

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Memasuki perkembangan zaman saat ini dengan adanya kemajuan teknologi yang mengglobal, dimana memberikan pengaruh yang positif bagi kehidupan (Anggraeni *et al.*, 2023). Perkembangan teknologi di era modern ini merupakan hal yang tidak dapat dielakkan dalam kehidupan, karena teknologi berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan yang berdampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk politik, ekonomi, budaya, seni, dan juga pendidikan (Maritsa *et al.*, 2021).

Pendidikan adalah aspek fundamental yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, hampir setiap manusia memperoleh dan melaksanakan pendidikan. Pendidikan adalah sebuah proses yang memiliki tujuan, dan setiap proses yang berorientasi pada tujuan tentu memerlukan tolok ukur atau standar untuk menilai sejauh mana progres telah dicapai. Dalam konteks pendidikan nasional di Indonesia, diperlukan standar pencapaian dalam jangka waktu tertentu guna mewujudkan tujuan pendidikan (Purwani Puji Utam, 2022). Dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 bahwa Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan

sangat kompleks, dimana terjadi transformasi atau proses perubahan tingkah laku (*change of behavior*) peserta didik (Pristiwanti *et al.* 2022). Dari transformasi tersebut akan mengarahkan dan membentuk perilaku menjadi pribadi yang dewasa dan matang, agar transformasi tersebut terwujud perlu adanya pembelajaran aktif dengan bentuk interaksi antar peserta didik maupun pendidik. Salah satu pembelajaran yang mampu mempengaruhi hal tersebut yaitu Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pendidikan, yang dimana pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah usaha yang meningkatkan kinerja individu melalui kegiatan aktivitas fisik yang telah dipilih. Selain itu Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah aktivitas fisik yang dilakukan dengan kesadaran, keteraturan, dan intensitas tertentu guna mengembangkan potensi anak dalam berbagai aspek, termasuk fisik, mental, sosial, emosional, dan moral (Mustafa, 2021). Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dengan tujuan mengoptimalkan fungsi tubuh secara keseluruhan. Melalui aktivitas tersebut, pendidikan jasmani berupaya mencapai tujuan dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Ranti *et al.*, 2020). Cahyaningtias dan Ridwan, 2021 dalam (Rozi *et al.*, 2023) menyatakan bahwa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu membentuk sikap, perilaku, disiplin, kejujuran, serta kemampuan bekerja sama, sekaligus meningkatkan kebugaran fisik, kesehatan, dan daya tahan tubuh terhadap penyakit. Mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan memiliki peran penting dalam mendukung pertumbuhan

serta gaya hidup yang sehat dan aktif, karena merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terdapat ruang lingkup, salah satunya aktivitas bela diri yakni Pencak Silat. Seni bela diri adalah keterampilan yang muncul ketika seseorang berusaha melindungi atau mempertahankan dirinya. Bela diri telah ada sejak lama dan terus berkembang seiring waktu. Secara alami, manusia memiliki naluri untuk menjaga diri dan kelangsungan hidupnya. Dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, manusia selalu terlibat dalam aktivitas fisik di berbagai situasi dan tempat. Aktivitas ini kemudian mendorong mereka untuk terus bergerak, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan kemampuan fisik dan kebugaran tubuh (Siswinarto, 2023). Seni bela diri memiliki berbagai jenis, salah satunya adalah Pencak Silat. Pencak Silat merupakan seni bela diri tradisional asal Indonesia yang diyakini oleh para pendekar bahwa masyarakat Melayu pada masa itu menciptakan dan memanfaatkannya sebagai sarana untuk melindungi diri serta bertahan hidup dari berbagai tantangan alam (Barlinty *et al.*, 2022). Pencak silat adalah olahraga yang tidak hanya membangun kekuatan fisik, tetapi juga membentuk mental dan spiritual. Melalui latihan pencak silat, para pesilat mempelajari disiplin, kepercayaan diri, pengendalian emosi, serta menanamkan nilai-nilai moral dan karakter seperti kejujuran dan kerendahan hati (Ruswinarsih *et al.*, 2023). Pembelajaran pencak silat tentunya harus dilestarikan dan dikembangkan oleh generasi bangsa, tetapi tidak semua pendidik mampu menguasai materi pencak silat tersebut. Oleh karena itu dalam pembelajaran pencak silat penting ditekankan pada mahasiswa olahraga di perguruan tinggi sebagai calon pendidik olahraga.

