

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian dari pendidikan secara keseluruhan dan telah dicapai dengan berbagai cara. Namun, pendidikan jasmani, olahraga dan praktik kesehatan belum berhasil seperti yang diharapkan. Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan masa depan negara, dan kemajuan bangsa tergantung pada kemajuan pendidikan, termasuk PJOK yang dapat merancang manusia yang sempurna dengan membentuk manusia yang sehat jasmani dan rohani. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, perilaku hidup sehat, aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi.

Pendidikan jasmani di sekolah menengah atas (SMA) atau (SMK) memiliki pokok materi yang tidak jauh berbeda. Kurikulum yang digunakan untuk menentukan materi dan sumber buku yang digunakan guru untuk mengajar di sekolah antara SMA dan SMK tidak jauh berbeda. Cabang olahraga seperti sepak bola, bola voli, bola basket, senam dan atletik dapat dijumpai di sekolah menengah atas atau kejuruan. Walaupun memiliki acuan yang sama, namun penanganannya berbeda. hubungan antara Pendidikan Jasmani di sekolah sebagai media bagi peserta didik untuk mempraktikkan aktivitas jasmani dan membentuk pengalaman belajar sebagai tahap belajar dari yang kompleks ke yang lebih sederhana dan lebih bermakna dalam PJOK. Secara efektif melakukan pembelajaran yang baik, ditingkatkan dengan memahami bagaimana peserta didik

terlibat. Dengan kata lain, ketika mempelajari keterampilan motorik kompleks, aktivitas awalnya dalam bentuk yang disederhanakan dengan tujuan agar lebih mudah memahami gerakan yang dilakukan. Dalam pembelajaran PJOK ada materi pencak silat yang dimana materi pencak silat ini memiliki rangkaian gerakan yang cukup banyak dan sulit maka dari itu perlu melakukan pembelajaran yang efektif dan baik sehingga materi yang disampaikan mampu di pahami siswa.

Pencak silat merupakan bentuk beladiri asli melayu yang mengisi daratan dan pulau di asia tenggara (Kumaidah, 2012; dalam Triprayogo et al., 2020). Pencak silat saat ini telah dipertandingkan di single event dan multi event nasional maupun internasional. Pencak silat memiliki 4 kategori yang dipertandingkan yaitu kategori tanding, seni tunggal, ganda, dan regu (Setiawan, 2012). Pencak silat kategori seni tunggal merupakan yang paling sering diperlombakan, dibandingkan dengan kategori seni ganda dan regu. Pembentukan gerakan yang tepat dan sesuai akan menentukan hasil keterampilan kemampuannya. Pencak Silat telah menjadi olahraga yang terkenal di tingkat regional dan telah berkembang di tingkat internasional juga. Tidak hanya peserta dari Asia tetapi juga utusan dan perwakilan dari masing-masing negara mengikuti Kejuaraan Pencak Silat Dunia. Hal ini menunjukkan bahwa pencak silat telah memberikan warna tersendiri bagi perkembangan olahraga di dunia. Banyak sekali perguruan pencak silat dengan teknik yang baik di negara Indonesia ini, semua mempunyai jurus dan teknik tersendiri. Namun sebetulnya teknik yang diajarkan hampir sama hanya saja penamaannya yang berbeda. Di Sekolah sendiri baik jenjang SD, SMP, maupun SMA Pencak Silat masuk ke dalam kurikulum Pendidikan Jasmani dan sudah diterapkan ke dalam materi pelajaran, tak hanya itu Pencak Silat juga hadir

didalam berbagai ekstrakurikuler di berbagai sekolah. Pencak silat memerlukan media pembelajaran yang sesuai yang dapat dijadikan media atau sumber belajar. Era globalisasi seperti saat ini, setiap orang dapat menggunakan ponsel pintar atau smartphone yang banyak digunakan saat ini yaitu android untuk mempelajari banyak hal (Ajid et al., 2019). Namun, saat ini masih belum terdapat aplikasi untuk mobile internet atau smartphone yang dapat digunakan sebagai sumber belajar pencak silat. Peneliti berkeinginan mengembangkan media pembelajaran berbantu *QR Code* pada materi pencak silat yaitu dengan multimedia berbantu *QR Code* yang di dalamnya berisi video, gambar, dan teks yang menerangkan setiap gerak dalam materi pembelajaran pencak silat.

