

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya sadar untuk mencapai transmisi budaya dari satu generasi ke generasi lainnya. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai panutan bagi ajaran generasi sebelumnya. Hingga saat ini, pendidikan belum memiliki batasan untuk menjelaskan secara utuh makna pendidikan karena sifatnya yang sekomples manusia yang menjadi subjeknya. Sifatnya yang kompleks tersebut sering disebut sebagai ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan perluasan dari pendidikan. Ilmu pendidikan lebih erat kaitannya dengan teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan berada dalam hubungan antara praktik dan teori. Dengan demikian, mereka saling bekerja sama dalam proses kehidupan manusia. Dalam pengertian yang sederhana dan umum, pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan, baik jasmani maupun rohani, sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan kebudayaan hidup bersama dan saling memajukan (Pendidikan). Pendidikan adalah tindakan sadar dan terencana untuk mewujudkan kondisi belajar dan kegiatan pembelajaran yang meningkatkan semangat terpendam dari mahasiswa dalam bidang intelektual ketuhanan, pengelolaan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlakul karimah dan kapasitas pribadi untuk kebutuhan diri sendiri, masyarakat dan negara (Dewi & Maemonah, 2022) dalam penelitian (Maulana et al.). Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai upaya memberikan informasi dan membentuk keterampilan, tetapi diperluas hingga mencakup upaya mewujudkan aspirasi, kebutuhan, dan kemampuan individu untuk mencapai pola kehidupan pribadi dan sosial yang memuaskan. Pendidikan adalah proses pembelajaran yang diperoleh setiap manusia (mahasiswa) untuk membuatnya mengerti, membuatnya memahami, membuatnya menjadi lebih dewasa dan membuatnya berpikir lebih kritis (Pendidikan). Pendidikan jasmani pada dasarnya adalah proses memanfaatkan aktivitas fisik untuk membawa perubahan holistik dalam kualitas

fisik, mental, dan emosional seseorang. Pendidikan jasmani tidak hanya melihat pendidikan jasmani sebagai kualitas fisik dan mental, tetapi mewakili anak sebagai makhluk holistik yang utuh. Keterampilan sikap kesehatan fisik dan mental adalah aspek yang mendasar dan penting. Peserta didik yang memiliki keterampilan sikap sehat jasmani dan mental mampu mengorientasikan diri pada berbagai keterampilan baru, mengembangkan kemampuan untuk terus hidup kreatif sepanjang masa, dan lebih optimis dalam belajar karena sehat secara jasmani dan mental. Pendidikan jasmani merupakan media untuk pengembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, dan pengetahuan. Pendidikan jasmani memungkinkan siswa untuk memperoleh berbagai ekspresi yang terkait erat dengan pesan-pesan pribadi yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rahayu, 2013) bahwa "Penjasorkes pada hakikatnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga". Pendidikan jasmani juga merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dilaksanakan di setiap sekolah dan perpendidikan tinggi, yaitu mata pelajaran inti yang harus diikuti oleh semua siswa. Mata pelajaran ini memiliki karakteristik yang unik dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Yakni, menggunakan aktivitas gerak fisik sebagai sarana/media dalam mendidik mahasiswa dan membutuhkan alat dan tempat yang luas (Endriani, 2017) dalam penelitian (Maulana et al.).

Terdaftar sebagai mahasiswa di sebuah universitas hanyalah sebuah persyaratan administratif untuk menjadi seorang mahasiswa, namun menjadi seorang mahasiswa memiliki arti yang lebih luas dari sekedar urusan administratif itu sendiri. Kemahasiswaan berasal dari kata dasar mahasiswa, yang terbagi lagi menjadi dua suku kata, yaitu maha dan mahasiswa. maha berarti 'ter' dan siswa berarti 'pelajar' maka secara pengartian mahasiswa artinya terpelajar, sehingga arti dari mahasiswa adalah siswa yang mempelajari bidang yang sedang dipelajarinya, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam bidang yang dipelajarinya serta menjadi inovatif dan kreatif. Untuk memotivasi mahasiswa dalam belajar dan memahami isi perkuliahan diperlukan pendekatan langsung dalam hal desain

pembelajaran agar lebih bermakna. Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa menjadi mahasiswa bukan hanya sekedar gelar, melainkan hak dan tanggung jawab yang melekat, dan mahasiswa harus benar-benar menyadari posisinya sebagai seorang yang terdidik dalam perjalanannya belajar di kampus, dan tidak melakukan kesalahan yang dapat merusak citra dirinya sendiri (Qomarudin). Sebagai seorang mahasiswa, tentu saja ada banyak mata kuliah yang harus dikuasai. Menjadi mahasiswa adalah kesempatan besar yang harus dimanfaatkan untuk mendapatkan lebih banyak pengetahuan dan pengalaman. dan keterampilan untuk melakukan teknik-teknik Pencak Silat. Berdasarkan tujuan pencapaian tersebut, materi yang disajikan selama proses pembelajaran mata kuliah Pencak Silat meliputi sikap dasar, kuda-kuda, langkah, tangkisan, hindaran, pukulan, tendangan, jatuhan, teknik dan taktik serangan, serta teknik lanjutan lainnya.