Peraturan pemerintah Indonesia nomor 30 tahun 1990 yaitu mahasiswa merupakan individu yang sedang menjalani pendidikan di sebuah perguruan tinggi (Waluyo, 2024). Menurut Knopfmacher dalam (Rosita, 2019) mahasiswa secara etimologi diartikan maha (besar) dan siswa (pelajar yang derajatnya lebih tinggi dari pelajar lainnya), jadi mahasiswa merupakan pelajar yang memiliki derajat lebih besar atau tinggi dari pelajar lainnya. Mahasiswa yang menjalani pendidikan di perguruan tinggi bertanggung jawab untuk menguasai dan menyelesaikan kompetensi sesuai dengan kurikulum yang telah dirancang dalam program studinya (Teguh Pambudi *et al.*, 2022). Secara umum, program studi Pendidikan Jasmani mencakup berbagai mata kuliah yang berhubungan dengan pedagogik, yakni keterampilan dalam mengajarkan suatu materi pembelajaran. Selain itu, terdapat pula mata kuliah praktik yang mengharuskan mahasiswa menguasai teori serta keterampilan gerak dalam berbagai aktivitas olahraga (Teguh Pambudi *et al.*, 2022). Dalam Pendidikan Jasmani, salah satu mata kuliah yang dipelajari yaitu teori praktik mengenai Pencak Silat.

Pencak Silat dalam konteks pembelajaran adalah mata kuliah yang menggabungkan teori dan praktik yang mana menuntut kemampuan berpikir serta keterampilan fisik yang prima. Pembelajaran teori dan praktik pencak silat mencakup berbagai kompetensi, termasuk sejarah, definisi, tujuan, fungsi, prinsip-prinsip dasar, peraturan pertandingan, perwasitan, serta teknik dasar pencak silat. Dikutip dari (Liberta Loviana Carolin *et al.*, 2020) teknik dasar pencak silat mencakup berbagai elemen, seperti sikap berdiri, kuda-kuda, pola langkah, tangkisan, tangkapan, hindaran, pukulan, tendangan, belaan, jatuhan, dan serangan. Mengingat pentingnya menguasai pembelajaran teori dan praktik

pencak silat, diharapkan mahasiswa mampu mempelajari serta menguasai teknik-teknik dasar pencak silat. Hal tersebut mengarah pada hasil *output* dari mahasiswa itu kelak menjadi seorang pendidik, jadi dengan waktu pembelajaran yang singkat pendidik dan mahasiswa harus mampu mengatur waktu sebaik mungkin dalam setiap pertemuan pembelajaran teori praktik pencak silat. Dalam kegiatan belajar, mahasiswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Di sisi lain, pendidik perlu menciptakan lingkungan serta suasana belajar yang kondusif, kreatif, dan inovatif agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Didukung pada Permendikbud Ristek no. 53 tahun 2023 pasal 13 (Haile G, 2023) dosen memiliki tugas untuk merancang strategi baru dengan metode pembelajaran yang efektif dan sesuai, sambil mempertimbangkan lingkungan belajar yang kondusif bagi mahasiswa. Dengan demikian, diharapkan setiap mahasiswa dapat merasakan kesempatan belajar yang setara sesuai dengan kebutuhannya.