Keberhasilan peserta didik tersebut dapat diukur dari pemahaman dan hasil belajarnya. Semakin tinggi tingkat keberhasilan memahami dan menguasai materi, semakin tinggi pula tingkat keberhasilan yang tercapai. Pembelajaran di sekolah memerlukan media pembelajaran yang menarik agar siswa lebih semangat dan termotivasi. Pembelajaran akan membosankan bagi siswa kalau media pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi serta lapangan olahraga yang kurang memadai saat melakukan praktek. Menurut (Liberta Loviana Carolin et al., 2020) Seorang guru dituntut untuk memiliki pemahaman dan pengetahuan terkait mengenai media dan model pembelajaran agar mendapatkan kemajuan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut bisa membuat suasana belajar menyenangkan, aktif, kreatif serta inovatif bagi peserta didik, serta menjadikan peserta didik berpikir lebih tanggap dan melatih keterampilan sosial dan emosional supaya lebih baik dan tujuan dari pembelajaran akan tercapai. Informasi atau bahan ajar yang di sampaikan adalah materi pembelajaran untuk

mencapai tujuan pembelajaran atau sejumlah kompetensi yang telah dirumuskan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran adalah internet. Menurut (Kenji; dalam Munir, 2010: 196) mengatakan bahwa setidaknya ada enam fungsi internet yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu sebagai alat komunikasi, sebagai alat mengakses informasi, fungsi pendidikan dan pembelajaran, serta fungsi tambahan, fungsi pelengkap dan pengganti. Fungsi internet sebagai media pembelajaran adalah media internet dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Media pembelajaran yang sering digunakan di SMA, SMK dan MA adalah media cetak (buku paket) yang disediakan oleh sekolah. Seperti yang media pembelajaran yang ditemukan di sekolah SMK Kesehatan Haji Sumatera Utara yang masih bertumpu pada buku paket dengan bantuan power point yang disediakan guru. Hal ini terjadi karena pada proses pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran sesuai minat belajar siswa. Menurut (Cavenett, 2013; dalam Triprayogo et al., 2020) media yaitu sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa. Media digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa, Media juga dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, selain itu juga dapat digunakan sebagai penguatan maupun motivasi untuk peserta didik dalam mengikuti proses belajar.

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi, sehingga dengan

perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan Internet. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang terjadinya suatu proses pekerjaan. Media merupakan kombinasi antara alat (*hardware*) dan bahan (*software*) yang dapat digunakan sebagai pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan.

Kejadian atau peristiwa yang terjadi disekitar kita seharusnya tidak hanya kita amati serta dirasakan saja, tetapi sekaligus digunakan sebagai pembelajaran, adapun peran teknologi yang dirasakan berkaitan dengan bahan ajar yang harus kita manfaatkan sebaik mungkin, seperti *e-learning* dan teknologi *Metaverse* dalam pendidikan jasmani serta pengerjaan tugas berbasis IT. Dampak penggunaan teknologi saat ini semakin berkembang dimana proses pembelajaran tatap muka telah di padukan dengan online yang lazim disebut *hybrid* dimana sebagai siswa dapat memilih, mau mengikuti pembelajaran tatap muka dan daring (*Online*). Metode *Hybrid* memberi pengertian pada anak didik bahwa proses belajar itu boleh berlangsung dimana-mana saja, dan yang utama adalah keinginan atau motivasi untuk belajar sungguh-sungguh dengan segala daya upayanya termasuk menggunakan teknologi yang baru saat ini yaitu teknologi *Metaverse*.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran melahirkan konsep baru dalam pembelajaran yang berbasis IT atau yang lebih dikenal dengan *e-learning*. Dalam *e-learning*, banyak media pembelajaran online yang bisa dipilih oleh guru sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran

berbantuan *QR Code*. Pengembangan media pembelajaran merupakan upaya yang harus dilakukan pendidik demi meningkatkan kualitas pendidikan khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani dalam materi pencak silat. Melalui pengembangan media pembelajaran diharapkan pembelajaran akan lebih menarik, kreatif, dan inovatif.

Melihat situasi dan kondisi saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani sangat diperlukan. Salah satu caranya adalah melakukan kegiatan pembelajaran secara *online* dengan memanfaatkan teknologi seperti: *Google Classroom*, *Google Meet*, *Zoom* dan lainnya. Tidak hanya itu pembelajaran di sekolah juga memerlukan bahan ajar yang menarik agar siswa lebih semangat dan termotivasi, karena bahan ajar yang tidak bervariasi, pembelajaran akan membosankan bagi siswa. Penggunaan bahan ajar sangat diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran agar kompetensi suatu pembelajaran tercapai. Pembelajaran tidak akan berjalan secara optimal apabila bahan ajar dalam pelaksanaannya tidak memadai. Penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik juga merupakan salah satu upaya yang diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memperbaiki pemahaman dan cara peserta didik dalam memahami materi Pembelajaran pencak silat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti di sekolah SMK Kesehatan Haji Sumatera Utara ditemukan bahwa disekolah tersebut masih menggunakan bahan ajar yang terbatas seperti bahan ajar cetak (buku paket) berbantuan power point, sementara minat siswa sudah beralih dari buku paket ke pemanfaatan teknologi seperti penggunaan *handphone*. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Jasmani di sekolah tersebut. Wawancara

