

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru atau pendidik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Miarso, 2016:392). Media pembelajaran berguna sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya komputer atau laptop, *smartphone* dan jaringan internet dalam membantu meningkatkan daya tarik siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa salah satunya yaitu penggunaan media dengan *software* (Defiana, SriAnggoro & Putra, 2022) bahwa pelaksanaan pembelajaran berbantuan *software* yang merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran penting dalam meningkatkan tingkat pemahaman siswa.

Penggunaan *software* diharapkan dapat mengatasi beberapa masalah seperti efisiensi waktu dalam proses belajar mengajar yang berarti dimana siswa tetap belajar materi yang akan dipelajari tanpa kehadiran guru. Artinya kualitas pembelajaran dikatakan baik apabila para siswanya secara aktif melakukan berbagai kegiatan untuk mengembangkan dirinya secara utuh melalui interaksinya dengan berbagai sumber belajar. Menggunakan multimedia berbasis *software*, materi yang ingin diberikan lebih lengkap, lebih menarik, dan lebih efisien waktu (Purwanti., 2017). Menurut (Widodo dan Wahyuni, 2016) proses pembelajaran dengan *software* memungkinkan siswa belajar mandiri dalam memahami suatu konsep. Penggunaan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu pelajaran.

Menurut (Hussein, 2021) penggunaan media pembelajaran akan dapat membantu siswa pada saat memahami konsep Penjaskes yang belum mereka

pahami dan media pembelajaran jauh lebih bermanfaat dari pada mengajarkan siswa dengan metode ceramah.

Video merupakan sebuah media yang dapat menunjang para penggunanya untuk dapat mempelajari dan menguasai materi pembelajaran. Dengan menggunakan media video guru dan siswa dapat mempelajari materi pembelajaran penjaskes dengan lebih rinci dengan cara melihat dan mendengar serta mengulangi dan memperhatikan tayangan pada gerakan tertentu, sehingga dapat melihat dengan jelas.

Hands on Practice (HOP) merupakan kegiatan yang dirancang untuk melibatkan peserta didik dalam menggali informasi dan bertanya, beraktivitas dan menemukan, mengumpulkan data dan menganalisis, serta membuat kesimpulan sendiri (Hadhiedae, dkk. 2021). Melalui pembelajaran *Hands on Practice* siswa diajak bekerja dengan tangan mereka sendiri dan melalui itu siswa dapat lebih paham dan dapat memecahkan masalah pelajaran yang sedang mereka hadapi.

Hands on Practice (HOP) akan membantu siswa belajar lebih aktif dan kreatif sehingga siswa tidak hanya menerima dan mencatat materi yang diberikan guru melainkan dapat memahami dan membuat kesimpulan sendiri. Siswa tidak akan merasa bosan karena dalam pembelajaran *Hands on Practice* (HOP) siswa dituntut untuk selalu aktif dengan pekerjaan tangan yang diberikan oleh guru. Sejalan dengan pendapat (Suherman.dkk, 2022), menyatakan bahwa pembelajaran *Hands on Practice* merupakan pembelajaran yang mengajak siswa belajar dari pengamatan pada kehidupan sehari-hari yang dapat dikerjakan dengan tangan.

Pendidikan jasmani yang bertujuan untuk mengembangkan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Dimana aspek afektif yang menjelaskan sikap atau akhlak perilaku peserta didik, kognitif yang menjelaskan pengetahuan peserta didik, dan psikomotor adalah menjelaskan tentang keterampilan yang dimiliki peserta didik. Dalam beberapa teori mengatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh (Suherman.dkk, 2022). Oleh karena itu pendidikan jasmani sangat diperlukan untuk siswa selain pembentukan sikap dan penambahan pengetahuan, pendidikan jasmani juga diperlukan untuk megasah gerak dasar hingga kebugaran jasmani yang

dilaksanakan melalui pembelajaran. Sehingga pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang menjadi dasar siswa untuk melakukan kegiatan atau olahraga khususnya pencak silat. Sedangkan tujuan pendidikan jasmani dapat dijadikan sebagai pembentukan gerak, pembentukan prestasi, pembentukan sosial, dan pertumbuhan badan siswa.

