

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang penting di Indonesia yang di mana dengan pendidikan ini bertujuan untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia (SDM) di Indonesia. Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan pengaruh positif dan memperbaiki dampak negatifnya terus menerus (Mandalika, 2020) dalam (Divayana, 2024). Untuk mencapai pendidikan yang kedepannya dapat membantu sumber daya manusia di Indonesia tidak hanya satu pihak yang terlibat dalam proses ini, diperlukan dukungan dan partisipasi aktif secara terus menerus dari semua pihak (Artawijaya, 2023) dalam (Divayana, 2024). Proses pembelajaran pada Perguruan Tinggi merupakan proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara mahasiswa dan dosen maupun sebaliknya. Interaksi yang terjadi ini diharapkan mahasiswa dapat memperoleh pemahaman dan informasi materi selama proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi saat ini dapat menunjang proses pembelajaran.

Perguruan Tinggi yang merupakan salah satu dampak positif dari adanya ilmu pengetahuan yang semakin maju dengan menggunakan media pembelajaran. Beberapa hal dapat digunakan untuk menunjang efektifitas pembelajaran yaitu dengan adanya dukungan media pembelajaran yang memadai dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Mandalika, 2020).

media pembelajaran yang inovatif dan media pembelajaran yang kreatif. Media pembelajaran tersebut merupakan suatu metode atau alat yang digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motoric, sikap sportif, kecerdasan emosional, pengetahuan serta perilaku hidup sehat (Jayul & Irwanto, 2020; Wirasmita & Hendriawan, 2020). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif (Dupri et al., 2020; Nur & Malik, 2021). Makna yang terkandung dalam pendidikan jasmani tidak sekedar pendidikan yang bersifat physical atau aktivitas fisik tetapi lebih luas lagi keterkaitannya dengan tujuan pendidikan secara menyeluruh serta memberikan kontribusi kehidupan individu (Haryanto et al., 2015; Mashud, 2020; Wahyudi et al., 2020) dalam (Mahendra Jaya et al., 2023) Keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan tanda dari keberhasilan pembelajaran PJOK tersebut.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dalam pembelajaran pada hakekatnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara umum yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan fisik, keterampilan berfikir kritis, kematangan emosional, kecakapan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. PJOK sejatinya bertujuan untuk membantu

anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu menjadi manusia sebagaimana semestinya. PJOK merupakan proses pembelajaran jasmani melalui kegiatan fisik yang dilakukan secara sadar dan sistematis untuk meningkatkan kebugaran tubuh, serta peningkatan dan perkembangan aspek jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap peserta didik (Tapo,2019) dalam (Bile et al., 2021).

Sebagai seorang mahasiswa, tentu saja ada banyak mata pelajaran yang harus dikuasai. Menjadi mahasiswa adalah kesempatan besar yang harus dimanfaatkan untuk mendapatkan lebih banyak pengetahuan dan pengalaman. Menjadi mahasiswa adalah kesempatan besar untuk mendapatkan lebih banyak pengetahuan dan pengalaman. Salah satunya adalah berpikir kritis. Mahasiswa diharapkan memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk melakukan teknik-teknik Pencak Silat. Berdasarkan tujuan pencapaian tersebut, beberapa materi yang disajikan selama proses pembelajaran mata kuliah Pencak Silat antara lain sikap dasar, kuda-kuda, Langkah, belaan, menghindar, memukul, menendang, menjatuhkan, teknik dan taktik menyerang dan teknik lanjutan lainnya. Mahasiswa merupakan cikal bakal tatanan majunya suatu bangsa. Maju tidaknya suatu negara ada ditangan para pemuda pemudinya. Mahasiswa juga suatu aset yang dimiliki bangsa, tidak hanya duduk di bangku perkuliahan, mereka juga sekumpulan orang yang terlatih dalam bidang ilmu pengetahuan dan keterampilan (Setyadi, dkk., 2021).

