan mimbar akademik, memberi peluang kepada pendidik yang profesional untuk menyampaikan kebenaran akademik ke masyarakat akademik, profesi, maupun masyarakat luas demi aksiologi keilmuan tersebut.

Mempertimbangkan hal tersebut proses pembelajaran di pendidikan tinggi harus menggunakan pendekatan-pendekatan pembelajaran inovatif dalam mentransformasikan ilmu pengetahuan, baik yang menyangkut teori maupun praktik. Selain itu, pembelajaran juga dapat diselenggarakan di dalam kelas atau di luar kelas, dengan tujuan agar pembelajaran menjadi bermakna (*meaningful*) yang merupakan prinsip pembelajaran kontekstual (*contextual learning*) dan pembelajaran dapat berpusat pada mahasiswa (*student center learning*).

Proses pembelajaran diperguruan tinggi juga harus mengakomodasi adanya mahasiswa dalam kelompok heterogen yang terdiri atas pribadi-pribadi yang mempunyai karakteristik, kondisi, dan kebutuhan yang berbeda, yang perlu mendapat perlakuan sedemikian rupa sehingga potensi masing-masing pribadi tersebut dapat berkembang secara optimal. Pemberdayaan mahasiswa agar mampu

membangun diri sendiri berdasarkan rangsangan yang diperolehnya sesuai dengan taraf perkembangan psikis, fisik, dan sosial. Hal itu juga memerlukan interaksi aktif antara dosen dengan mahasiswa, antarmahasiswa, dan antara mahasiswa dengan lingkungan dalam suasana yang menyenangkan dan menggairahkan, serta sesuai dengan kondisi dan nilai-nilai yang ada dalam lingkungannya.

Secara akademik dan empirik, tidak ada satupun model pembelajaran yang sesuai untuk setiap mata kuliah jika dilihat berdasarkan bidang keilmuan dan mahasiswa yang beragam. Oleh karena itu, semua dosen harus mampu memilih, mengembangkan, dan menerapkan model-model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata kuliah, karakteristik mahasiswa, serta kondisi dan situasi lingkungan. Hal ini menunjukkan posisi penting proses pembelajaran dalam menghasilkan lulusan yang bermutu. Pada lingkup yang lebih kecil dalam proses pembelajaran (perkuliahan), sebagai konsekuensi logis implementasi suatu kurikulum, maka dalam interaksi proses pembelajaran harus disiapkan model dan perangkat pembelajaran yang baik. Penyiapan model dan perangkat pembelajaran yang baik merupakan langkah strategis dalam pengelolaan proses pembelajaran untuk mencapai capaian pembelajaran lulusan. Rancangan model dan perangkat pembelajaran yang dibicarakan dalam naskah itu tidak terbatas pada rancangan Silabus, Rencana Pembelajaran Semester (RPS), dan Kontrak Perkuliahan.

Perkembangan ilmu dan teknologi serta perubahan masyarakat yang sangat cepat, mengharuskan peran dosen untuk selalu mengikuti perkembangan serta tuntutan baru dalam bidang keahliannya. Dengan demikian, tugas dosen makin kompleks dan menantang sehingga dosen selalu dituntut untuk meningkatkan kemampuannya, baik secara individual maupun kelompok.

Memasuki abad ke-21 ini, banyak terjadi perubahan-perubahan yang besar dan mendasar. Saat ini kita hidup dalam era informasi. Era informasi, kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi telah memungkinkan terjadinya pertukaran informasi yang cepat tanpa terhambat oleh dimensi ruang maupun waktu. Upaya pengembangan desain pembelajaran amat penting untuk dilakukan oleh seorang dosen. Hal ini tertuang dalam SN-Dikti mengenai perencanaan proses pembelajaran yang disusun untuk setiap mata kuliah dan disajikan dalam Rencana Pembelajaran Semester. Perencanaan proses pembelajaran dikembangkan oleh dosen secara mandiri atau bersama dalam kelompok keahlian suatu bidang ilmu pengetahuan dan/atau teknologi dalam Program Studi.