Hasil pengamatan dan observasi serta penyebaran kuesioner pada mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Olahraga dan Kesehatan yang sudah mengambil pembelajaran Teori Praktik Pencak Silat, ditemukannya beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Berlangsungnya proses pembelajaran teori praktik pencak silat saat pengelolaan kelas masih didominasi dan berpusat pada dosen (*teacher center*) akibatnya kreatifitas dan motivasi mahasiswa rendah. Selain itu penggunaan multimedia pada proses pembelajaran belum maksimal baik dalam pembelajaran teori maupun praktik pada pencak silat dikarenakan terbatasnya bahan ajar multimedia yang relevan dengan materi pencak silat, sementara itu telah dikembangkan multimedia

interaktif berupa *flipbook* yang menunjang proses pembelajaran pencak silat. Namun, terdapat beberapa kekurangan dan kelemahan, seperti kesulitan untuk mengubah isi materi apabila terdapat kesalahan, serta munculnya iklan yang mengganggu mahasiswa dalam penggunaannya. Beberapa faktor yang bisa mempengaruhi kurang maksimalnya mahasiswa dalam proses pembelajaran, salah satunya pada teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda yaitu belum adanya penggunaan media pembelajaran yang berorientasi pada *project* pada mata kuliah pencak silat, serta kurangnya inisiatif mahasiswa untuk mencari referensi dan pemanfaatan multimedia pembelajaran itu sendiri. Selain itu terdapat kesenjangan antara harapan dengan kenyataan dalam proses pembelajaran pencak silat, yaitu penggunaan fasilitas yang telah disediakan oleh pihak kampus seperti akses layanan internet gratis, belum dimanfaatkan secara optimal oleh mahasiswa karena sebagian mahasiswa menggunakannya untuk keperluan di luar proses pembelajaran. Terlepas dari fasilitas kampus, mahasiswa yang sudah akrab dengan teknologi yang mereka gunakan, belum mendapatkan fasilitas dengan multimedia yang tepat sesuai dengan perkembangan teknologi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil survei awal yang telah disebarakan menggunakan kuesioner yaitu analisis kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat yang sudah disebarakan pada mahasiswa yang sudah mengambil dan lulus mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat. Berdasarkan kuesioner analisis kebutuhan tersebut yang terdiri dari 8 pernyataan yang diklasifikasikan ke dalam lima kategori (sangat setuju, setuju, cukup setuju,

tidak setuju, dan sangat tidak setuju) yang telah diisi oleh 53 responden, adapun hasil yang didapatkan yaitu terdapat 47 responden memilih sangat setuju dengan persentase (89%), 6 responden memilih setuju dengan persentase (11%), 0 responden memilih cukup setuju dengan persentase (0%), 0 responden memilih tidak setuju dengan persentase (0%), dan 0 responden memilih sangat tidak setuju dengan persentase (0%). Dapat dinyatakan bahwa rencana pengembangan multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *Project based learning* dapat diterima dan didukung oleh para responden dengan tingkat penerimaan yang sangat tinggi ini yaitu dengan persentase 89% sangat setuju dan 11% setuju. Ini menunjukkan bahwa konsep tersebut dianggap sangat relevan dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat. Tidak adanya responden yang memilih "cukup setuju", "tidak setuju", atau "sangat tidak setuju" menyatakan bahwa tidak ada penolakan terhadap ide ini, yang berarti ide ini siap untuk dikembangkan lebih lanjut.

Salah satu upaya mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *website* yang mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran pencak silat khususnya pada teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda. Multimedia pembelajaran berbasis *website* adalah pengembangan dari multimedia interaktif, yaitu sebuah program edukatif yang mengkombinasikan teks, gambar, animasi, audio, dan video secara terpadu dengan dukungan perangkat elektronik seperti komputer dan gadget. Tujuan utama dari program ini adalah mencapai hasil pembelajaran yang telah ditetapkan melalui interaksi antara pengguna dan sistem (Rahmawati & Hidayati,

2022). Didukung dengan hasil penelitian relevan dari penelitian Ketut Pasek Martini, I Gede Suwiwa, & I Komang Sukarata Adnyana (Martini *et al.*, 2024) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Materi Passing Bola Voli Sekolah Dasar, dimana menunjukkan hasil penelitian tersebut sangat layak digunakan untuk peserta didik Sekolah Dasar (SD) sebagai sumber belajar, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar dan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Teknik Dasar Sikap Berdiri dan Teknik Dasar Kuda-Kuda Berbasis *Website* Berorientasi *Project based learning* Pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Pembelajaran Pencak Silat”. Dengan diadakannya penelitian ini, peneliti mengharapkan tercipta multimedia pembelajaran berbasis *website* untuk mata kuliah teori dan praktik pencak silat khususnya pada teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda, sehingga digunakan sebagai rujukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang serta gejala-gejala yang ditemui di lapangan maka dapat dideskripsikan identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran peran dosen masih mendominasi, akibatnya kreativitas dan motivasi belajar mahasiswa rendah. Diharapkan mahasiswa merasakan kesempatan belajar yang sama sesuai dengan kebutuhannya.

