

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang sangat pesat secara tidak langsung berpengaruh terhadap media pembelajaran yang akan digunakan oleh seorang pendidik dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh (Rahayu 2022) bahwa pesatnya perkembangan teknologi informasi seperti sekarang ini, proses pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik harus sudah memanfaatkan teknologi informasi dan pendidik dituntut agar mampu mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah menggunakan multimedia pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi. Sejalan dengan 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.

Multimedia pembelajaran berbasis *website* merupakan salah satu multimedia yang menarik dan efektif jika diintegrasikan dalam pembelajaran. Menurut (Rahmawati and Hidayati 2022) bahwa 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. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawati 2019) menyatakan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran sepak takraw berbasis *website* sangat efektif untuk digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dapat memperkaya pengalaman belajar mahasiswa. Sejalan dengan (Martati 2022) dalam pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam menyelesaikan proyek yang relevan dengan materi pembelajaran. Melalui proyek, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kerja sama.

Dari hasil pengamatan pada mahasiswa di Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Olahraga dan Kesehatan dalam proses perkuliahan TP. Pembelajaran Pencak Silat khususnya pada Teknik Dasar Hindaran dan Teknik Dasar Tangkapan ditemukan beberapa hal yang masih menjadi kendala dalam proses pembelajaran yaitu dalam proses pembelajaran pendekatan pembelajaran yang interaktif dan *student centered* belum sepenuhnya diterapkan akibatnya kreatifitas dan motivasi mahasiswa rendah. Kurang adanya pengembangan multimedia pembelajaran yang inovatif yang berorientasi pada *project* dalam perkuliahan pencak silat baik dalam kuliah teori maupun praktik, khususnya pada materi teknik dasar hindaran dan teknik dasar tangkapan. Disamping itu, masih terdapat kesenjangan antara harapan dengan kenyataan dalam proses perkuliahan TP. Pembelajaran Pencak Silat yaitu mahasiswa yang

sudah akrab dengan teknologi tidak difasilitasi dengan media yang tepat sesuai perkembangan teknologi dalam pembelajaran. Mengingat dalam perkuliahan sudah dilengkapi dengan fasilitas internet gratis atau *wifi*.

Berdasarkan hasil survei awal menggunakan kuesioner analisis kebutuhan pengembangan multimedia pembelajaran teknik dasar hindaran dan teknik dasar tangkapan berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat yang disebarkan pada mahasiswa yang sudah mengambil dan lulus mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat yaitu terdapat 39 orang responden dengan 31 responden memilih sangat setuju dengan persentase (75,9%), 9 responden memilih setuju dengan persentase (20,9%), 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%).

Peneliti juga melakukan survei terkait penggunaan bahan ajar pada mata kuliah TP. Pembelajaran Pencak Silat yaitu mahasiswa terbatas dalam penggunaan *flipbook* dan video tutorial dalam pembelajaran. Terdapat beberapa kelemahan di dalam penggunaan *flipbook* yaitu terdapat iklan/sponsor didalam halaman *flipbook* yang membuat proses pencarian materi sedikit terganggu, iklan bisa dihilangkan jika menggunakan *flipbook* berbayar, untuk mengakses video tutorial pembelajarannya tidak bisa stay/tetap di halaman *flipbook* sehingga harus membuka browser baru pada perangkat pembelajaran yang digunakan, sulit untuk merubah materi jika terdapat kesalahan pada materi pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, banyak media pembelajaran yang dikembangkan dan digunakan di dalam pembelajaran,

namun media yang sudah dikembangkan tidak terlepas dari kelemahan-kelemahan saat digunakan. Untuk itu perlu adanya inovasi baru untuk mengatasi kelemahan-kelemahan tersebut yaitu dengan pengembangan multimedia berbasis *website* berorientasi *project based learning*. multimedia berbasis *website* menyajikan tampilan pembelajaran yang menarik, mudah diakses dimana saja dan kapan saja, efektif untuk digunakan karena materi pembelajaran sudah tersedia dan tinggal diakses, pembuatannya *website* cukup mudah dan banyak *tools* yang disediakan, tidak terdapat iklan, dan untuk video tutorial pembelajarannya dapat di akses langsung pada *website* tanpa harus membuka browser baru. Pemanfaatan multimedia berbasis *website* dalam proses pembelajaran merupakan suasana baru dalam belajar dan solusi yang baik bagi mahasiswa, karena dengan adanya multimedia berbasis *website* berorientasi *project based learning* bisa memberikan pembelajaran yang interaktif dan pembelajaran *student centered learning* atau dosen sebagai fasilitator.

Pembelajaran pencak silat merupakan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). (Sudiarta *et al.* 2022) mengungkapkan bahwa materi atau pembelajaran pencak silat bersifat kompleks, abstrak, dan meta empiris yang sulit untuk dipahami, serta materi pencak silat yang diajarkan dengan metode konvensional yang mengandalkan verbalistik dan waktu pertemuan yang terbatas membuat materi pencak silat tidak efektif untuk mempelajari teknik dasar pencak silat yang begitu banyak. Oleh karena itu diperlukan multimedia pembelajaran berbasis *website* yang berorientasi pada *project based learning*.