Bangsa yang besar adalah bangsa yang memiliki karakter kuat bersumber dari nilai - nilai yang digali dari budaya masyarakatnya, kearifan lokal merupakan modal pembentukan karakter luhur. Wagiran dalam Daniah menyebutkan, Karakter luhur adalah watak bangsa yang senantiasa bertindak dengan penuh kesadaran, purba diri, dan pengendalian diri. Pendidikan berbasis kearifan lokal adalah pendidikan yang mengajarkan peserta didik untuk selalu lekat dengan situasi konkret yang mereka hadapi. Kearifan lokal mengandung bermacam - macam nilai dan pendidikan didalamnya dan pastinya pendidikan tersebut sudah sesuai dengan jati diribangsa Indonesia. Salah satu kearifan lokal tersebut adalah Pencak Silat Tapak Suci. Kearifan lokal pencak silat Tapak Suci sebagai basis pendidikan karakter di lingkungan masyarakat merupakan salah satu sarana yang digunakan para sesepuh dan orang tua untuk mentransformasikan nilai-nilai luhur, karakter luhur yang telah disepakati bersama dan ditaati oleh masyarakat setempat.

Pencak silat yang wujudnya merupakan peragaan dan latihan semua jurus dan teknik bela diri dilaksanakan secara utuh dan dengan tujuan untuk memelihara atau meningkatkan kebugaran, ketangkasan dan ketahanan jasmani. Pencak silat bertujuan sebagai sarana pendidikan jasmani antara lain untuk mencapai kesehatan, rekreasi dan prestasi (Wardana & Aribowo, 2021). Dengan mempelajari teori dan praktek Pencak silat diharapkan peserta didik mampu dalam memperagakan seni gerak dan jurus pencak silat dengan baik.

Pengenalan seni beladiri pencak silat ini dapat diberikan oleh guru dengan mempelajari teknik dasar yang meliputi keterampilan gerak pencak silat. Dari teknik dasar dan keterampilan pencak silat tersebut selanjutnya dimulailah pengenalan jurus - jurus sebagai pedoman untuk mempelajari seni beladiri dengan baik sekaligus dengan benar. Pengenalan pembelajaran seni beladiri pencak silat dimulai dari pengenalan jurus. Dalam jurus pencak silat terkandung sistem

komunikasi berbagai anggota tubuh, tubuh agar tercipta sinkronisasi dan harmoni gerakan yang indah. Selain merupakan rangkaian gerakan yang indah, setiap jurus seni beladiri pencak silat mengandung nilai-nilai yang baik sebagai pembentuk karakter para siswa dengan keselarasan mental, intelegensi dan fisik dalam pembelajaran.

Jurus-jurus yang terdapat dalam seni bela diri pencak silat ini begitu unik dan sangat indah, bila dilihat oleh mata seakan-akan para pesilat seperti menari dengan senjata. Namun demikian di dalam jurus-jurus tersebut memiliki makna dan arti tersendiri. unsur tarian bela diri juga dapat ditemukan dalam tarian konvensional. Estetika dalam tarian tersebut menginformasikan bahwa tarian ini berasal dari aplikasi praktis senibela diri dengan penggunaan tangan, kaki dan gerak seluruh tubuh yang mengandung unsur dalam pencak silat. Dari penjelasan tersebut kita bisa melihat bahwa dalam unsur gerak bela diri dengan penggunaan jurus dapat digunakan tidak hanya untuk bela dirisaja namun dengan penggunaan jurus dapat ditransfer ke dalam pertunjukan pentas seni dalam keindahan gerakan.

Melihat banyaknya gerakan jurus yang harus diperagakan maka perlulatihan secara berkesinambungan sampai terjadi otomatisasi gerakan yang indah. Berlatih adalah salah satu cara untuk dapat menguasai berbagai jurus tunggal tangan kosong. Untuk dapat berlatih dengan benar, maka setiap pesilat atau siswa yang akan belajar rangkaian jurus tunggal tangan kosong, harus memahami dahulu unsur gerakan apa sajadan bagaimana urutannya dalam jurus tunggal tangan kosong. Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman adalah dengan cara belajar atau mengamati gerakan baik secara langsung maupun melalui media tertentu. Semakin banyak dan jelas informasi yang di dapat, maka akan semakin mempermudah proses belajar berikutnya.