2. Kurangnya pengembangan multimedia pembelajaran dalam materi PJOK khususnya pencak silat materi teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda.
3. Belum adanya penggunaan media pembelajaran yang berorientasi *project based learning* pada mata kuliah pencak silat khususnya materi teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda.
4. Mahasiswa yang sudah akrab dengan teknologi belum difasilitasi dengan media yang tepat sesuai perkembangan teknologi dalam pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat terbatasnya waktu dan kemampuan pendidik dan mahasiswa dalam pemanfaatan media pembelajaran serta agar penelitian dapat terarah dengan benar sesuai dengan tujuan tidak terlepas dari penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Penelitian ini terbatas hanya untuk pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *website* berorientasi *project based learning*.
2. Penelitian ini terbatas hanya untuk model pengembangan *Borg & Gall*.
3. Penelitian ini terbatas hanya untuk materi Pencak Silat khususnya teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda.
4. Subyek penelitian pada penelitian ini terbatas untuk Mahasiswa Pendidikan Olahraga Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Olahraga dan Kesehatan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat?
2. Bagaimana validitas multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat?
3. Bagaimana kepraktisan multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat.
2. Untuk mendeskripsikan validitas multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi

project based learning pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian pengembangan ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan sumbangan referensi bagi perkembangan pengetahuan khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.
 - b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan studi awal untuk melakukan penelitian lanjutan, guna mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Mahasiswa
 - 1) Melalui pengembangan ini mahasiswa dapat belajar dan memahami materi yang diajarkan dengan mudah.
 - 2) Pengembangan ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah pencak silat, khususnya materi teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda.
 - 3) Multimedia pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri.
 - b. Bagi Pendidik
 - 1) Multimedia yang dikembangkan dapat menambah varian referensi media pembelajaran dalam pembelajaran PJOK.

c. Bagi Peneliti

- 1) Meningkatkan wawasan peneliti agar mampu berpikir kritis dan sistematis dalam memecahkan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran.
- 2) Menambah pengetahuan dan memperluas wawasan peneliti tentang multimedia pembelajaran berbasis teknologi.
- 3) Menambah keterampilan dalam membuat dan mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis teknologi.
- 4) Menumbuh kembangkan kultur pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk adalah deskripsi terperinci mengenai ketentuan dan persyaratan kinerja (*performance*) yang harus dilakukan dari sebuah produk. Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat. Hasil pengembangan ini diharapkan dapat mengarahkan mahasiswa untuk mempelajari materi pencak silat khususnya materi teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda, serta agar mempermudah mahasiswa dalam proses pembelajaran. Adapun spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat untuk mahasiswa Pendidikan Olahraga Fakultas Olahraga dan Kesehatan berupa multimedia

pembelajaran yang dikemas secara menarik untuk menumbuhkan kreativitas dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa mengenai materi pencak silat khususnya materi teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda dan diharapkan mahasiswa merasakan kesempatan belajar yang sama sesuai dengan kebutuhannya.

2. Multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat ini dapat dioperasikan dengan menggunakan perangkat keras berupa *personal computer* (PC), laptop, dan *smartphone* yang terhubung dengan koneksi internet sehingga dapat di akses dalam bentuk *website* menggunakan *link* atau alamat domain *URL* (*Uniform Resource Locator*).
3. Multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat ini menggunakan *google sites* sehingga memberikan kesan menarik bagi pembaca yang berisikan teks, gambar, audio, video, dan animasi dan dapat diakses dengan mudah.
4. Multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat ini berorientasi pada *project based learning* dimana dalam multimedia pembelajaran ini memuat langkah-langkah atau sintak *project based learning* dan diharapkan mahasiswa dalam proses pembelajaran mampu menghasilkan suatu proyek.

5. Multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat ini terdiri dari fitur (1) Tombol pada *website* yaitu tombol *back* (digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya), tombol *next* (digunakan untuk menuju ke halaman berikutnya), tombol *home* (digunakan untuk menuju ke halaman utama), dan tombol kembali (digunakan untuk menuju ke halaman aktivitas belajar dan penentuan proyek).
6. Multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat ini terdiri dari (1) Menu *Home* (terdapat pilihan menu tujuan pembelajaran, pedoman belajar, aktivitas belajar, pengumpulan proyek, evaluasi, dan profil), (2) Menu Tujuan Pembelajaran (terdiri dari 3 tujuan pembelajaran dari segi pengetahuan, keterampilan, dan sikap), (3) Pedomana Belajar (terdiri dari sintak atau langkah-langkah dari *Project based learning*), (4) Aktivitas Belajar yang terdiri dari Penentuan Proyek (Materi Pencak Silat, Teknik Dasar Sikap Berdiri, Teknik Dasar Kuda-Kuda Video Pembelajaran, dan Daftar Rujukan), Perencanaan Proyek (terdiri dari petunjuk dan ketentuan pembuatan proyek), Penyusunan Jadwal Pelaksanaan (terdiri dari petunjuk dan pengumpulan progres *timeline* pembuatan produk), Pelaksanaan Proyek dengan bimbingan pendidik (terdiri dari petunjuk dan pengumpulan draf proyek mahasiswa), (5) Pengumpulan Proyek (terdiri dari petunjuk dan pengumpulan proyek mahasiswa), (6) Evaluasi (terdiri dari petunjuk

pengerjaan evaluasi dan soal evaluasi sebanyak 15 soal pilihan ganda), dan (7) Profil (terdiri dari biodata pengembang).

7. Multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat ini dikembangkan dengan bantuan beberapa program aplikasi, yakni *Google sites*, *Google Form*, *Google Drive*, *Canva*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Premiere Pro*, *Youtube*, dan *Microsoft Word*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Untuk membantu mahasiswa meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar, pendidik mampu memfasilitasi mahasiswa dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam menunjang proses pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan bisa tercapai. Pentingnya pengembangan multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat ini, diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran di kampus maupun secara mandiri.

Mahasiswa akan mudah memahami materi yang dipelajari karena pada multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat ini menyajikan tulisan, gambar, audio, video, proyek, dan evaluasi yang dikemas menjadi satu kesatuan pada multimedia pembelajaran berbasis *website* dengan *google sites*, sehingga membuat mahasiswa

tertarik dalam mempelajarinya. Selain itu multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat ini berorientasi pada *project based learning* yang dimana multimedia pembelajaran ini memuat langkah-langkah atau sintak *project based learning* dan diharapkan mahasiswa dalam proses pembelajaran mampu menghasilkan suatu proyek.

Multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat ini juga memanfaatkan teknologi, sehingga mudah di akses oleh mahasiswa dengan perangkat keras berupa *personal computer* (PC), laptop, dan *smartphone* yang terhubung dengan koneksi internet dimana dan kapan saja.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Terdapat asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam proses mengembangkan produk multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat, yaitu sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Produk yang dikembangkan adalah multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat. Materi dan desain pada multimedia pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan salah satu materi yang terdapat pada

perkuliahan teori dan praktik pembelajaran pencak silat yaitu teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda.

- b. Dengan adanya multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar, pendidik mampu memfasilitasi mahasiswa dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam menunjang proses pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan bisa tercapai.
- c. Dalam multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat terdapat petunjuk penggunaan untuk memudahkan mahasiswa dalam menggunakan dan mempelajari materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran ini.
- d. Dalam multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat ini berorientasi pada *project based learning* yang dimana multimedia pembelajaran ini memuat langkah-langkah atau sintak *project based learning* dan diharapkan mahasiswa dalam proses pembelajaran mampu menghasilkan suatu proyek.
- e. Dengan adanya multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat dirancang sebagai salah satu media belajar bagi mahasiswa dalam memahami materi

teori dan praktik pencak silat khususnya teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda.

