

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di Indonesia, pendidikan merupakan suatu hal yang dianggap harus mampu bisa diampu serta dijalani oleh semua orang. Pristiwanti dkk (2022) menyatakan bahwa sejak lahir, setiap individu memiliki potensi dan bakat yang perlu dikembangkan melalui suatu proses pendidikan. Manusia secara sadar melaksanakan aktivitas ini guna mengembangkan aspek jasmani dan rohani secara optimal, dengan tetap mengacu pada nilai-nilai yang dianut dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan juga ialah sebuah keinginan yang dijalankan dengan sadar dan kritis oleh suatu negara dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dari para masyarakat yang ada pada negara tersebut (Sanga & Wangdra, 2023). Dalam sistem pendidikan formal, peserta didik dibekali dengan berbagai macam mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan potensi mereka secara menyeluruh. Peran penting dalam peningkatan kebugaran jasmani, pengembangan keterampilan gerak, serta pemahaman mengenai pola hidup sehat dimiliki oleh mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), yang menjadi salah satu bagian dari kurikulum.

Dalam proses belajar, PJOK termasuk mata pelajaran yang menitikberatkan pada keikutsertaan siswa mengikuti berbagai kegiatan fisik dan gerak (Fajri dkk., 2022). Menurut Haris & Maksum (2023) menyampaikan bahwa pada dasarnya, subjek PJOK ini bertujuan untuk membantu perkembangan fisik, mental, keterampilan motorik, pengetahuan, penalaran, dan kebiasaan hidup sehat.

Harapannya, dengan adanya mata pelajaran PJOK dalam dunia pendidikan ini bisa menyumbangkan pengaruh yang baik bagi para siswa-siswi.

Pada mata pelajaran PJOK ini diberikan materi terkait bela diri yang dimana salah satu materi dalam pembelajaran PJOK ini adalah materi Pencak Silat. Pencak silat ialah salah satu olahraga beladiri yang punya teknik berupa serangan menggunakan tendangan dan juga pukulan serta bela dan juga tangkisan dalam mendapatkan poin untuk mendapatkan kemenangan yang dimana olahraga beladiri pencak silat ini ialah salah satu peninggalan dari leluhur terdahulu yang ada di Indonesia (Hidayat & Haryanto, 2021). Lain dari itu, menurut Muhami & Bachri (2023) cabang olahraga pencak silat ini bisa dikatakan sebagai suatu kesenian yang menggunakan kemampuan fisik serta mental yang dilakukan oleh seseorang dan mereka menjadikan pencak silat ini sebagai alat beladiri untuk melindungi diri mereka.

Pada era modern saat ini, tenaga pendidik dapat memanfaatkan berbagai model pembelajaran, salah satunya adalah *Project Based Blended Learning (PjBBL)*. Model ini ialah perpaduan antara pendekatan *Project Based Learning (PBL)* dengan konsep *Blended Learning* yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dan berbasis teknologi. Kedua pendekatan ini dipadukan untuk memberikan proses pembelajaran yang lebih menarik yang dimana di dalamnya meliputi proses pemberian proyek melalui tatap muka dan juga secara daring (Lu dkk., 2023). Dengan memanfaatkan pendekatan *PjBBL* para peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dan juga bisa menumbuhkembangkan keterampilan berpikir kritis yang ada pada individu siswa.

Dengan pesatnya perkembangan zaman pada era sekarang ini, multimedia interaktif merupakan suatu media yang sesuai guna digunakan pada pendekatan belajar *PjBBL* dan juga menarik banyak orang untuk mempelajari hal tersebut. Multimedia interaktif merupakan suatu sistem yang menggunakan beberapa media dalam waktu yang bersamaan seperti media audio, video, teks atau animasi dengan pengguna memiliki peranan sebagai orang yang dapat mengontrol dan juga dapat mengubah konten secara keseluruhan (Fandika Pamungkas dkk., 2024). Alwanda Putri & Zuwirna (2022) menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif bertujuan untuk memudahkan penyampaian materi dan pesan kepada siswa melalui rangsangan terhadap aspek kognitif, emosional, serta perhatian mereka.