Esensi dari desain pembelajaran adalah merancang seperangkat tindakan yang bertujuan untuk mengubah situasi yang ada ke situasi yang diinginkan. Jelas bahwa fungsi desain pembelajaran merupakan fungsi yang sangat esensial karena pengelolaan dan evaluasi pembelajaran pada hakikatnya tergantung pada desain pembelajaran yang telah dibuat oleh dosen. Perancangan setiap kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara sistematis. Demikian pula pengembangan bahan pembelajaran, pengelolaan kegiatan pembelajaran, dan evaluasi (baik proses maupun hasilnya) juga harus disusun dengan baik. Secara nyata, bentuk dari usaha-usaha tersebut ditandai dengan perumusan kompetensi yang operasional, pemilihan dan penyusunan materi pelajaran yang akan diajarkan, serta konsisten dengan kompetensi.

Program Studi (Prodi) Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek), Fakultas Olahraga dan Kesehatan (FOK), sebagai salah satu program studi yang menyelenggarakan program S1 pendidikan akademik, yang

bernaung di bawah Universitas Pendidikan Ganesha, menyambut dengan penuh tanggung jawab restrukturisasi kurikulum yang memberi peluang kepada mahasiswa untuk “Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka”. Sehubungan dengan perubahan kurikulum tersebut, Prodi Penjaskesrek harus menyiapkan model dan perangkat pembelajaran yang baik. Hal ini merupakan langkah strategis dalam pengelolaan proses pembelajaran untuk mencapai capaian pembelajaran lulusan.

Prodi Penjaskesrek merupakan salah satu Prodi yang terdapat di Undiksha. Kurikulum Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Olahraga dan Kesehatan (FOK) Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha), memunculkan mata kuliah teori dan praktik Pembelajaran Pencak Silat. Mata kuliah teori dan praktik Pembelajaran Pencak Silat memiliki bobot 2 SKS. Penguasaan materi pada mata kuliah teori dan praktik Pencak Silat merupakan suatu yang penting. Hal tersebut dikarenakan *output* dari Prodi Penjaskesrek kelak akan menjadi pendidik di tingkat satuan pendidikan. Pada tingkat satuan pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Pencak Silat merupakan salah satu materi yang diajarkan. Melihat karakteristik mata kuliah teori dan praktik, Pencak Silat merupakan mata kuliah yang membutuhkan banyak waktu pertemuan serta memerlukan perencanaan dan *setting* belajar yang baik. Selain itu, harus didukung pula oleh perangkat pembelajaran yang tepat.

Mata kuliah teori dan praktik Pencak Silat memuat tiga standar kompetensi lulusan yang meliputi sikap, pengetahuan, keterampilan umum dan keterampilan khusus. Kompetensi sikap adalah perilaku benar dan berbudaya sebagai hasil dari internalisasi dan aktualisasi nilai dan norma. Hal itu yang tecermin dalam kehidupan spiritual dan sosial melalui proses pembelajaran,

pengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait dengan pembelajaran Pencak Silat. Kompetensi pengetahuan dalam pembelajaran Pencak Silat memuat teori-teori pencak silat, antara lain teori sejarah, pengertian, tujuan, fungsi dan prinsip-prinsip, serta teori peraturan pertandingan dan perwasitan pencak silat. Keterampilan umum yang dimaksud adalah sebagai kemampuan kerja umum yang wajib dimiliki oleh setiap lulusan dalam rangka menjamin kesetaraan kemampuan lulusan sesuai tingkat program dan jenis Pendidikan Tinggi. Selain itu, kompetensi keterampilan khusus dalam mata kuliah Pencak Silat memuat 74 (tujuh puluh empat) pengetahuan yang bersifat prosedural dan membutuhkan waktu praktik yang cukup panjang agar mahasiswa dapat menguasai dan mampu untuk mendemonstrasikannya (Lubis, 2004). Mengingat teori dan praktik Pencak Silat sangat penting untuk dikuasai mahasiswa Penjasokesrek, maka seorang dosen harus berusaha menciptakan suasana atau kondisi belajar yang kondusif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Namun, pada kenyataannya hasil belajar siswa dalam pelajaran Pencak Silat masih rendah. Hal ini diperoleh dari pengamatan awal yang dilakukan dengan melaksanakan analisis situasi. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada mahasiswa yang memprogram mata kuliah Teori dan Praktik (TP) Pembelajaran Pencak Silat pada semester ganjil 2019/2020, diperoleh data bahwa mahasiswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran ini masih cukup tinggi, yaitu 11 orang atau 10,7% dengan nilai E. Mahasiswa yang tuntas dalam pembelajaran ini nilainya belum optimal karena hanya 38 orang atau 36,9% yang tuntas dengan nilai A, 39 orang atau 37,9%, dengan nilai A-, 12 orang atau 11,7% dengan nilai B+, 1 orang

