

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar yang baik dalam pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, spiritual keagamaan, hingga kemampuan yang berguna bagi individunya dan masyarakat sekitarnya. Secara umum, dapat diartikan proses terarah untuk mengembangkan potensi individu dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan guna membentuk perilaku, kecerdasan, serta kemampuan sosial agar siap berperan di kehidupan pribadi, masyarakat, dan dunia kerja (Ujud, dkk., 2023).

Dalam sisi fundamental dunia pendidikan sangat penting mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh yaitu pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) tidak hanya fokus pada peningkatan kebugaran fisik, namun juga membentuk karakter, kedisiplinan, serta kemampuan bersosialisasi. Pendidikan jasmani merupakan proses sadar dan sistematis melalui aktivitas fisik untuk mengembangkan pertumbuhan, kesehatan, keterampilan, kecerdasan, serta kepribadian yang seimbang, guna membentuk manusia Indonesia berkualitas berlandaskan Pancasila (Arifin, 2020). PJOK juga mendukung pertumbuhan jasmani, perkembangan mental, serta kemampuan motorik secara efektif, penguatan pengetahuan dan kemampuan berfikir, penanaman nilai aspek sportivitas, emosional, sikap, mental, sikap, spiritual, dan sosial, serta menanamkan

kebiasaan hidup yang sehat (Pelajaran, dkk., 2024). Oleh Sebab itu, pemilihan aktivitas jasmani perlu mengacu pada tujuan pembelajaran agar tercapai serta kemampuan siswa (Husdarta, 2011).

Dalam pembelajaran PJOK, salah satu materi yang diajarkan yakni pencak silat. Pencak silat telah muncul sejak masa prasejarah dan berkembang seiring waktu sesuai kondisi geografis serta budaya lokal. Selain sebagai bentuk pertahanan, pencak silat juga memuat bagian seni dan nilai-nilai budaya bangsa yang luhur, sehingga menjadi warisan budaya tak benda yang patut dilestarikan (Pipit Mulyah, dkk, 2020). Kepopulerannya di tengah masyarakat Indonesia, baik usia anak-anak hingga orang tua, mengindekasikan pencak silat tidak cuma sarana olahraga, tetapi ekspresi identitas budaya nasional. Berbagai perguruan pencak silat dengan ciri khas masing-masing berkembang luas di berbagai daerah (Purwantoga, dkk., 2022).

Namun demikian, meskipun pencak silat mengandung nilai budaya dan edukatif yang kuat, implementasinya dalam ranah pembelajaran di sekolah masih menghadapi tantangan. Tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran pencak silat, khususnya dalam materi teknik tendangan, masih ditemukan berbagai permasalahan. Masalah yang sering muncul yaitu rendahnya tingkat penguasaan keterampilan dasar oleh peserta didik. Rendahnya penguasaan tersebut diduga disebabkan oleh kurangnya waktu pertemuan pembelajaran, penggunaan metode belajar yang kurang menarik, sehingga siswa menjadi tidak berminat untuk mengikuti pembelajaran. Strategi yang digunakan juga belum memberikan peluang optimal kepada siswa untuk mengeksplorasi dan mempraktikkan langsung, seharusnya menjadi bagian penting pembelajaran keterampilan pencak silat.

Menanggapi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan strategi eksperimen, yakni pendekatan penelitian bertujuan untuk mengetahui dampak dari suatu *treatment* tertentu pada variabel lain dengan situasi yang terawasi. Metode eksperimen dilakukan dengan memodifikasi atau memanipulasi kondisi secara sengaja dan terstruktur untuk mengamati perubahan yang terjadi sebagai akibat perlakuan tersebut. Dengan demikian, penelitian ini memberikan peneliti untuk diuji hubungan sebab-akibat antara variabel bebas (perlakuan yang diberikan) dan variabel terikat (hasil atau dampak yang diamati). Ciri khas utama dari penelitian eksperimen adalah adanya manipulasi variabel, pengendalian terhadap faktor luar yang dapat memengaruhi hasil, penugasan secara acak kepada subjek, serta pemberian perlakuan yang spesifik dan sistematis kepada kelompok tertentu. Pendekatan ini dianggap sesuai untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran tertentu dalam hal pembelajaran PJOK.