Pencak silat adalah asal mula seni bela diri Indonesia dan merupakan budaya yang telah diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi sebagai budaya yang harus dilestarikan, dibina dan dikembangkan. Dalam kamus bahasa Indonesia, pencak silat berarti 'permainan' (keahlian) bela diri dengan teknik menangkis, menyerang, dan bertahan. Bela diri dengan atau tanpa senjata, dengan teknik menangkis, menyerang, dan membela diri. Abdus Syukur (Maryono, 1998) dalam buku (Lubis and Wardoyo) menyatakan: pencak silat adalah gerakan menghindar dengan langkah yang indah, yang juga mencakup gerakan-gerakan komedi. Pencak silat dapat dipertunjukkan sebagai hiburan, tetapi silat adalah seni bela diri - seni menerima, menyerang, dan mengunci dan tidak dapat dipertunjukkan di depan umum.

Keputusan, kebijakan, dan kegiatan instruktur adalah dasar mutlak untuk proses pembelajaran yang berlangsung dalam matakuliah ini. Tentu saja, untuk mencapai tujuan pembelajaran dari matakuliah ini, upaya khusus harus dilakukan untuk memastikan bahwa mahasiswa dapat memahami dan menguasai teknik-teknik pencak silat. Mengingat kompleksitas besar dari konten yang perlu dipahami dan dikuasai, tidak mungkin untuk mencapai hal ini hanya dengan mengandalkan pertemuan tatap muka mingguan. Tentu saja, belajar Pencak Silat tidak hanya tentang penguasaan psikomotorik dari teknik-teknik Pencak Silat,

tetapi juga sangat baik jika pelajar dapat mengetahui dan menjelaskan teknik-teknik bagaimana melakukannya secara kognitif, dan menguasai materi teori dan praktik adalah sangat penting bagi pelajar sangat penting bagi mahasiswa. Namun, juga benar bahwa tidak semua mahasiswa mengetahui, memahami dan terampil dalam semua cabang olahraga, yang membuat beberapa orang sulit untuk mempelajarinya (Angga). Perkuliahan tentang teori dan praktik pencak silat sangat penting untuk dikuasai oleh mahasiswa. Karena pembelajaran multimedia berbasis *website* efektif dalam meningkatkan hasil belajar mata kuliah, ditemukan bahwa reaksi mahasiswa terhadap penerapan pembelajaran multimedia berbasis *website* adalah positif. Pengamatan dan wawancara yang dilakukan dengan dosen pengampu mata kuliah dan mahasiswa yang telah lulus mata kuliah tersebut mengungkapkan bahwa terbatasnya waktu yang tersedia untuk mencapai tujuan pembelajaran menjadi kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran pada mata kuliah pencak silat teori dan praktik. Namun, hal yang paling prinsip yang peneliti temukan adalah kurangnya inovasi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam mata kuliah pencak silat. Hal ini tentu saja menimbulkan kejenuhan yang membuat mahasiswa cepat bosan dan kurang tertarik untuk mempelajari mata kuliah pencak silat. Hal ini tentunya akan mempengaruhi proses perkuliahan, selain itu juga akan mempengaruhi hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah pencak silat ini.

Kemunculan dan penggunaan teknologi di abad ini merupakan perkembangan penting yang mempengaruhi proses belajar mengajar, tidak terkecuali proses perkuliahan bela diri. Pendidikan menghadapi dimensi baru yang didominasi oleh teknologi informasi, yang mengharuskan para pendidik dan dosen untuk meningkatkan metodologi, keterampilan, kreativitas dan inovasi mereka agar para pelajar dapat dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran mereka (Kavita et al.) Alternatif kontemporer adalah untuk meningkatkan aksesibilitas terhadap informasi dan keefektifan proses pendidikan. Penggunaan teknologi dimaksudkan untuk terdapat preferensi terhadap teknologi seluler dan karakteristik mahasiswa yang menggunakannya secara teratur dalam kehidupan pribadi mereka (West, 2013). Oleh karena itu, tidak mengherankan jika anak muda ingin menggunakan perangkat seluler dan gadget untuk membuat proses belajar mengajar menjadi

lebih menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan spesifik mereka. Kegiatan yang kaya akan teknologi dapat mempertahankan tingkat keterlibatan dan kolaborasi mahasiswa yang lebih tinggi dengan teman sebaya dibandingkan dengan kegiatan yang tidak terlalu berfokus pada teknologi (West, 2013) pada penelitian (Angga).

