

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan ialah suatu metode koreksi perilaku sekaligus etika oleh seorang atau lebih dari satu individu untuk memanifestasikan kemandirian guna mendewasakan atau mematangkan manusia baik membentuk karakter, disiplin, keterampilan, dan peningkatan fisik (Ujud dkk., 2023). Proses belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) ialah tahapan pendidikan yang mengutamakan aktivitas fisik guna mewujudkan berubahnya individu dari segi kualitas secara holistik, yang mencakup jasmani, jiwa, serta emosi (I Gusti Made dkk., 2022). Dalam pembelajaran PJOK terdapat banyak sumber daya pendidikan yang tersedia, salah satunya adalah pencak silat. Pencak silat merupakan salah satu budaya asli bangsa Indonesia dimana sangat diyakini oleh para pendekarnya dan pakar pencak silat bahwa masyarakat melayu saat ini menciptakan dan mempergunakan ilmu bela diri ini sejak di masa prasejarah (Suwiwa, 2022). Secara umum pencak silat merupakan metode bela diri yang diciptakan untuk mempertahankan diri dari bahaya yang dapat mengancam keselamatan (Hariyanti dkk. 2019).

Efektifnya proses belajar PJOK, secara khusus materi pencak silat, dapat dikendalikan oleh beragam aspek, dari aspek individu maupun aspek tenaga pendidik (Mika & Manap, 2020). Guru sebagai salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran dan perlu memperhatikan kebutuhan serta karakteristik

siswanya. inilah yang berdampak pada hasil belajarsiswa (Rachman & Setiyawati, 2023). Model pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dapat melibatkan peserta didik secara aktif dan tidak pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran yang kurang efektif dapat menyebabkan menurunnya motivasi siswa (Daryono, 2020). Menurut Auliah bahwa permasalahan yang dihadapi guru yaitu hambatan dari dalam kelas, dalam hal ini siswa mempunyai kemampuan dan pola pikir yang tidak sama (Auliah dkk., 2023). Sehingga, guru harus melakukan berbagai pendekatan terhadap siswa untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi siswa, latar belakang, serta mengetahui penyebab dan faktor yang membuat siswa tidak fokus dalam pembelajaran. Menurut Mubarak menyatakan dalam menerapkan model pembelajaran terdapat kendala pada proses penerapan yang dilakukan oleh guru mulai dari tahapan persiapan, pelaksanaan, pembelajaran serta tahap penilaian (Mubarak dkk., 2025). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Faujiyah bahwa terdapat hasil belajar PJOK siswa tidak mencapai ketuntasan yang diharapkan (Faujiyah dkk., 2024). Menurut Putra pada penelitiannya telah melakukan observasi terdapat siswa yang memiliki motivasi belajar rendah (Putra dkk., 2020). Hal ini terbukti pada saat proses pembelajaran PJOK, masih ditemukannya siswa yang bersikap malas melakukan gerakan-gerakan yang diberikan oleh guru.

Faktor - faktor seperti keterbatasan keterampilan digital, serta kurangnya pemahaman siswa mengenai potensi penggunaan *Website* dalam pembelajaran berpotensi menjadi penyebab rendahnya penerapan teknologi tersebut. Meskipun guru PJOK di sekolah sudah didukung dengan pelatihan terkait pembelajaran

berbasis proyek dan teknologi, serta siswa diberikan perangkat seperti smartphone untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, masih terdapat beberapa kendala dalam implementasi pembelajaran PJOK khususnya materi Pencak Silat. Beberapa kendala tersebut antara lain terbatasnya jam pelajaran PJOK di sekolah, belum optimalnya pemenuhan sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran, serta adanya hambatan eksternal dalam penerapan media digital untuk pembelajaran (Rozi dkk., 2023).

