

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang dengan runtut untuk membentuk individu yang memiliki pengetahuan, karakter, serta kemampuan berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat. Peran pendidikan sangat penting dalam menunjang keberhasilan hidup seseorang serta meningkatkan kualitas diri, yang pada akhirnya berimplikasi positif secara berkelanjutan terhadap kehidupan sosial (Samsudin, 2020). Pendidikan tidak semata-mata berfokus pada transfer pengetahuan, namun juga berperan dalam membentuk sikap, keterampilan, serta nilai-nilai moral yang menunjang perkembangan individu dan kehidupan sosial. Secara umum, pendidikan mencakup kegiatan pembelajaran, pembinaan karakter, serta pengembangan potensi yang dimiliki setiap individu. Selain itu, pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan terencana untuk menyediakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung, dengan tujuan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pengembangan pribadi, emosional, intelektual, dan keterampilan mereka. (Pristiwanti, 2022).

Pendidikan berperan dalam membantu individu memahami hak dan kewajibannya sebagai anggota masyarakat serta berlangsung sepanjang hayat

melalui pengalaman dan perkembangan ilmu pengetahuan. Setiap individu memiliki potensi yang berbeda-beda, alhasil pendidikan menjadi sarana penting untuk mengidentifikasi, menggali, dan mengembangkan potensi tersebut sesuai dengan bakat dan minat yang dimiliki.

Kesejahteraan fisik dan mental siswa, perkembangan keterampilan motorik mereka, dan pembentukan karakter mereka sangat dipengaruhi oleh PJOK, atau pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. PJOK mencakup banyak hal dalam hal pendidikan dan pertumbuhan siswa secara keseluruhan. (Samsudin, 2020).

Salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran PJOK adalah pencak silat. Sebagai warisan budaya asli Indonesia, pencak silat telah memperoleh pengakuan dari berbagai negara sebagai seni bela diri yang mengandung nilai filosofis, teknis, serta edukatif. Sejak masa lampau, pencak silat telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kebudayaan bangsa Indonesia (Ediyono & Widodo, 2019). Dalam pembelajaran pencak silat, teknik dasar seperti pukulan merupakan keterampilan utama yang perlu dikuasai siswa untuk meningkatkan kemampuan bertarung dan membela diri secara efektif.

Namun, realita menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK masih memiliki jalan panjang sebelum dapat mengatasi semua tantangan yang terkait dengan metode memukul pencak silat. Pendekatan pembelajaran yang kurang beragam dan lebih tradisional menyebabkan hasil belajar siswa yang buruk, yang merupakan salah satu tantangan utama. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa, guru perlu menggunakan model pembelajaran yang dapat menjadikan kelas sebagai tempat yang baik untuk belajar. (Nabillah & Abadi, 2019).

Munculnya teknologi telah bertepatan dengan munculnya teknik pembelajaran berbasis teknologi, yang bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran melalui penggunaan teknologi. Salah satu pendekatan tersebut adalah Pembelajaran Campuran Berbasis Proyek (Project-Based Blended Learning), yang memanfaatkan multimedia interaktif yang dihosting di web. Model ini memadukan pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan *blended learning*, yaitu mengombinasikan kegiatan tatap muka dengan pemanfaatan platform digital sebagai sumber belajar pendukung (SHELEMO, 2023).

Penyebaran informasi yang cepat dan luas di banyak bidang, termasuk pendidikan, perdagangan, pemerintahan, dan hiburan, sangat difasilitasi oleh situs web di era digital ini. Situs web adalah kumpulan halaman web yang saling terkait yang dapat diakses oleh publik melalui nama domain tertentu. Situs web merupakan alat yang hebat untuk pendidikan karena memudahkan akses terhadap banyak pengetahuan, memfasilitasi pembelajaran interaktif, dan memberikan pelajaran yang menarik dan bermanfaat. Multimedia interaktif di web memberi siswa lebih banyak kebebasan dalam memilih kapan dan bagaimana mereka belajar, memungkinkan mereka untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, dan memberikan umpan balik langsung.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis hasil kelas PJOK tahun ajaran 2025–2026 di SMA Negeri 4 Singaraja, khususnya pada mata pelajaran teknik memukul Pencak Silat, menggunakan model Pembelajaran Campuran Berbasis Proyek yang dilengkapi dengan multimedia interaktif berbasis web. Penelitian ini bertujuan untuk berkontribusi pada penciptaan metodologi pembelajaran PJOK

yang lebih kreatif dan berbasis teknologi dengan memberikan bukti keberhasilan model pembelajaran ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan bersama salah satu pendidik PJOK di SMA Negeri 4 Singaraja, yaitu Bapak I Wayan Merta, S.Pd., M.Pd., pada hari Selasa, 11 Maret 2025, didapat informasi mengenai proses pembelajaran PJOK di sekolah tersebut. Platform berbagi video online seperti YouTube dan situs web yang ditujukan untuk siswa telah menjadi alat standar yang digunakan instruktur di kelas. Penggunaan media elektronik di kelas merupakan upaya untuk membuat siswa lebih terlibat dalam apa yang mereka pelajari dan untuk membuat konten lebih mudah dipahami. Namun, meskipun telah mempergunakan media elektronik, terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh peserta didik. Materi yang disampaikan melalui video YouTube sering kali sulit dipahami karena penjelasan yang diberikan menggunakan bahasa yang cukup kompleks dan gerakan dalam video ditampilkan dengan tempo yang cepat. Perihal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam mengikuti dan mempraktikkan gerakan yang ditampilkan. Selain itu, pemakaian media pembelajaran berbasis buku LKS (Lembar Kerja Peserta didik) juga kurang efektif. Perihal ini disebabkan oleh gambar dan penjelasan dalam buku yang kurang jelas alhasil sulit dipahami oleh peserta didik. Keterbatasan dalam pemakaian media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami ini berdampak pada hasil belajar peserta didik. Terbukti dari adanya penurunan nilai peserta didik, di mana sebagian dari mereka memperoleh nilai di bawah KKM yang telah ditetapkan. Minimnya hasil belajar ini dapat diindikasikan sebagai akibat dari media pembelajaran yang kurang bervariasi, monoton, dan tidak mampu menarik minat belajar peserta didik. Prestasi siswa yang