Pada pembelajaran pendidikan jasmani, sebelum memasuki praktik gerakan yang sesungguhnya, sering kali guru memberikan penjelasan singkat dan contoh gerakan. Halini dilakukan agar siswa lebih siap dalam mempraktikkan gerakan tertentu. Selain itu, dalam pembelajaran pendidikan jasmani, bukan hanya mengembangkan aspek psikomotor, namun juga aspek kognitif, afektif, spiritual dan sosial. Pada sekolah menengah pertama sesuai dengan tujuan kurikulumnya yang mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap

sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan, Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakuler, kokurikuler dan atau ekstrakurikuler (Permendikbud, 2016).

Berdasarkan KI/KD memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan, serta peraturan yang dimodifikasi dalam olahraga beladiri, mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan kedalam peragaan olahraga beladiri secara lancar, terkontrol, dan koordinatif, berangkat dari hal tersebut pembelajaran pencak silat dengan materi jurus tunggal tangan kosong sangatlah tepat diterapkan sebagai model pembelajaran yang sesuai dengan KI/KD.

Perlu adanya solusi, pembaharuan dalam pemecahan masalah tersebut diatas, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal. Peneliti ingin membuat suatu model pembelajaran menggunakan media salah satunya adalah dengan teknologi video tentang jurus tunggal tangan kosong dengan tahapan-tahapan pembelajaran di mulai dari melakukan gerakan perbagian jurus lalu perangkaian jurus kemudian pembelajaran keseluruhan jurus, diharapkan dengan model pembelajaran tersebut siswa dengan mudah menghafal jurus tunggal tangan kosong, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum

Teknologi pembelajaran lebih bersinergi akan menjadi bagian dari kurikulum pendidikan sehingga dapat menjembatani ke dalam ranah ilmu pengetahuan, teknologi serta masyarakat. Dengan demikian keterbaharuan dalam media pembelajaran yang dilaksanakan harusnya menyesuaikan dengan kemajuan zaman dan teknologi agarkiranya dalam perkembangan di dalam dunia pendidikan kita tidak ketinggalan dari perkembangan yang ada diluar sehingga para siswa pun akan dapat mengetahui dengan kemajuan teknologi tersebut. Untuk mengembangkan rancangan model pembelajaran perlu di telaah mengenai sistem pembelajaran di masa depan yang telah mengubah sistem pembelajaran konvensional kearah modern atau terkini.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh research gap pada penelitian-penelitian terdahulu. Berdasarkan penelitian yang di lakukan Ricky (2021), Aulia (2021), Triprayogo, dkk (2020), Vai, dkk, (2019). Penelitian didukung oleh, Valentino (2018). Mereka memperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran

pencak silat berbasis video kemudahan, kejelasan, kemenarikan, ketepatan dan keefektifkan maka disimpulkan layak sebagai media pembelajaran.

Dengan demikian peserta didik akan lebih mudah dalam memahami pembelajaran yang dilakukan. Model pembelajaran dapat diartikan juga sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Melalui model pembelajaran guru atau pelatih dapat membantu peserta didik mendapatkan sikap dasar, gerak dasar dan teknik dasar. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Sedangkan model pembelajaran menurut (Nyoman, dkk, 2021) ialah “Pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial”. Pengertian model pembelajaran menurut (Putriani, 2020) adalah Kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Ditinjau dari fungsi, melatih taktik seorang pesilat tidak dapat dilakukan dengan asal-asalan. Oleh karena penerapan taktik merupakan kunci keberhasilan dalam memenangkan pertandingan. Berikut adalah macam taktik dilihat dari fungsinya yaitu: (1) Taktik menyerang. Taktik menyerang pada pencak silat dapat dibedakan menjadi dua, taktik serangan langsung; (2) dan serangan tidak langsung; (2) Taktik Bertahan. Taktik bertahan pada pencak silat dapat dibedakan menjadi dua, bertahan pasif dan bertahan aktif.