atau 1% Nilai B, dan 2 orang atau 1,9 % Nilai B-. Data ketuntasan belajar seperti tersaji pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Ketuntasan Hasil Belajar Secara Klasikal Mata Kuliah TP. Pencak Silat Semester Ganjil 2019/2020.

Skor Presentil	Nilai Skala	Nilai Huruf	Kelas A	Kelas B	Kelas C	Kelas D	Jumlah	Persentase	Keterangan
85-100	4,00	A	8	11	6	13	38	36.9	Tuntas
81-84	3,75	A-	6	11	13	9	39	37.9	
77-80	3,25	B+	4	1	6	1	12	11.7	
73-76	3,00	B	1	0	0	0	1	1.0	
69-72	2,75	B-	2	0	0	0	2	1.9	
65-68	2,50	C+	0	0	0	0	0	0.0	
61-64	2,00	C	0	0	0	0	0	0.0	
40-60	1,00	D	0	0	0	0	0	0.0	Tidak Tuntas
0-39	0,00	E	5	3	1	2	11	10.7	

Hasil analisis ini diperkuat dengan hasil dari penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran Pencak Silat menurun karena dosen cenderung menggunakan model konvensional dalam mengajar (Spanyawati, 2015). Dosen lebih banyak memberikan paparan materi tanpa menuntun peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan berdiskusi. Terlebih lagi, penelitian lain sebelumnya juga menemukan bahwa hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Pencak Silat masih rendah (Johor, 2019). Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik yang masih di bawah standar, yang mengakibatkan mereka gagal atau tidak lulus pada pelajaran Pencak Silat. Dalam penelitiannya, disampaikan bahwa penyebab terjadinya masalah ini dikarenakan dosen tidak menggunakan metode yang bervariasi dalam mengajar mahasiswa. Dosen menggunakan metode ceramah yang membuat siswa menjadi pasif dalam

mengikuti kegiatan pembelajaran Pencak Silat. Hal ini mengindikasikan bahwa dosen belum memaksimalkan pemanfaatan media belajar. Hasil dari penelitian sebelumnya didukung oleh hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan dengan angket *google form* terhadap seluruh dosen FOK yang mengampu mata kuliah TP. Pembelajaran Pencak Silat di ketiga Prodi yang ada di bawah naungan FOK. Ditemukan informasi bahwa selama satu tahun ini, khususnya pada masa pandemi Covid-19, dosen pengampu mata kuliah telah melakukan pembelajaran secara daring, tetapi belum didukung oleh media atau multimedia yang mencukupi.

Dosen pengampu mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi Serang-Bela sehingga berimplikasi pada rendahnya hasil belajar yang telah dievaluasi (meliputi aspek afektif, kognitif, dan keterampilan). Dosen pengampu juga mengungkapkan bahwa perbaikan perangkat (RPS, Silabus, Kontrak kuliah, Media, RTM dan instrumen evaluasi) yang sesuai dengan pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 belum ada. Dosen pengampu telah menyampaikan bahwa proses pembelajaran telah menggunakan *Learning Manegement Sistem* (LMS) selama pembelajaran, tetapi belum *disetting* dengan strategi *blended learning*. Model *Discovery*, model Pembelajaran Berbasis Proyek, *Contextstual Learning*, dan Model Pembelajaran Kooperatif, merupakan model-model yang digunakan selama proses pembelajaran daring.