Pencak silat merupakan bagian dari ke-budayaan bangsa Indonesia yang berkembang sejak berabad-abad yang lalu. Dengan berbagai situasi geografis dan etnologis serta perkembangan zaman yang dialami oleh bangsa Indonesia, pencak silat hadir sebagai budaya dan metode membela diri dan menjadi kearifan lokal bagi pengusung budaya tersebut. Berkelahi dengan menggunakan teknik pertahanan diri (pencak silat) ialah seni bela diri Asia yang berakar dari budaya Melayu. Seni bela diri ini secara luas dikenal di Indonesia, Malaysia, Brunei, dan Singapura. Hal ini sebagaimana yang ditegaskan Shamsuddin (2005) dalam (Ediyono & Widodo, 2019) dalam pendapat nya bahwa terdapat pengaruh ilmu bela diri dari Cina dan India dalam silat. Hal ini dapat dimaklumi karena me- mang kebudayaan Melayu (termasuk pencak silat) adalah kebudayaan yang terbuka yang sejak awal kebudayaan Melayu telah beradaptasi dengan berbagai kebudaya- an yang dibawa oleh pedagang ataupun perantau dari India, Cina, Arab, Turki, dan lainnya. Tulisan ini mencoba mengejawan- tahkan perjalanan sejarah pencak silat dan makna filosofis yang terkandung di dalam ajaran-ajarannya.

Tercapainya harapan – harapan tersebut memerlukan dukungan dari berbagai pihak khususnya dosen pengampu. Dijelaskan dalam Permendikbudristek no.53 pasal 13 (Kemendikbudristek RI 2023) yaitu Dosen atau tim pengampu akan bertugas membuat strategi baru dengan menggunakan metode – metode pembelajaran pembelajaran yang efektif dengan memanfaatkan sumber daya yang tepat. Selain itu, dosen atau tim dosen ini juga harus memperhatikan suasana belajar yang efektif bagi

mahasiswa. Harapannya, mahasiswa dapat merasakan kesempatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan.

Dalam suatu pembelajaran pastinya terdapat kesenjangan atau hal-hal yang mengganggu prosesnya yang membuat pembelajaran menjadi kurang efektif dan optimal. Mahasiswa program studi penjas kesrek di Fakultas Olahraga dan Kesehatan yang mengambil mata kuliah TP. Pencak Silat, beberapa kendala ditemukan dalam proses pembelajaran. Salah satunya kreatifitas dan motivasi belajar mahasiswa rendah, pengelolaan kelas masih cenderung menggunakan pembelajaran tradisional dan metode ceramah dalam proses pembelajarannya, dimana pembelajaran berpusat pada pendidik. Selain itu, belum ada pengembangan multimedia pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran pencak silat. Beberapa faktor mungkin menjadi penyebab mahasiswa tidak mencapai potensi maksimal dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah teknik dasar bela dalam pencak silat. Artinya, masih banyak mahasiswa yang tidak mengikuti apa yang telah dijelaskan mengenai teknik dasar bela dalam pencak silat. Selain itu, mahasiswa cenderung tidak mencari bahan referensi secara mandiri atau memanfaatkan multimedia pembelajaran yang ada. Selanjutnya, kesenjangan antara harapan dan kenyataan dalam proses pembelajaran di pencak silat, yaitu penggunaan fasilitas yang sepenuhnya disediakan oleh kampus, yaitu akses layanan internet gratis, tidak dimanfaatkan secara optimal dan maksimal. Selain fasilitas kampus, mahasiswa juga kurang memanfaatkan teknologi yang mereka miliki, yaitu *handphone* dan laptop, untuk mendukung proses pembelajaran.

Multimedia berbasis *website* merupakan inovasi dari multimedia interaktif, yaitu program pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar, animasi, audio, dan video secara terintegrasi berbantuan alat elektronik seperti *computer*, gadget, dan lain sebagainya guna tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan melalui interaksi antara pengguna dan program (Tahel, F., & Ginting, 2019) dalam (Rahmawati & Hidayati, 2022). Media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan dalam pembelajaran oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran agar menjadi efektif (Tafonao 2018) dalam (Suryandaru & Setyaningtyas, 2021). Peserta didik akan lebih mudah dalam pembelajaran ketika menggunakan media dalam proses pembelajaran (Muhson 2010) dalam (Suryandaru & Setyaningtyas, 2021). Meskipun pendidik menyampaikan pembelajaran dengan gaya mengajar yang berbeda-beda, dan menggunakan media yang berbeda pula, tetapi peserta didik dapat menerima pesan yang sama (Arsyad 2013) dalam (Suryandaru & Setyaningtyas, 2021).