Penyajian materi pelajaran pada pokok bahasan teknik dasar hindaran dan teknik dasar tangkapan pencak silat menggunakan multimedia berbasis *website* berorientasi *project based learning* diharapkan dapat membantu pembelajaran menjadi *student center learning*, menarik minat mahasiswa dan memotivasi mahasiswa untuk mempelajari materi yang disajikan, selain itu juga mampu mengatasi kendala lainnya. 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, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul, ” Pengembangan Multimedia Pembelajaran Teknik Dasar Hindaran dan Teknik Dasar Tangkapan Berbasis *Website* Berorientasi *Project based learning* Pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Pembelajaran Pencak Silat”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang serta gejala – gejala yang ditemui dilapangan, maka dideskripsikan identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang interaktif dan *student centered* belum sepenuhnya diterapkan, akibatnya kreativitas dan motivasi belajar mahasiswa rendah.

2. Kurangnya pengembangan multimedia pembelajaran dalam materi PJOK khususnya pencak silat materi teknik dasar hindran dan teknik dasar tangkapan.
3. Belum adanya penggunaan media pembelajaran yang berorientasi *Project based learning* pada mata kuliah pencak silat.
4. Mahasiswa yang sudah akrab dengan teknologi tidak difasilitasi dengan media yang tepat sesuai perkembangan teknologi dalam pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, agar penelitian dapat terarah dengan benar sesuai dengan tujuan tidak terlepas dari penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu:

2. Penelitian ini terbatas hanya untuk pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *website* berorientasi *project based learning*.
3. Penelitian ini terbatas hanya untuk model pengembangan *Brog & Gall*.
4. Penelitian ini terbatas hanya untuk materi Pencak Silat khususnya teknik dasar hindaran dan teknik dasar tangkapan.
5. 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 hindaran dan teknik dasar tangkapan berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat?
2. Bagaimana validitas multimedia pembelajaran teknik dasar hindaran dan teknik dasar tangkapan berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat?
3. Bagaimana kepraktisan multimedia pembelajaran teknik dasar hindaran dan teknik dasar tangkapan berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia pembelajaran teknik dasar hindaran dan teknik dasar tangkapan berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat.
2. Untuk mendeskripsikan validitas multimedia pembelajaran teknik dasar hindaran dan teknik dasar tangkapan berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan multimedia pembelajaran teknik dasar hindaran dan teknik dasar tangkapan 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 hindaran dan teknik dasar tangkapan 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 hindaran dan teknik dasar tangkapan.
- 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 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 hindaran dan teknik dasar tangkapan 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 hindaran dan teknik dasar tangkapan, serta agar mempermudah mahasiswa dalam proses pembelajaran. Adapun spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran teknik dasar hindaran dan teknik dasar tangkapan 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 hindaran dan teknik dasar tangkapan dan diharapkan mahasiswa merasakan kesempatan belajar yang sama sesuai dengan kebutuhannya.

2. Multimedia pembelajaran teknik dasar hindaran dan teknik dasar tangkapan 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 hindaran dan teknik dasar tangkapan 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 hindaran dan teknik dasar tangkapan 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 hindaran dan teknik dasar tangkapan 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 hindaran dan teknik dasar tangkapan 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*, *Adobe Primer Pro*, *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 hindaran dan teknik dasar tangkapan 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 hindaran dan teknik dasar tangkapan 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 hindaran dan teknik dasar tangkapan 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 hindaran dan teknik dasar tangkapan 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 hindaran dan teknik dasar tangkapan 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 hindaran dan teknik dasar tangkapan 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 hindaran dan teknik dasar tangkapan.

- b. Dengan adanya multimedia pembelajaran teknik dasar hindaran dan teknik dasar tangkapan 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 hindaran dan teknik dasar tangkapan 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 hindaran dan teknik dasar tangkapan 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 hindaran dan teknik dasar tangkapan 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 hindaran dan teknik dasar tangkapan.

- f. Multimedia pembelajaran teknik dasar hindaran dan teknik dasar tangkapan 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 hindaran dan teknik dasar tangkapan 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 hindaran dan teknik dasar tangkapan berbasis *website* berorientasi *project based learning* pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat hanya memaparkan materi pencak silat khususnya teknik dasar hindaran dan teknik dasar tangkapan pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran pencak silat.
- c. Produk yang dikembangkan yaitu multimedia pembelajaran teknik dasar hindaran dan teknik dasar tangkapan 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 hindaran dan teknik dasar tangkapan 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 hindaran dan teknik dasar tangkapan 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 Hindaran merupakan suatu teknik menggagalkan serangan lawan yang dilakukan tanpa menyentuh tubuh (alat serang) dengan melangkah atau memindahkan kaki.
7. Teknik Dasar Tangkapan adalah bela diri dengan cara menahan lengan atau tungkai dari serangan lawan dengan cara ditangkap. Tangkapan merupakan teknik dan taktik serangan pada jarak dekat dan sedang yang bisa dilakukan dengan satu atau dua tangan.
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).