Pada pembelajaran pencak silat pendidik juga harus bisa memikirkan cara untuk menggunakan/memanfaatkan layanan *flatform* digital salah satunya *website* untuk tujuan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran pada dasarnya mempunyai teknik-teknik dasar. Dengan media berbasis *website* peserta didik dapat dengan mudah mencari informasi tentang teknik dasar pencak silat yaitu, sikap kuda – kuda, gerakan pukulan, gerakan tendangan, gerakan elakan, dan gerakan kuda - kuda (Adama dkk., 2021). Oleh sebab itu keberhasilan pembelajaran PJOK materi pencak silat di sekolah tergantung pada kreativitas guru dalam menerapkan teknologi pembelajaran dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Hal ini tentunya akan sangat berpengaruh kepada minat dan motivasi siswa untuk belajar selama proses pembelajaran berlangsung, apalagi di era sekarang siswa tidak hanya bisa melakukan proses pembelajaran secara langsung melainkan juga bisa secara daring (online).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 12 Maret 2025, guru kesulitan dalam mengajar pembelajaran PJOK materi kuda – kuda Pencak Silat jika pembelajaran berbasis project di SMA 2 Singaraja. Model

pembelajaran yang digunakan juga masih kurang variatif sehingga mengakibatkan siswa kurang interaktif dalam mengikuti proses pembelajaran PJOK materi kuda – kuda Pencak Silat, hal ini dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari kurang optimalnya pemanfaatan *website* dalam mendukung interaksi antara guru dan siswa. Jam pembelajaran yang terlalu singkat sedangkan materi yang diberikan begitu padat hal ini juga mempengaruhi efektivitas penyerapan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.

Pada konteks pembelajaran abad ke-21 dan selaras dengan kemajuan teknologi yang pesat pastinya membawa perubahan dan efek ke segala aspek kehidupan yang mana pendidikan adalah salah satunya. Hal ini perlunya kolaborasi dan keterlibatan guru dengan kegiatan belajar berbasis proyek dan teknologi seperti model *Project Based Blended Learning*. Model proses belajar ini bersifat *flexible* yang dapat diutilisasi untuk menggugah minat siswa untuk belajar yang sesuai dengan perkembangan digital di era sekarang dimana siswa dapat mempelajari bahan di mana pun tak hanya langsung di sekolah melainkan bisa dari rumah. Model *Project Based Blended Learning* merupakan gabungan dari model pembelajaran *Project Based Learning* yang diimplementasikan dengan metode *Blended Learning*. *Project Based Learning* adalah proses belajar dimana siswa secara signifikan diikutkan pada perencanaan, penyelidikan, dan pelaksanaan proyek yang dimotivasi oleh peristiwa dunia nyata (Ashraf dkk., 2025).

*Blended Learning* merupakan kombinasi dari beberapa metode pembelajaran dalam menyampaikan materi belajar. Ini mengindikasikan bahwa

beberapa metode proses belajar digunakan selama proses pembelajaran untuk membuat kegiatan yang berbeda untuk pembelajaran mereka (De Bruijn-Smolders & Prinsen, 2024). Integrasi proses belajar berbasis proyek dan *Blended Learning* yang dikenal sebagai model proses belajar *Project Based Blended Learning* cocok untuk situasi proses belajar saat ini. Model proses belajar yang inovatif ini dapat memberikan pengalaman yang bermanfaat karena keunggulan dari kedua konsep pembelajaran disampaikan dalam kegiatan belajar.

Model *Project Based Blended Learning* sudah banyak diterapkan di materi pembelajaran lainnya namun jarang ditemukan penerapannya pada proses belajar PJOK utamanya pada bahan Pencak Silat di sekolah hal ini didasari oleh hasil kajian literatur review yang peneliti lakukan dari beberapa jurnal dan artikel, (Wiana dkk., 2024), (Ashraf dkk., 2025), (Firdayanti dkk., 2022), (De Bruijn-Smolders & Prinsen, 2024), (Nurhidayah & Yahya, 2023), (Distyasa dkk., 2021), (Salma dkk., 2021), (Tika & Agustiana, 2021), (Sijunjung dkk., 2022), (SULYANTARI, 2023), (Istri dkk., 2023), (Sutrisna dkk., 2020), (Suwiwa dkk., 2024), (Suwiwa, 2023), (Ahmad, 2022), (Aji dkk., 2024).

Pada model *Project Based Blended* dapat dikombinasikan dengan *Website* pembelajaran. *Website* adalah kumpulan halaman *web* yang saling terkait dan dapat diakses publik yang berbagi satu nama domain. Selain itu, sebagai media pembelajaran, *Website* memiliki kemampuan untuk memberikan akses informasi yang lebih luas, memungkinkan interaksi yang lebih dinamis, dan menyajikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan (Dwiyanti & Frendiana, 2024). *Website* juga membuat siswa lebih mudah menjangkau bahan dengan *flexible*, sehingga mereka bisa belajar secepat yang mereka inginkan.