Dalam konteks pembelajaran, model pembelajaran inovatif dibutuhkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PJOK, khususnya dalam materi tendangan pencak silat. Sebuah model dapat diterapkan yaitu PjBBL. Strategi yang menggabungkan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) melalui tahapan blended learning (luring dan daring) yang mengaplikasikan teknologi untuk meningkatkan partisipasi siswa. PjBBL Mendorong dan memahami keperluan siswa dan guru guna merancang pembelajaran yang maksimal, untuk berkolaborasi, pola pikir kritis, dan mengembangkan kemampuan *problem-solving* dalam menghadapi tantangan nyata (Lu, dkk., 2023). Di samping itu, PjBBL berperan dalam membantu peserta didik dalam meningkatkan belajar mandiri melalui eksplorasi dan pemecahan masalah secara langsung.

Dalam implementasi PjBBL, penggunaan multimedia interaktif berbasis *website* menjadi elemen yang sangat penting. Multimedia interaktif adalah suatu pengaplikasian digital yang memadukan berbagai elemen seperti teks, video, gambar, suara, dan animasi secara terintegrasi dengan dukungan perangkat untuk mencapai tujuan tertentu dan mendorong partisipasi aktif pengguna. (Rohayati, dkk., 2019). Hal ini, mampu memberikan informasi yang dapat didengar, dilihat, dan dilakukan, sehingga sangat efisien sebagai sarana untuk proses pengajaran dan pembelajaran. Salah satu bentuk pemanfaatannya adalah melalui *website*, yang menyatukan gambar, teks, video, audio, dan interaksi guna mendukung proses belajar yang interaktif dan menarik.

*Website* adalah kumpulan web yang dapat dijangkau oleh publik dan dapat menyediakan akses informasi yang luas dalam pembelajaran, memungkinkan interaksi yang menyeluruh, maupun memberikan praktik pembelajaran lebih efektif, (Dwiyanti & Frendiana, 2024) *Website* memberikan siswa untuk dapat mengakses materi dengan mudah, sehingga dapat belajar sesuai dengan kecepatan individu.

Berdasarkan wawancara di SMA Negeri 1 Singaraja, guru olahraga menyatakan bahwa sekolah memiliki fasilitas dan infrastruktur olahraga yang memadai, dengan 11 kelas di tingkat kelas 11. Selain itu, sekolah juga memiliki koneksi internet yang stabil dan platform e-learning MLS (Google Classroom) untuk mendukung pembelajaran. Meskipun demikian, penerapan *website* sebagai media pembelajaran masih termasuk rendah. Hal ini terlihat dari kurang optimalnya pemanfaatan *situs web* dalam mendukung interaksi antara guru dan siswa. Faktor-faktor seperti keterbatasan keterampilan digital guru serta kurangnya pemahaman

siswa mengenai potensi penggunaan *website* dalam pembelajaran berpotensi menjadi penyebab rendahnya penerapan teknologi tersebut.