Penerapan multimedia interaktif ini dapat menggunakan *website* sebagai salah satu sarana untuk menerapkan multimedia interaktif. *Website* yakni suatu cara guna menyajikan informasi melalui *platform* internet, yang dapat berupa teks, audio, visual ataupun audiovisual yang interaktif dan memiliki kelebihan guna mengaitkan salah satu file dengan file yang lainnya yang bisa dicari dengan *browser* (Hamdan Romadhon dkk., 2021). Selain itu menurut Rizaldi dkk (2023) kumpulan beberapa halaman web yang saling terikat antara web satu dengan web yang lainnya. *Website* memiliki peranan dan juga fungsi yang sangat berperan pada perkembangan di era saat ini. Oleh karena itu, penggunaan *website* pada proses pembelajaran juga nantinya menyumbangkan pengaruh yang baik dan nantinya menaikkan minat para siswa saat mengikuti aktivitas belajar.

Hasil pengamatan awal yang dilaksanakan pada Senin, 10 Maret 2025 bersama guru PJOK di SMA Negeri 3 Singaraja, Bapak Wayan Puja Arsana, S.Pd., menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung telah didukung oleh

penggunaan media elektronik, salah satunya berupa video pembelajaran dari YouTube. Namun, penggunaan *website* pada proses pembelajaran belum sempat dilakukan di sekolah tersebut. Selain itu, meskipun materi pencak silat termasuk dalam kurikulum mata pelajaran PJOK khususnya di kelas XI, namun materi pencak silat belum sempat diajarkan kepada peserta didik pada tahun pelajaran 2024/2025. Hal ini terjadi karena waktu pembelajaran PJOK dan juga banyaknya pelajaran yang harus disampaikan dari guru kepada siswa. Karenanya, guru cenderung memilih untuk menuntaskan materi yang memiliki minat dari para peserta didik agar lebih mengefisiensikan waktu pembelajaran. Dengan tidak adanya pelajaran pencak silat ini, para siswa juga menjadi tidak mengetahui salah satu jenis olahraga yang asli dari Indonesia. Penggunaan media seperti *youtube* juga sedikit dikeluhkan oleh para peserta didik karena materi ataupun penjelasan pada video yang ada di *youtube* tersebut cukup sulit untuk dipahami serta menggunakan bahasa yang sulit dimengerti dan dalam mempraktikkan gerakan, gerakan yang dilakukan cukup cepat sehingga cukup sulit untuk melihat dan mengikuti gerakan tersebut. Hasil belajar peserta didik juga bisa disebabkan oleh jenis media ajar yang dipakai pada aktivitas pembelajaran. Media yang cenderung monoton, kurang menarik, dan sulit dipahami berpotensi menurunkan tingkat pemahaman murid terhadap materi. Hal ini pada akhirnya dapat berdampak pada menurunnya motivasi belajar, sehingga peserta didik tidak mampu mencapai hasil belajar secara optimal. Sehingga hal ini bisa disimak dari segi kognitif, maupun psikomotor siswa mencapai level yang layak, namun belum menunjukkan keunggulan atau kemampuan terhadap memahami materi secara seutuhnya. Penggunaan model pembelajaran juga menggunakan konsep pemberian teori terlebih dahulu kemudian

dilanjutkan dengan kegiatan praktik secara langsung di lapangan. Hal ini juga berpengaruh terhadap kenyamanan dan juga bisa berdampak terhadap nilai dari para peserta didik. Pendekatan belajar yang dimanfaatkan masih menggunakan model PBL sehingga keleluasaan dari kegiatan belajar yang dijalankan oleh para siswa masih kurang. Berdasarkan kenyataan tersebut, bisa diduga bahwa rendahnya luaran proses belajar siswa pada pelajaran PJOK pada khususnya disebabkan oleh kurang bervariasinya media ajar dan juga proses belajar yang digunakan oleh tenaga pendidik.