menunjukkan bahwa dalam penggunaan bahan ajar cetak dan *power point*, guru masih banyak menjelaskan materi berdasarkan isi yang terdapat dalam bahan ajar cetak tersebut dan guru belum memakai sumber belajar lain. Sehingga, bahan ajar tersebut kurang efektif digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran karena banyak siswa yang tidak tertarik dan masih tidak dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Hal tersebut membuat minat dan motivasi siswa berkurang dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil pengamatan lainnya yang teridentifikasi masalah ialah siswa belum memahami secara optimal tentang prosedur pola gerak dalam pencak silat yang menyebabkan saat melakukan pola tidak sesuai dengan kaidah yang berlaku, peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran pencak silat karena pembelajaran kurang bervariasi, guru juga belum menguasai secara spesifik pola gerakan dalam pencak silat, dan keterbatasan sumber belajar sehingga hasil belajar materi pencak silat rendah. Hal ini menjadi hambatan saat pengimplementasian tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik. Melalui proses pembelajaran langsung dan mandiri, peserta didik dapat belajar dan belajar bagaimana memperbaikinya dan menerapkan model pembelajaran sesuai dengan tujuan yang dicapai. Kemampuan peserta didik untuk mengambil, memproses, menyimpan, dan merespon informasi dari lingkungan. Berdasarkan hal tersebut, pengembangan bahan ajar elektronik perlu dilakukan di sekolah ini sebab hal ini dapat menjadi solusi bagi siswa dan guru karena produk yang dihasilkan dapat digunakan secara *online* dan *offline* dengan menggunakan *infocus* maupun *handphone*.

Berdasarkan hasil survei analisis kebutuhan peserta didik kelas X SMK Kesehatan Haji Sumatera Utara dengan menggunakan angket analisis data diperoleh hasil bahwa 80% menyatakan bahwa guru masih menjadi sumber utama pada saat proses pembelajaran, 80% siswa memerlukan materi *e-learning* berbasis *QR Code* untuk mendukung buku proses pembelajaran. 60% Siswa menyatakan tidak Pernah menggunakan materi elektronik berdasarkan *QR Code* untuk membantu siswa mempelajari materi pencak silat. Selain itu juga dilakukan survei kepada guru yang mengajar kelas X dan menyatakan bahwa beliau setuju apabila media pembelajaran digunakan untuk mengajarkan materi pencak silat karena akan mempermudah proses mengajar dan siswa menjadi lebih senang dalam proses pembelajaran. Selain melakukan survei di sekolah peneliti juga melakukan survei ke media social seperti aplikasi you tube yang dimana peneliti menemukan bahwa banyak terdapat media ajar yang di terapkan tetapi di dalam aplikasi tersebut hanya terdapat contoh gerakan.

Berdasarkan data hasil belajar yang diberikan guru sebanyak 78% siswa tidak tuntas mencapai KKM 75 Pendidikan Jasmani dalam materi pencak silat, nilai rata-rata yang dicapai adalah 55. Berdasarkan hal tersebut guru mengatakan bahwa bahan ajar yang digunakan perlu inovasi baru dan dibuat berdasarkan dengan minat siswa. Berdasarkan kriteria bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang dirangkai berdasarkan minat belajar siswa. (Djamarah 2011: 191) menyatakan bahwa minat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, karena tidak banyak yang bisa diharapkan untuk menghasilkan prestasi belajar dari seorang anak yang belajar tanpa minat dari diri sendiri pada mata pelajaran yang siswa itu tidak sukai. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila

pelajaran tersebut tidak ada daya tarik untuk siswa itu sendiri maka mereka tidak akan belajar secara maksimal atau mereka tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya.

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Web telah dilakukan peneliti sebelumnya. Penelitian dilakukan oleh Andi Akbar Suparto. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Materi Narkoba Kelas X Di SMA 1 Besitang. Pengembangan media pembelajaran berbantuan *QR Code* tersebut yang berfokus pada materi dan latihan. Adapun kekurangan dari penelitian sebelumnya adalah pada halaman latihan soal tidak terdapat *score* yang dapat dilihat oleh siswa ketika selesai menjawab latihan serta tidak adanya tampilan video pembelajaran yang bisa siswa akses.