kurang berhasil dalam kelas PJOK sebagian disebabkan oleh materi pembelajaran itu sendiri, tetapi juga oleh pendekatan pedagogis yang digunakan selama kelas. Metode pengajaran tradisional terus digunakan di kelas-kelas saat ini, dengan guru membahas lebih banyak teori sebelum beralih ke latihan praktik. Metode ini dianggap kurang berhasil karena tidak memungkinkan siswa merasa cukup nyaman untuk secara aktif dan bebas mempelajari materi pelajaran. Akibatnya, minat dan tingkat kenyamanan siswa dalam belajar menurun, yang pada gilirannya memengaruhi hasil belajar mereka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pengajaran tradisional dan kurangnya keragaman media menjadi penyebab rendahnya prestasi siswa pencak silat di kelas XI Pendidikan Jasmani di SMA Negeri 4 Singaraja. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik, mudah diakses, dan efektif bagi siswa, perlu ada pergeseran ke arah penggunaan berbagai model pembelajaran dan materi pembelajaran yang lebih interaktif.

Berdasarkan permasalahan penelitian dan temuan awal tersebut, peneliti ingin menyelidiki apakah model Pembelajaran Campuran Berbasis Proyek (Project-Based Blended Learning) dapat meningkatkan penguasaan teknik pukulan Pencak Silat oleh siswa kelas XI di SMA Negeri 4 Singaraja. Oleh karena itu, peneliti memilih judul berikut “Pengaruh Model *PjBBL* Berbantuan Multimedia Interaktif Berbasis *Website* Terhadap Hasil Belajar PJOK Materi pukulan Pencak Silat Pada Peserta Didik Kelas XI A di SMA Negeri 4 Singaraja Tahun Ajaran 2025/2026

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Dari konteks permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya, kita dapat menyimpulkan sejumlah kekhawatiran, antara lain:

- 1.2.1 Pendidik kesulitan dalam mengajar pembelajaran PJOK materi pukulan Pencak Silat khususnya pembelajaran berbasis project.
- 1.2.2 Perlu adanya pembaruan model pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi pencak silat khususnya teknik pukulan.
- 1.2.3 Model pembelajaran berupa PjBBL berbantuan multimedia interaktif berbasis web pada materi pukulan pencak silat belum pernah diterapkan.
- 1.2.4 Perlunya media pembelajaran yang berbasis media interaktif dalam pembelajaran PJOK khususnya teknik pukulan materi Pencak Silat.
- 1.2.5 Rendahnya interaktivitas atau motivasi siswa dalam materi Pencak Silat.

1.3 Pembatasan Masalah

Meski terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi dengan pemahaman materi PJOK, namun pada studi ini, peneliti hanya membatasi masalah pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 4 Singaraja Tahun Pelajaran 2025/2026 untuk melihat bagaimana pengaruh model *PjBBL* Berbantuan Multimedia Interaktif Berbasis *Website* terhadap hasil belajar PJOK teknik pukulan materi Pencak Silat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka dapat dibuat suatu rumusan masalah sebagai berikut “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran PjBBL berbantuan multimedia interaktif berbasis website terhadap hasil belajar PJOK materi pukulan pencak silat pada peserta didik kelas XI A SMA Negeri 4 Singaraja Tahun Ajaran 2025/2026?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Meskipun isi PJOK mungkin sulit dipahami, penelitian ini berfokus pada siswa kelas XI di SMA Negeri 4 Singaraja pada tahun ajaran 2025–2026. Dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis situs web sebagai dasar, penelitian ini akan menganalisis bagaimana paradigma Pembelajaran Campuran Berbasis Proyek berdampak pada perolehan keterampilan memukul Pencak Silat pada siswa PJOK.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil studi ini diupayakan bisa memberi manfaat kepada berbagai pihak di antara lain

- a. Sebagai pengalaman berharga dalam rangka mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan dimilikinya, sekaligus akan menjadi bahan motivasi untuk senantiasa melakukan penelitian terkait dengan pendidikan olahraga.
- b. Manfaat studi ini diupayakan bisa memberi sumbangan yang berharga didalam memperkaya ilmu pengetahuan dan mengembangkan konsep pendidikan olahraga khususnya cabang olahraga pencak silat.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Mendapatkan suatu pengalaman yang sangat berharga, berupa penerapan Pembelajaran *PjBBL* Berbantuan Multimedia Interaktif Berbasis Web Terhadap Hasil Belajar PJOK.

b. Bagi Universitas Pendidikan Ganesha

Meningkatkan hubungan dan Kerjasama antara sekolah dengan Universitas Pendidikan Ganesha.

c. Bagi Sekolah

Manfaat untuk sekolah ialah hasil dari kemampuan peserta didik meningkat alhasil dapat mudah dimengerti dan dapat meraih prestasi.