Meskipun guru PJOK di sekolah sudah mendapatkan pelatihan terkait pembelajaran berbasis proyek dan teknologi, serta siswa telah memiliki perangkat seperti *smartphone* untuk mendukung proses pembelajaran, masih ditemukan beberapa kendala dalam implementasi pembelajaran PJOK. Kendala tersebut antara lain keterbatasan jam pelajaran PJOK, belum optimalnya sarana dan prasarana, serta rendahnya penguasaan peserta didik dalam praktik teknik pencak silat, khususnya pada keterampilan tendangan. Selain itu, pemanfaatan media digital juga belum berjalan secara maksimal, sehingga mengurangi efektivitas proses pembelajaran. Maka dari itu, penelitian ini berfokus permasalahan rendahnya penguasaan teknik tendangan pada pencak silat siswa SMA Negeri 1 Singaraja. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menerapkan model PjBBL yang didukung pembelajaran interaktif dengan *website* sebagai inovasi pembelajaran dapat diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, mengoptimalkan pemanfaatan teknologi, dan secara khusus memperbaiki hasil belajar pencak silat pada aspek teknik tendangan.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penulis melaksanakan penelitian untuk menganalisis kemampuan teknik tendangan pencak silat di SMA Negeri 1 Singaraja menggunakan pendekatan strategi pembelajaran PjBBL yang didukung oleh pembelajaran interaktif dengan *website*. Penelitian diharapkan guna meningkatkan kemampuan siswa untuk melaksanakan teknik tendangan pencak silat. Hal utama dari penelitian ini yaitu untuk mengkaji pendekatan penerapan strategi PjBBL yang didukung pembelajaran interaktif dengan *website* pada

pembelajaran PJOK, khususnya pada gerakan tendangan pencak silat pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Singaraja. Selain itu, penelitian diharapkan mampu memberi sumbangan dalam perkembangan metode pembelajaran yang inovatif guna mengoptimalkan hasil belajar siswa pada bidang PJOK.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian disampaikan, permasalahan yang muncul berhubungan dengan pembelajaran khususnya materi tendangan pencak silat yakni sebagai berikut:

1. Penguasaan tendangan dalam pencak silat siswa SMA Negeri 1 Singaraja kurang maksimal.
2. Model pembelajaran berupa PjBBL berbantuan multimedia interaktif berbasis *website* pada materi tendangan pencak silat belum diterapkan.
3. Peserta didik membutuhkan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan berbasis proyek guna melakukan praktek secara langsung.
4. Pembelajaran Pencak silat membutuhkan sarana media pembelajaran untuk digunakan dalam kegiatan belajar berlangsung.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan uraian sebelumnya peneliti hanya membatasi masalah yang terjadi pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Singaraja Tahun Pelajaran 2025/2026 untuk melihat apakah strategi *Project Based Blended Learning* mempengaruhi hasil belajar PJOK materi tendangan pencak silat.

## 1.4 Rumusan Masalah

“Bagaimana pengaruh penerapan model *Project Based Blended Learning* (PjBBL) yang didukung multimedia interaktif berbasis *website* terhadap hasil

belajar PJOK materi tendangan pencak silat ditinjau dari aspek kognitif, dan psikomotor siswa kelas XI SMA Negeri 1 Singaraja?"

### 1.5 Tujuan Penelitian

Untuk menganalisis pengaruh penerapan model PjBBL yang didukung pembelajaran interaktif dengan *website* terhadap hasil belajar PJOK pada materi tendangan pencak silat siswa kelas XI SMA Negeri 1 Singaraja.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut:

#### a) Manfaat Teoritis

- 1) Penelitian ini diupayakan memperkaya sumber ilmiah terkait pembelajaran PJOK berbasis proyek dan digital.
- 2) Hasil penelitian ini diupayakan dapat menjadi sumbangan berarti dalam mengembangkan pengetahuan pendidikan olahraga, khususnya pencak silat.

#### b) Manfaat Praktis

##### 1) Bagi Penulis

Memperoleh pengalaman yang sangat berharga dalam penerapan Pembelajaran PjBBL yang didukung pembelajaran Interaktif Berbasis *Website* pada Hasil Belajar PJOK.

##### 2) Bagi Universitas Pendidikan Ganesha

Meningkatkan hubungan antara sekolah dengan perguruan agar terjalinnya kerjasama.

##### 3) Bagi Sekolah

Manfaat untuk sekolah adalah meningkatkan kemampuan peserta didik,

sehingga mempermudah memahami materi dan memiliki peluang besar dalam meraih prestasi.