Melihat kondisi hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pencak Silat masih rendah, maka diperlukan model dan perangkat pembelajaran alternatif yang mengundang peserta didik untuk dapat ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Model dan perangkat pembelajaran yang tepat tentu dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih baik dan bermakna. Hal tersebut

diungkapkan oleh Şendurur et al. (2018) dalam penelitiannya yang berjudul *The Design and Development of Creative Instructional Material: The Role Domain Familiarity for Creative Solutions*” yang menyatakan bahwa tugas, latar belakang teknis, dan konten pembelajaran harus diintegrasikan ke dalam desain material pembelajaran dengan pendekatan yang bermakna. Jika tidak, peserta didik tidak akan memperoleh manfaat praktis dari pembelajaran. Sebagai upaya untuk menyukseskan program MBKM dari kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dosen Pendidikan Jasmani hendaknya tidak lagi mengajar sekadar sebagai kegiatan menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap semata kepada mahasiswa. Pembelajaran teori dan praktik Pencak Silat hendaknya menuntut mahasiswa agar mampu mengembangkan pengetahuannya sendiri, belajar mandiri, sedangkan dosen berperan sebagai fasilitator, mediator, dan *manager* dari proses pembelajaran. Pembelajaran konstruktivistik bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari pengajar kepada peserta didik, melainkan suatu kegiatan yang memungkinkan peserta didik mampu membangun sendiri pengetahuannya.

Teori konstruktivistik dapat didefinisikan sebagai sebuah teori untuk membangun kemampuan dan pemahaman dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Suparlan, 2019). Terlebih lagi, teori konstruktivistik memberikan kebebasan terhadap manusia untuk menggali informasi untuk memenuhi kebutuhannya sendiri (Sugrah, 2020). Hal ini mengindikasikan pembelajaran mandiri. Selain itu, teori ini merujuk pada usaha untuk membangun pengetahuan individu dengan mencari informasi terkait (Budyastuti & Fauziati, 2021). Kemudian, teori ini memahami kegiatan belajar sebagai proses pembentukan

pengetahuan yang dilakukan oleh pembelajar itu sendiri (Suwandayani et al., 2021).

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa teori konstruktivistik ini memahami bahwa setiap individu atau peserta didik membangun pengetahuan mereka dengan membiarkan mereka untuk mencari ataupun menggali informasi yang mereka butuhkan.

Mengoptimalkan aktivitas gerak, kreativitas, dan peran mahasiswa diharapkan akan mampu mengembangkan potensi dan kapasitas belajar yang dimilikinya, serta potensi sumber belajar yang terdapat di sekitarnya. Namun kenyataan yang terjadi, dalam proses pembelajaran yang telah berlangsung selama ini, dosen mata kuliah Teori dan Praktik Pencak Silat dalam pengelolaan kelas, masih cenderung berpusat pada dosen sebagai sumber belajar utama (*teacher center*). Di dalam SN-Dikti disebutkan bahwa salah satu karakteristik pembelajaran yang dituntut saat ini adalah pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa atau *Student Centered Learning* (SCL). SCL adalah capaian pembelajaran lulusan yang diraih melalui proses pembelajaran dengan mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian, kebutuhan mahasiswa, dan mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan. SCL berkembang berdasarkan teori pembelajaran *constructivism* yang menekankan bahwa pembelajar wajib mengonstruksikan pengetahuannya agar dapat belajar secara efektif (Attard, A., Di Lorio, E., Geven, K. and Santa, 2010).

Ini sejalan dengan lima prinsip SCL, yaitu 1) mendorong pembelajaran aktif dan keterlibatan teman sejawat, serta pergeseran kekuatan/kekuasaan pembelajaran dari dosen ke mahasiswa, 2) menempatkan dosen sebagai *fasilitator*

dan *contributor*, 3) menumbuhkan pemikiran kritis yang digunakan sebagai alat untuk mengembangkan pengetahuan, 4) memberikan tanggung jawab pembelajaran kepada mahasiswa sehingga mereka dapat menemukan kekuatan dan kelemahannya, serta mengarahkan konstruksi pengetahuannya, dan 5) menggunakan penilaian yang memotivasi pembelajaran serta menginformasikan atau memberikan petunjuk praktis masa depan (Weimer, 2002). Berkaitan dengan penjelasan di atas, peneliti tertarik melakukan pengembangan model dan perangkat pembelajaran sebagai solusi alternatif dalam memecahkan masalah terkait rendahnya hasil belajar peserta didik pada pelajaran Pencak Silat. Berbagai faktor dapat menjadi penyebab rendahnya kualitas pembelajaran. Namun, permasalahan yang peneliti temukan di sini yaitu kurang tepatnya pemilihan model dan media pembelajaran untuk pembelajaran Pencak Silat. Pembelajaran selama ini lebih banyak berpusat pada dosen (*teacher center*).