Bertahan pasif adalah taktik yang dilakukan dengan cara melakukan: (1) Hindar Sambut (*counter-attack*) merupakan salah satu taktik yang dilakukan pesilat dengan cara menunggu lawan melakukan serangan untuk kemudian dibalas baik dengan menggunakan pukulan maupun tendangan. Taktik tersebut di lakukan pada saat melakukan serangan, pesilat melakukan hindaran atau tangkisan untuk kemudian melakukan serangan balasan. (2) Jemputan. Jemputan lebih tepat diterapkan untuk mengatasi lawan yang memiliki tipe serangan tidak langsung. Taktik jemputan dapat dilakukan dengan menggunakan teknik pukulan, tendangan, dan jatuhan. Taknik tersebut dilakukan dengan cara menabrak lawan

pada saat lawan akan melakukan gerakan menyerang. (3) Ganjalan. Ganjalan dilakukan dengan menggunakan teknik tendangan T (samping). Taktik ini dapat dilakukan oleh pesilat yang memiliki kecepatan bergerak yang baik. Taktik ganjalan dilakukan dengan cara menghentikan gerakan lawan pada saat akan melakukan serangan dengan menggunakan tendangan T (samping). Taktik ini tepat digunakan untuk lawan yang memiliki tipe serangan langsung.

Bertahan Aktif. Pada taktik bertahan aktif ada persamaan dengan gerakan taktik serangan tidak langsung. Perbedaan antara bertahan aktif dengan serangan tidak langsung adalah pada tujuan yang di inginkan. Pada serangan langsung pesilat melakukan pergerakan untuk mengubah posisi lawan sehingga dapat diserang sesuai dengan yang direncanakan. Sedangkan pada taktik bertahan aktif, pesilat bergerak untuk memancing lawan agar melakukan serangan. Setelah itu pesilat segera melakukan *counter attack* atau teknik jatuhan. Untuk melakukan taktik bertahan aktif, pesilat harus memiliki kecepatan gerak dan kecepatan reaksi yang bagus. Taktik bertahan aktif biasanya dilakukan oleh pesilat yang memiliki teknik bantingan yang bagus. Taktik bertahan aktif digunakan untuk menghadapi lawan yang memiliki tipe hindar sambut (*counter-attack*) yang bagus.

Berdasarkan uraian tersebut dirasa perlu pengembangan media pembelajaran seni gerak pencak silat berbasis video. Penelitian ini memiliki tujuan khusus membuat pengembangan model pembelajaran seni gerak pencak silat menggunakan teknologi video. Penelitian ini merupakan bagian dari pengembangan media pembelajaran teori dan praktek untuk mengkaji dan menganalisis keterampilan pencak silat yaitu teknik hindaran, elakan dan tangkisan, sehingga lebih memahami dari masing-masing karakteristik dari masing-masing keterampilan gerak tersebut yang dikemas dalam aplikasi berbasis website sehingga hasil penelitian memiliki manfaat bagi guru dan peserta didik dalam proses belajar teori dan praktek seni gerak pencak silat dan berguna agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Sebagai wujud dari peneliti, maka peneliti berfokus pada masalah Pengembangan Media Pembelajaran *Hands on Practice* Terstruktur Pada Mata Pelajaran Penjaskes Materi Pencak Silat Siswa Kelas X. Dengan harapan, hasil penelitian dapat berguna bagi referensi bagidunia pendidikan, khususnya pada pendidikan seni

dalam pembelajaran Pencak Silat dan dapat berkontribusi bagikhazanah budaya serta menambah wawasan bagi semua.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, makapeneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang terkait dengan penelitian yaitu:

1. Guru kesulitan dalam mengajarkan pencak silat dan hampir tidak pernah memberikan materi pencak silat karena lupadengan teknik-teknik dalam pembelajarannya.
2. Kurangnya pemahaman guru penjaskes tentang materi modul ajar pencak silat karena susahnya mencari sumber infomasi tersebut.
3. Media pembelajaran yang digunakan saat ini bersifat manual yaitu menggunakan buku dan artikel.
4. Guru mengajar hanya mengandalkan cerama belum ada metode pembelajaran yang spesifik saat ini oleh karena itu hasil belajar siswa dalam materi pencak silat sangat rendah.
5. Keberadaan media digital seperti mobile atau smartphome kurang dimanfaatkan siswa untuk mempelajari pencak silat sebagai alat bantu dalam mencapai hasilbelajar yang efektif dan layak berbasiskan video.