Menurut latar masalah yang sudah dibahas, peneliti berminat menggali dampak model *Project Based Blended Learning (PjBBL)* atas output belajar PJOK materi kuda – kuda pencak silat Siswa kelas XI SMA Negeri 2 Singaraja yang didukung oleh multimedia interaktif berbasis *Website*. Studi ini diekspektasikan mampu meningkatkan kapabilitas siswa dalam melaksanakan teknik kuda – kuda pencak silat. Objektif terpenting penelitian ini ialah untuk menganalisis dampak penerapan model proses belajar *Project Based Blended Learning (PjBBL)* dengan multimedia interaktif menggunakan *Website* atas output belajar PJOK, khususnya pada materi kuda – kuda pencak silat, pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Singaraja. Di samping itu, studi ini diekspektasikan mampu menjadi sebuah inovasi model pembelajaran baru yang tepat sasaran serta dapat mengameliiorasi output belajar dan kemampuan siswa di bidang PJOK.

## **1.2 Identifikasi Masalah Penelitian**

Menurut latar masalah yang telah dipaparkan, dapat ditentukan identifikasi masalah di bawah ini:

- 1.2.1 Guru kesulitan dalam mengajar pembelajaran PJOK materi kuda – kuda Pencak Silat khususnya pembelajaran berbasis project.
- 1.2.2 Perlu adanya pembaharuan model pembelajaran agar sesuai dengan perkembangan teknologi di era sekarang yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap teknik kuda – kuda pada materi pencak silat secara efektif.
- 1.2.3 Model *Project Based Blended Learning* dengan multimedia interaktif menggunakan *Website* belum pernah diterapkan pada pembelajaran PJOK

materi kuda – kuda pencak silat pada siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja tahun ajaran 2025/2026.

1.2.4 Perlunya media pembelajaran yang berbasis media interaktif dalam pembelajaran PJOK khususnya teknik kuda – kuda materi pencak silat..

1.2.5 Waktu pembelajaran PJOK yang terbatas sedangkan materi yang diberikan begitu padat.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Meski terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi dengan pemahaman materi PJOK, pada studi ini, peneliti hanya membatasi masalah pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Singaraja 2025/2026 untuk melihat bagaimana dampak model *Project Based Blended Learning* dengan multimedia interaktif menggunakan *Website* atas output belajar PJOK teknik kuda – kuda materi pencak silat.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Menurut latar dan batasan masalah yang sudah dielaborasi di atas, rumusan masalah dari studi ini ialah “Bagaimana pengaruh model *Project Based Blended Learning* berbantuan multimedia interaktif berbasis *Website* terhadap hasil belajar PJOK materi kuda-kuda pencak silat pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Singaraja.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Objektif studi ini ialah untuk menggali perbedaan pengaruh model *Project Based Blended Learning* dengan multimedia interaktif menggunakan *Website* atas hasil belajar PJOK materi kuda – kuda pencak silat pada siswa Kelas XI SMA

Negeri 2 Singaraja. Hal ini berkaitan dengan bagaimana latar belakang dan masalah tersebut dirumuskan, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

*Hasil belajar* ini diekspektasikan mampu bermanfaat untuk berbagai pihak antara lain:

- a. Output dari studi ini akan memperkaya ilmu teori tentang model proses belajar *Project Based Blended Learning* pada kegiatan belajar PJOK teknik kuda – kuda materi pencak silat.
- b. Hasil penelitian ini bisa diutilisasi sebagai model proses belajar yang mutakhir dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi peserta didik atas *hasil belajar* pembelajaran PJOK teknik kuda – kuda materi pencak silat.

### 2. Manfaat Praktis.

- a. Bagi Guru Sebagai penambah wawasan dan pengetahuan serta keahlian guru PJOK untuk mengaplikasikan model proses belajar *Project Based Blended Learning* pada teknik kuda – kuda materi pencak silat.
- b. Bagi Peserta Didik.

Sebagai tambahan wawasan dan pengetahuan baru untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar teknik kuda – kuda materi pencak silat melalui pengaplikasian model proses belajar *Project Based Blended Learning* sehingga proses belajar peserta didik lebih maksimal.

- c. Bagi Peneliti

Mendapatkan suatu pengalaman yang berharga, mengenai penerapan Pembelajaran *Project Based Blended Learning (PjBBL)* dengan multimedia interaktif menggunakan *web* terhadap *hasil belajar* PJOK.