Bertolak dari latar belakang yang sudah dijabarkan, riset ini dirancang guna menganalisis kemampuan peserta didik dalam melakukan cara tangkisan pada pencak silat di SMA Negeri 3 Singaraja. Pelaksanaan riset dilakukan dengan menerapkan model *Project-Based Blended Learning (PjBBL)* yang dikombinasikan dengan penggunaan multimedia interaktif berbentuk web sebagai sarana pendukung pembelajaran. Pendekatan ini harapannya bisa menyumbangkan pengalaman belajar yang lebih variatif, interaktif, serta mampu menaikkan pemahaman dan keterampilan siswa dengan optimal. Peningkatan kemampuan peserta didik saat mengimplementasikan cara tangkisan pada pencak silat dijadikan harapan utama dari dilaksanakannya riset ini. Secara khusus, riset ini diarahkan guna menelaah pengaruh penggunaan pendekatan *PjBBL* yang dipadukan dengan multimedia interaktif berbasis web terhadap hasil belajar PJOK, terutama pada materi tangkisan pencak silat di kelas XI SMA Negeri 3 Singaraja. Di samping itu, riset ini harapannya mampu memberikan sumbangan dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif untuk mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PJOK.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Mengacu pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan karenanya bisa ditentukan identifikasi masalah yaitu:

- 1.2.1 Tidak adanya materi pencak silat pada pembelajaran PJOK di SMA Negeri 3 Singaraja.
- 1.2.2 Model pembelajaran berupa *PjBBL* berbantuan multimedia interaktif berbasis web pada materi tangkisan pencak silat belum diterapkan.
- 1.2.3 Peserta didik memerlukan kesempatan untuk melakukan kegiatan berbasis proyek untuk dapat melakukan praktik dengan langsung.
- 1.2.4 Dalam pelaksanaan pembelajaran, diperlukan penggunaan media yang lebih menarik dan bersifat interaktif guna mendukung keberlangsungan proses belajar mengajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Bertolak dari latar belakang yang sudah dijabarkan, diperlukan pembatasan masalah supaya riset tidak berkembang terlalu luas dan tetap sejalan dengan maksud yang hendak dicapai. Karenanya, fokus penelitian ini diarahkan pada siswa kelas XI SMA Negeri 3 Singaraja sebagai subjek riset. Pembatasan ini juga dimaksudkan guna memperjelas ruang lingkup kajian sehingga hasil yang diperoleh lebih terarah dan mendalam. Dengan demikian, penelitian ini secara khusus bermaksud guna mengkaji apakah penerapan model *Project Based Blended Learning* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar PJOK, terutama dalam materi teknik tangkisan dalam pencak silat.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah riset ini disusun sesuai dengan latar belakang yang sudah dijelaskan, yakni: “Apakah penerapan model *Project Based Blended Learning (PjBBL)* yang dipadukan dengan multimedia interaktif berbasis website memberikan pengaruh terhadap hasil belajar PJOK pada materi teknik tangkisan pencak silat peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Singaraja?”

1.5 Tujuan Penelitian

Riset ini dijalankan dengan maksud guna mengkaji dampak penggunaan pendekatan *Project Based Blended Learning (PjBBL)* yang dipadukan dengan multimedia interaktif berbasis website terhadap hasil belajar PJOK, khususnya pada materi tangkisan pencak silat pada siswa kelas XI SMA Negeri 3 Singaraja. Perumusan tujuan tersebut disusun berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Pengalaman ini menyumbangkan nilai penting dalam upaya mengimplementasikan pengetahuan serta keterampilan yang telah dimiliki, sekaligus menjadi sumber motivasi untuk terus mengembangkan penelitian di bidang pendidikan olahraga.
 - b. Diharapkan melalui riset ini bisa dihasilkan kontribusi yang bermakna bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta penyempurnaan konsep pendidikan olahraga, terutama dalam cabang pencak silat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Mendapatkan pengalaman pembelajaran yang bermakna melalui pengimplementasian pendekatan *Project-Based Blended Learning (PjBBL)* yang dipadukan dengan multimedia interaktif berbasis website guna meningkatkan hasil belajar PJOK. Pengalaman ini tidak hanya memperkaya pemahaman peserta didik terhadap materi, melainkan juga mendukung keikutsertaan serta kemandirian dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Universitas Pendidikan Ganesha

Menaikkan hubungan antara sekolah dengan perguruan agar terjalinnya kerjasama.

c. Bagi Sekolah

Sekolah akan memperoleh manfaat dari meningkatnya kemampuan peserta didik, yang berdampak pada kemudahan dalam memahami materi pembelajaran serta peluang yang lebih besar untuk meraih prestasi. Selain itu, peningkatan tersebut juga dapat mendukung kualitas proses pembelajaran dan citra positif sekolah di lingkungan pendidikan.