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan penelitian digunakan untuk menghindari adanya pelebaran pokokmasalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasansehingga tujuan penelitian akan tercapai. Pembatasan masalah dalam penelitian adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran materi pencak silat metode *hand of practice* terstruktur ini meliputi kompetensi awal tentang menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan memahami variasi dan kombinasi gerak spesifik meliputi teknik dasar, hindaran, kuda-kuda, tangkisan dan konvensional.
2. Pengembangan media pembelajaran materi pencak silat model ADDIE menggunakan berbasiskan video berjalan di *web* dengan domain

<https://tommyarisman.digitalteknologi.net/>

3. Materi pencak silat terkait meliputi keterampilan gerak kuda-kuda, pukulan, tangkisan, tendangan, elakan dan tongkat, golok.
4. Pengembangan media berbasis video berdasarkan modul ajar yang di lakukan di SMA Muhammadiyah 2 Medan.
5. Penelitian di laksanakan hanya sampai pada uji kelayakkan dan keefektifan pada produk yang di kembangkan

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Apakah media pembelajaran berbasis video pada materi pencak silat dengan metode *Hands on Practice* terstruktur layak digunakan dalam proses pembelajaran di Kelas X SMA Muhammadiyah 2 Medan?
2. Apakah media pembelajaran berbasis video pada materi pencak silat dengan metode *Hands on Practice* terstruktur efektif digunakan dalam proses pembelajaran di Kelas X SMA Muhammadiyah 2 Medan?

1.5. Tujuan Pengembangan

Sesuai rumusan masalah, tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis video pada materi pencak silat dengan metode *Hands on Practice* terstruktur di Kelas X SMA Muhammadiyah 2 Medan.
2. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis video pada materi pencak silat dengan metode *Hands on Practice* terstruktur di Kelas X SMA Muhammadiyah 2 Medan?

1.6. Manfaat Pengembangan

Melalui penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran *Hands on Practice* terstruktur berbasis Video Materi Pencak Silat Pada Mata Pelajaran Penjaskes Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 2 Medan, maka terdapat berbagai macam manfaat yang dapat dipetik baik secara teoritis dan secara praksis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi guna pelaksanaan pembelajaran menggunakan media berbasis video pada materi pencak silat yang meliputi teknik dasar, hindaran, kuda-kuda, tangkisan dan konvensional.

2. Secara Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, misalnya

3. Bagi Guru

1) Bagi guru hasil penelitian ini dapat dijadikan untuk bahan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran dengan memanfaatkan *smartphone* dalam menjalankan video di web. Selain itu penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan profesionalisme guru dalam penggunaan media pembelajaran *Hands on Practice* terstruktur yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dan materi pembelajaran yang dibawakan.

2) Pengembangan Media pembelajaran *Hands on Practice* Terstruktur dalam bentuk *smartphone* untuk materi pencak silat menjadi salah satu media yang bisa dipakai agar bisa memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar

4. Bagi Siswa

1) Pengembangan media pembelajaran learning ini dapat digunakan peserta didik sebagai alternatif dan mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran *Hands on Practice*.

2) Bagi siswa, dengan adanya media pembelajaran *Hands on Practice* terstruktur pada materi pelajaran dengan mudah, mandiri, praktis, tanpa terhalang ruang dan waktu dalam proses belajar.

5. Bagi Sekolah

1) Dapat dijadikan bahan pertimbangan dan referensi sekolah guna memaksimalkan sumber belajar dan hasil belajar siswa.

2) Dapat membantu kelancaran dalam proses belajar mengajar materi pencak silat yang dilakukan dilapangan.

3) Dapat memaksimalkan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatanyang dilakukan di ruangan dan di lapangan melalui media pembelajaran *Hands on Practice* terstruktur dengan dibantu media video.

6. Bagi Peneliti

- 1) Bagi peneliti, yaitu peneliti memperoleh informasi atau pengetahuan baru tentang media pembelajaran *Hands on Practice* terstruktur pada materi pencak silat dengan modul ajar, objek penelitian di SMA Muhammadiyah 2 Medan Kelas X.
- 2) Bertambahnya wawasan dalam pengembangan media *Hands on Practice* terstruktur berbasis video dalam pembelajaran materi pencak silat dan juga bisa diteliti lebih lanjut.