Salah satu upaya yang peneliti lakukan yaitu dengan menerapkan metode SLR (*Systematic Literature Review*). Metode ini melakukan analisis kebutuhan terhadap pengembangan model dan perangkat pembelajaran *Project Based Blended Learning* pada mata kuliah Teori dan Praktik Pencak Silat. SLR dilakukan dengan melakukan analisis 18 artikel pengembangan model, 13 artikel tentang *blended learning*, dan 13 artikel tentang pengembangan perangkat. Hasil SLR yang paling banyak, yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE. Alasan pengembangan model ini adalah belum dimanfaatkannya model yang inovatif dalam proses pembelajaran sehingga belum bisa memfasilitasi mahasiswa dalam mengembangkan potensi dan kreativitasnya (Silfia Dewy & Kusumaningrum, Indrati, 2016), (Miqdad, 2017), (Annafi & Agustina, 2018),

(Sari et al., 2019), (Dadi et al., 2020), (Indriani & Ginanjar Arip, 2023), (Iskandar & Raditya, 2017), (Desramaza et al., 2023), (Wagirun & Irawan, 2019), (Syamsu et al., 2022), (Hidayah et al., 2021), (Alfi & Perdana, 2019), (Wahyudi et al., 2018), (Uum Suminar, Yus Alvar Saabighoot, Esya Anesty Mashudi, Maman Rumanta, 2022), (Kurniawan, 2020), (Suryanti et al., 2023), (Manoma, 2019).

Pengembangan yang dimaksud adalah pengembangan model dan perangkat *Project Based Blended Learning (PjBBL)* berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar Pencak Silat. Pembelajaran berbasis proyek saat ini dapat dirancang dengan menggunakan teknologi informasi, teknologi komputer, teknologi internet, dan multimedia (Boondee et al., 2011). Contohnya, pembelajaran berbasis proyek menggunakan *web* yang mendorong kerja kelompok melalui alat komunikasi di *web*. Peserta didik bekerja sama membuat proyek, baik di lingkungan belajar virtual maupun lingkungan pembelajaran nyata di kelas. Unsur proyek dalam teknologi informasi dapat memberikan peserta didik kesempatan untuk membangun pengetahuan melalui interaksi selama pembuatan proyek (Boondee et al., 2011).

Pengembangan model dan perangkat PjBBL pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran Pencak Silat yang dapat terintegrasi dengan LMS didasarkan oleh beberapa hal, yaitu: 1) kemampuan mendemonstrasikan prosedur, 2) memfasilitasi mahasiswa belajar mandiri, 3) fleksibel, 4) memuat unsur-unsur multimedia, 5) memuat sejumlah proyek, 6) bahan ajar multimedia pembelajaran Pencak Silat yang dapat terintegrasi dengan LMS Undiksha belum ada yang mengembangkan untuk teori dan praktik Pencak Silat di Prodi Penjaskesrek, dan 7) berdasarkan hasil observasi, sumber daya manusia (SDM) dan sarana

operasional sangat mendukung pemanfaatan pengembangan model dan perangkat PjBBL. Pengembangan ini sesuai dengan kondisi belajar peserta didik, baik secara *offline* maupun *online* saat ini. Dengan demikian, pengembangan model dan perangkat PjBBL berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar Pencak Silat ini dipandang perlu untuk dilaksanakan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