Berdasarkan hasil survei awal yang telah disebarkan menggunakan kuesioner yaitu analisis kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran teknik dasar serangan berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat yang sudah disebarkan 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 18 responden, adapun hasil yang didapatkan yaitu terdapat 12 responden memilih sangat setuju dengan persentase (66%), 6 responden memilih setuju dengan persentase (34%), 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%). Dari hasil data tersebut, dapat dinyatakan rencana pengembangan multimedia pembelajaran teknik dasar serangan berbasis *website* berorientasi *project based learning* mendapat penerimaan tinggi dari para responden, dengan 64% sangat setuju dan 34% setuju. Ini menunjukkan bahwa konsep tersebut sangat relevan dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat, tanpa adanya penolakan dari responden. 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.

Untuk mengatasi permasalahan mata kuliah pencak silat yang telah dipaparkan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan multimedia pembelajaran Teknik Dasar Serangan berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pencak silat”. Dengan diadakannya penelitian ini, peneliti mengharapkan tercipta multimedia pembelajaran berbasis *website* untuk mata

kuliah teori dan praktik pencak silat tepatnya di pembelajaran teknik dasar serangan, sehingga digunakan sebagai rujukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang dan gejala-gejala yang ditemui di lapangan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Metode Pembelajaran konvensional yang dilakukan oleh dosen memerlukan adanya inovasi/pengembangan dalam pembelajaran pada mata kuliah pencak silat.
- 2) Perlu adanya penyeimbangan penggunaan media pembelajaran berbasis *website* untuk semua mata kuliah termasuk mata kuliah pencak silat.
- 3) Belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *website* materi pencak silat.
- 4) Mendorong mahasiswa mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terutama dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat terbatasnya waktu dan kemampuan dosen 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 Pengembangan Multimedia Pembelajaran Teknik Dasar Serangan Berbasis *Website* Berorientasi *Project Based Learning* pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Pembelajaran Pencak Silat.

1.4 Rumusan Masalah

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

- 1) Bagaimana rancang bangun pengembangan multimedia pembelajaran teknik dasar serangan pencak silat berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat?
- 2) Bagaimana kelayakan validitas multimedia pengembangan multimedia pembelajaran teknik dasar serangan pencak silat berbasis *website* berorientasi

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

- 3) Bagaimana kepraktisan pengembangan multimedia pembelajaran teknik dasar serangan pencak silat 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 membuat rancang bangun pengembangan multimedia pembelajaran teknik dasar serangan pencak silat berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat.
- 2) Untuk mendeskripsikan/mengetahui kelayakan/validasi ahli isi materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran pengembangan multimedia pembelajaran teknik dasar serangan pencak silat berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat.
- 3) Untuk mendeskripsikan/mengetahui kepraktisan pengembangan multimedia pembelajaran teknik dasar serangan pencak silat 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 serangan berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

- 1) Dengan adanya media ini mahasiswa dapat belajar dan memahami materi yang diajarkan dengan mudah.
- 2) Meningkatkan motivasi dan prestasi belajar mahasiswa dalam matakuliah Pencak silat, khususnya materi Teknik Dasar Serangan
- 3) Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran mahasiswa sebagai sumber belajar mandiri.

b. Bagi Dosen

- 1) Memperoleh media pembelajaran yang lebih variatif bagi pendidik.
- 2) Memotivasi pendidik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.
- 3) Informasi ini nantinya dapat digunakan sebagai sumber untuk meningkatkan proses pembelajaran pada mata kuliah lainnya.

c. Bagi Peneliti

- 1) Meningkatkan wawasan peneliti untuk dapat berpikir dengan kritis dan sistematis dalam menghadapi permasalahan yang terjadi.
- 2) Menambah pengetahuan dan memperluas wawasan peneliti melalui praktik pembelajaran lapangan.
- 3) Menambah keterampilan dalam membuat dan mengembangkan media 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 serangan 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 serangan, serta agar mempermudah mahasiswa dalam proses pembelajaran. Adapun spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran teknik dasar serangan 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 serangan dan diharapkan mahasiswa merasakan kesempatan belajar yang sama sesuai dengan kebutuhannya.
2. Multimedia pembelajaran teknik dasar serangan 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 serangan 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 serangan 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 serangan 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 serangan berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat ini dikembangkan dengan bantuan beberapa 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 serangan 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 serangan 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 serangan 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 serangan 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 serangan 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 serangan 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 serangan.
 - b. Dengan adanya multimedia pembelajaran teknik dasar serangan 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 serangan 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 serangan 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 serangan 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 serangan.

2. Multimedia pembelajaran teknik dasar serangan 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.
3. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Pengembangan multimedia pembelajaran teknik dasar serangan 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 serangan berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat hanya memaparkan materi pencak silat khususnya teknik dasar serangan pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat.
 - c. Produk yang dikembangkan yaitu multimedia pembelajaran teknik dasar serangan 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 serangan 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 serangan 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. Teknik Dasar Serangan merupakan gerakan menyerang menggunakan lengan, tungkai, dengan atau tanpa senjata. Teknik dasar serangan dibedakan menjadi dua yaitu menggunakan lengan disebut pukulan dan menggunakan disebut dengan tendangan.
7. 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.
8. 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).