- f. Multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat ini memanfaatkan perangkat teknologi seperti *personal computer* (PC), laptop, dan *smartphone* yang terhubung dengan koneksi internet, sehingga menciptakan suasana baru yang tidak bersifat monoton dalam proses pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat ini dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi di perkuliahan, sehingga produk ini hanya dikembangkan untuk Mahasiswa Pendidikan Olahraga Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Olahraga dan Kesehatan, dan mahasiswa lainnya dengan karakteristik sejenis.
- b. Produk yang dikembangkan yaitu multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat hanya memaparkan materi pencak silat khususnya teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat.
- c. Produk yang dikembangkan yaitu multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi

project based learning pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat ini berorientasi pada *project based learning*.

- d. Pengembangan multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat menggunakan *google sites* yang dapat di akses dan dipelajari dengan bantuan *personal computer* (PC), laptop, dan *smartphone* yang terhubung dengan koneksi internet, serta harus memiliki *link* atau alamat domain *URL (Uniform Resource Locator)* agar bisa mengaksesnya.
- e. Pengembangan multimedia pembelajaran teknik dasar sikap berdiri dan teknik dasar kuda-kuda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat menggunakan model pengembangan *Borg & Gall*.

1.10 Definisi Istilah

Terdapat istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini untuk menghindari kesalahpahaman. Definisi istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini diantaranya yaitu:

1. Penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*) yaitu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk baru atau yang sudah ada, dengan tujuan menciptakan inovasi yang lebih baik dan efisien.
2. Multimedia pembelajaran adalah penggunaan berbagai media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi berbasis komputer untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, memungkinkan pengguna

berinteraksi aktif dengan konten untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

3. *Website Google sites* yaitu kumpulan halaman yang berisi teks, gambar, suara, dan animasi yang terhubung melalui internet dan diakses menggunakan *browser* yang mudah digunakan.
4. *Project based learning* adalah strategi pembelajaran yang berfokus pada proyek, di mana mahasiswa bekerja secara kolaboratif untuk menyelesaikan proyek-proyek nyata.
5. Materi Pencak Silat merupakan salah satu materi pada perkuliahan teori dan praktik, serta merupakan salah satu cabang olahraga bela diri.
6. Teknik Dasar Sikap Berdiri atau sikap tegak merupakan posisi siap berdiri tegak pada pencak silat, sikap berdiri digunakan sebagai awalan untuk melakukan gerakan hormat, berdoa, maupun gerakan lainnya.
7. Teknik Dasar Kuda-Kuda adalah salah satu teknik dasar yang diartikan sebagai posisi yang menjadi tumpuan atau posisi dasar dalam melakukan teknik dasar pencak silat selanjutnya.
8. Mahasiswa merupakan pelajar yang memiliki derajat lebih tinggi dari pelajar lainnya, menempuh pendidikan di perguruan tinggi yang memiliki kewajiban dalam menguasai dan menyelesaikan kompetensi sesuai dengan program kurikulum yang telah disusun pada program studinya.
9. Model *Borg & Gall* yaitu salah satu model pengembangan yang memiliki sepuluh tahapan, yaitu *Research and information collecting* (Penelitian dan Pengembangan Data), *Planning* (Perencanaan), *Development of preliminary form of product* (Pengembangan draf produk), *Preliminary field testing* (Uji

coba lapangan Awal), *Main Product Revision* (Revisi hasil uji coba), *Main field testing* (Uji Lapangan Produk Utama), *Operational product revision* (Revisi Produk), *Operational field testing* (Uji Coba Lapangan Skala Luas atau Uji Kelayakan), *Final product revision* (Revisi Produk Akhir), dan *Dissemination and implementation* (Diseminasi dan implementasi).