- a. Secara keseluruhan hasil belajar mahasiswa belum mencapai kriteria sangat baik.
- b. Pengelolaan kelas masih cenderung berpusat pada dosen sebagai sumber belajar utama (*teacher centre*).
- c. Pembelajaran mata kuliah Pencak Silat masih hanya terbatas pada demonstrasi dosen atau model secara langsung.
- d. Dosen belum siap untuk melaksanakan kurikulum merdeka belajar kampus merdeka pada mata kuliah teori dan praktik pencak silat karena belum mampu memerdekakan mahasiswa dalam proses pembelajaran.
- e. Perangkat pembelajaran yang pernah dikembangkan oleh dosen tidak bisa diintegrasikan dengan LMS Undiksha sehingga dalam pembelajaran daring belum dapat memanfaatkan multimedia.
- f. Belum pernah dilakukan pembelajaran strategi *blended learning* dalam pembelajaran mata kuliah teori dan praktik pencak silat.

- g. Pengembangan model PjBBL pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran belum tersedia.
- h. Pengembangan perangkat PjBBL pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran belum tersedia.
- i. Mahasiswa memerlukan kesempatan untuk melakukan kegiatan berbasis proyek untuk dapat melakukan praktek dengan langsung.

1.3 Pembatasan Masalah

Latar belakang penelitian ini adalah hasil belajar mahasiswa yang belum mencapai kriteria sangat baik. Pencapaian hasil belajar mahasiswa pada proses pembelajaran mata kuliah teori dan praktik pencak silat lebih didominasi oleh mahasiswa yang lulus dengan kriteria baik. Melihat *row input* mahasiswa sesungguhnya hasil belajar pada mata kuliah teori dan praktik pencak silat masih bisa ditingkatkan. Kurang maksimalnya pencapaian hasil belajar tersebut disebabkan oleh banyak faktor. Agar menghindari timbulnya peninjauan yang terlalu luas maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan model dan perangkat PjBBL berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar pencak silat, Prodi Penjaskesrek, Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat ditentukan pada penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimanakah validitas model dan perangkat PjBBL berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar pencak silat?
- b. Bagaimanakah kepraktisan model dan perangkat PjBBL berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar pencak silat?
- c. Bagaimanakah efektivitas model dan perangkat PjBBL berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar pencak silat?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan validitas model dan perangkat PjBBL berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar pencak silat.
- b. Mendeskripsikan kepraktisan model dan perangkat PjBBL berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar pencak silat.
- c. Mendeskripsikan efektivitas model dan perangkat PjBBL berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar pencak silat.

1.6 Signifikansi Penelitian

Signifikansi penelitian merupakan dampak tercapainya suatu tujuan penelitian. Signifikansi penelitian terdiri atas signifikansi ilmiah yang diarahkan pada pengembangan ilmu atau kegunaan teoretis dan signifikan praktis yaitu membantu memecahkan dan mengantisipasi masalah yang ada pada objek yang diteliti. Penelitian yang dilaksanakan ini merupakan bagian integral dari sebuah kurikulum. Penelitian ini bertujuan untuk menyempurnakan komponen kurikulum

sesuai dengan buku panduan penyusunan kurikulum pendidikan tinggi di era industri 4.0 untuk mendukung merdeka belajar-kampus merdeka yaitu model dan perangkat PjBBL berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar pencak silat.

Signifikansi hasil penelitian secara teoretis yaitu penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu, khususnya pengembangan model dan perangkat PjBBL berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar pencak silat. Analisis kebutuhan, proses, hasil pengembangan produk, uji validitas, efektivitas dan kepraktisan yang diuraikan dalam penelitian ini juga dapat memecahkan ideologis yang muncul dalam pembelajaran khususnya pada mata kuliah teori dan praktik pencak silat. Mahasiswa bisa menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, belajar memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya dan berusaha dengan ide-ide mereka. Mempercepat pemahaman materi pembelajaran mata kuliah pencak silat karena model dan perangkat PjBBL berbantuan multimedia interaktif ini selain model pembelajaran juga berupa peta konsep, silabus mata kuliah, rencana pembelajaran semester (RPS), rencana proses pembelajaran (RPP), rancangan tugas mahasiswa (RTM), lembar kerja mahasiswa (LKM), dan lembar penilaian hasil belajar didalamnya juga didukung dengan materi, media serta multimedia pembelajaran yang terdiri dari komponen-komponen teks, audio dan tampilan gambar bergerak yang dapat terintegrasi dengan LMS Undiksha sehingga mampu meningkatkan motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Secara praktis, hasil penelitian ini nantinya dalam proses pelaksanaan penelitian dapat menambah pengalaman peneliti dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan model dan perangkat PjBBL pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat. Bagi peneliti lain yang sejenis, penelitian ini dapat juga digunakan sebagai referensi. Model dan perangkat PjBBL berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar pencak silat yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri, mempermudah dan memperjelas pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran. Pengembangan Model dan perangkat PjBBL berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar pencak silat ini dapat dijadikan rujukan perangkat yang bermanfaat bagi prodi Penjaskes di Fakultas Olahraga dan Kesehatan.