Maka dari itu, diperlukan inovasi baru dalam menyediakan media pembelajaran kepada siswa yang bisa menarik minat siswa untuk belajar, seperti menyediakan media pembelajaran yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun, salah satunya adalah *QR Code*. Penggunaan teknologi seperti media pembelajaran berbasis *QR Code* yang dapat memfasilitasi pembelajaran adalah merupakan suatu keharusan. Melihat fasilitas yang dimiliki siswa mulai dari penggunaan *handphone* dan koneksi internet mendukung bahan ajar elektronik berbantuan *QR Code*. Media yang digunakan dalam *handphone* yang mampu di scan, Menurut Sinulingga, (138;2022) *QR Code* adalah singkatan dari *quick respon code* yang dikembangkan oleh Denso Wave tahun 1994 dipimpin oleh Masahiro dan Atsushi Tano dapat memberikan jenis informasi secara langsung dan dapat menyimpan langsung ke *handphone* atau mampu di scan oleh *smartphone* sehingga

penggunaannya sangat mudah Karena hanya mengarahkan *smartphone* atau mesin scener lain ke *QR Code*.

Minat siswa pada zaman ini juga sudah cenderung kepada penggunaan teknologi digital. Penggunaan bahan ajar elektronik berbantuan *QR Code* dapat memudahkan siswa dan bernilai praktis karena bisa digunakan kapan pun dan dimana pun, serta dapat dilakukan secara mandiri oleh siswa. Bahan ajar elektronik berbantuan *QR Code* belum pernah dilakukan di SMK Kesehatan Haji Sumatera Utara pada materi gerakan teknik dasar pencak silat. Guntur dan Didik (2019) mengatakan dalam penelitiannya dapat kita lihat secara ringkas data yang dapat disajikan yakni pada tahap analisis kebutuhan diperoleh data 79,2 % mahasiswa setuju jika dikembangkan bahan ajar berbasis kode respon cepat (*QR Code*).

Pada tahap pengembangan melalui tahap uji validasi sehingga kesimpulan yang dapat ditarik dari data yang sudah dijabarkan diatas adalah bahan ajar berbasis *QR Code* layak dan bisa digunakan. Dini dan Susanti (2021) telah memanfaatkan *QR Code* dan mengatakan dalam jurnalnya bahwa penelitian pengembangan bahan ajar berbasis *QR Code* ini diperoleh hasil kelayakan sebesar 95,27%. Sehingga rata-rata skor kelayakan yang diperoleh dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli grafis adalah 93,41% dan memiliki kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan karakteristik bahan ajar kode respon cepat *QR Code* yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, bahan ajar ini mampu mengatasi kesulitan belajar siswa.

Berdasarkan karakteristik dan survei analisis tersebut dan masalah yang telah di jabarkan tersebut. peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian ini agar sekiranya dapat membawa pembaharuan dalam pengembangan media

pembelajaran. Adapun judul penelitian ini, ialah “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *QR Code* pada Materi Pencak Silat untuk Tingkat Sekolah Menengah Atas”

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, berkaitan dengan media pembelajaran pada materi pencak silat yang digunakan di Sekolah Menengah Atas, maka penelitian berfokus pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *QR Code* Dalam Pembelajaran PJOK Materi Pencak Silat Pada Sekolah Menengah Atas.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan bagaimana pengembangan media pembelajaran berbantuan *QR code* dalam pembelajaran pjok materi pencak silat pada sekolah menengah atas.

1.4 Tujuan

Berdasarkan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa buku saku media pembelajaran berbantuan *QR code* dalam pembelajaran pjok materi pencak silat pada sekolah menengah atas.

1.5 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan digunakan oleh peneliti yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *QR Code* pada materi pencak silat.
2. Menggunakan buku saku sebagai petunjuk penggunaan *QR Code* untuk mengakses pembelajaran berupa teks, gambar, video, latihan soal, diskusi dan lain sebagainya.

3. Dapat di akses di perangkat yang terhubung internet seperti *Notebook*, *Smartphone* dan *Tablet*.
4. Dapat diakses kapanpun dan dimanapun asalkan memiliki koneksi internet serta produk ini simple untuk dibawa kemanapun.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian, Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pembaca yang lebih luas terutama dalam kemampuan mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani umumnya dan materi pencak silat khususnya.
- b. Membangkitkan minat pembaca untuk melanjutkan penelitian tentang pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan teori dan pemahaman baru mengenai media pembelajaran berbantuan *QR Code* sehingga dapat diterapkan oleh pembaca dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani umumnya dan materi pencak silat khususnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Dinas Pendidikan

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan dorongan kepada dinas pendidikan agar kiranya di setiap sekolah mampum memanfaatkan media elektronik dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan bahan evaluasi dalam proses pembelajaran khususnya pendidikan jasmani dan meningkatkan potensi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *QR Code*.

c. Bagi MGMP Pendidikan Jasmani

Penelitian ini di harapkan mampu menambah pengetahuan guru penjaskes dalam menyampaikan materi dan mampu melibatkan media elektronik dalam proses pembelajaran penjaskes.