Hasil pengamatan dan observasi 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 belaan 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.

Dengan latar belakang permasalahan di atas, penulis ingin melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Teknik Dasar Belaian Berbasis *Website* Berorientasi *Project Based Learning* pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Pencak Silat". Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat tercipta sebuah multimedia pembelajaran untuk mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat

khususnya multimedia pembelajaran teknik dasar belaen berbasis *website*, yang nantinya dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi para pendidik dalam proses pembelajarannya.

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. Proses pembelajaran peran dosen masih mendominasi, akibatnya kreatifitas 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 belaen.
3. Belum adanya penggunaan media pembelajaran yang berorientasi *Project Based Learning* pada mata kuliah pencak silat khususnya materi teknik dasar belaen.
4. Mahasiswa yang sudah akrab dengan teknologi tidak 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 *Brog & Gall*.
3. Penelitian ini terbatas hanya untuk materi Pencak Silat khususnya teknik dasar belaan.
4. Subjek 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 belaan berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat?
2. Bagaimana validitas multimedia pembelajaran teknik dasar belaan berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat?
3. Bagaimana kepraktisan multimedia pembelajaran teknik dasar belaan 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 belaian berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat.
2. Untuk mendeskripsikan validitas multimedia pembelajaran teknik dasar belaian berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan multimedia pembelajaran teknik dasar belaian 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 refrensi 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 belaian 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 bela.
- 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.
- 2) Memudahkan pendidik dalam mengelola proses pembelajaran, khususnya untuk mendukung pembelajaran dengan model *project based learning*.

c. Bagi Peneliti

- 1) Meningkatkan wawasan peneliti untuk 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 Spesifik 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 belaian 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 belaian, serta agar mempermudah mahasiswa dalam proses pembelajaran. Adapun spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran teknik dasar belaian 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 belaian dan diharapkan mahasiswa merasakan kesempatan belajar yang sama sesuai dengan kebutuhannya.
2. Multimedia pembelajaran teknik dasar belaian 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 diakses dalam bentuk *website* menggunakan *link* atau alamat domain *URL* (*Uniform Resource Locator*).
3. Multimedia pembelajaran teknik dasar belaian 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 evaluasi dan dapat diakses dengan mudah.

4. Multimedia pembelajaran teknik dasar beladenda 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 beladenda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat ini terdiri dari halaman utama, halaman materi, halaman video, halaman proyek, halaman evaluasi, dan halaman profil.
6. Multimedia pembelajaran teknik dasar beladenda berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat ini dikembangkan dengan bantuan program aplikasi, yakni *Adobe Photoshop, Canva, Cupcut, Google Sites, Google Form, Google Drive, dan Youtube*.

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 belaian 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 belaian 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 belaian 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 belaian 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 belaian 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 belaian 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 belaian.
- b. Dengan adanya multimedia pembelajaran teknik belaian 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 belaian 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 bela diri 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 bela diri 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 bela diri.
- f. Multimedia pembelajaran teknik dasar bela diri 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 bela diri 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 belaian berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat hanya memaparkan materi pencak silat khususnya teknik dasar belaian pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat.
- c. Produk yang dikembangkan yaitu multimedia pembelajaran teknik dasar belaian 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 belaian 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 belaian berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata

kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat menggunakan model pengembangan *Brog & 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 yang terdapat dalam perkuliahan teori dan praktik dan merupakan salah satu cabang olahraga bela diri.

6. Tenik Dasar Belaun Tangkisan merupakan teknik untuk menggagalkan serangan lawan dengan melakukan tindakan menahan serangan lawan dengan tangan, kaki, dan tubuh.
7. Teknik Dasar Belaun Hindaran merupakan teknik memindahkan bagian-bagian badan yang menjadi sasaran dengan melangkah atau memindahkan kaki.
8. Mahasiswa merupakan pelajar yang memiliki derajat lebih besar atau 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 *Brog & Gall* adalah salah satu model pengembangan yang memiliki sepuluh tahapan dalam mengembangkan suatu produk, 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 Final), dan *Dessemination and implementation* (Desiminasi dan implementasi).