1.7 Novelty (Kebaharuan)

Novelty adalah unsur kebaruan atau temuan dari sebuah penelitian. Penelitian dikatakan baik jika menemukan unsur temuan baru sehingga memiliki kontribusi baik bagi keilmuan maupun bagi kehidupan. Penelitian ini memiliki kebaruan mengingat Model dan Perangkat *Project Based Blended Learning* Berbantuan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pencak Silat sangat penting dilakukan untuk mendapatkan melakukan perbaikan proses dan hasil belajar khususnya dengan diberlakukannya kurikulum merdeka belajar yang diiringi pesatnya perkembangan teknologi khususnya teknologi pembelajaran. Model dan Perangkat pembelajaran dalam pendidikan merupakan salah satu komponen yang sangat penting dengan proses pembelajaran. Model dan

Perangkat yang baik akan mampu memberikan gambaran tentang kualitas pembelajaran sehingga pada gilirannya mampu membantu pengajar merencanakan strategi pembelajaran (Magdalena et al., 2020). Terlebih lagi, tugas, latar belakang teknis, dan konten pembelajaran harus diintegrasikan ke dalam desain material pembelajaran dengan pendekatan yang bermakna, jika tidak mahasiswa tidak akan dapat memperoleh manfaat praktis dari pembelajaran (Şendurur et al., 2018). Terlebih lagi, penelitian lain menemukan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran dapat menghasilkan peningkatan signifikan dalam kematangan terhadap pandangan matematika, kualitas refleksi, dan kepuasan siswa (J. Lee et al., 2017). Melalui metode SLR (*Systematic Literature Review*) yang bertujuan melakukan analisis kebutuhan terhadap pengembangan model dan perangkat pembelajaran *project base blanded learning* pada mata kuliah teori dan praktik pencak silat. SLR dilakukan dengan melakukan analisis 18 artikel pengembangan model, 13 artikel tentang *blanded learning* dan 13 artikel tentang pengembangan perangkat, ditemukan masih belum ada pengembangan model pembelajaran *project base blanded learning* pada mata kuliah teori dan praktik pencak silat.

Kebaruan penelitian ini yaitu dihasilkannya Model (sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak instruksional dan dampak pengiring) yang nantinya dapat digunakan sebagai model dalam pengelolaan kelas yang bermuatan teori dan praktik khususnya mata kuliah pencak silat. Model tersebut selanjutnya disebut Model *Project Based Blended Learning*. Kebaruan lain dari penelitian ini adalah dihasilkannya perangkat *Project Based Blended Learning* Pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat di Prodi Penjaskesrek, Fakultas olahraga dan kesehatan, Universitas pendidikan ganesha. Model dan Perangkat yang dikembangkan meliputi silabus mata kuliah, Rencana

Pembelajaran Semester (RPS), Rancangan Tugas Mahasiswa (RTM), Modul Praktik yang dikemas secara cetak dan elektronik dan bersifat Interaktif serta Instrument hasil belajar pada mata kuliah teori dan praktik pencak silat. Semua perangkat dikembangkan berbasis *Project Based Blended Learning* serta dapat dikemas dengan baik untuk mengatasi perubahan kurikulum, teknologi informasi khususnya dapat diintegrasikan dengan *Learning Menegement Sistem* (LMS).

