

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan keterampilan motorik, kesehatan fisik, serta membentuk karakter dan nilai-nilai sosial pada siswa. Melalui aktivitas fisik seperti olahraga dan bela diri, siswa dilatih untuk disiplin, bekerja sama, dan mengembangkan keterampilan fisik yang baik. Pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan yang memadukan pengetahuan, perspektif, dan praktik di lapangan. Namun, dalam praktiknya, pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani sering kali kurang efektif.

Pada proses pembelajaran, pendidikan jasmani seharusnya berorientasi pada siswa, bukan hanya pada guru. Model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa agar mereka merasa tertarik dan senang saat belajar. Menurut Suherman (2009) dalam (Majid, 2017), pendidikan jasmani memiliki dua tujuan utama, yaitu:

1. Mengembangkan dan memelihara tingkat kebugaran jasmani yang sesuai untuk kesehatan, mengajarkan pentingnya kebugaran jasmani, serta bagaimana latihan memengaruhi kebugaran tersebut.
2. Mengembangkan keterampilan gerak yang layak, dimulai dari keterampilan gerak dasar menuju keterampilan olahraga tertentu, hingga menanamkan nilai keolahragaan sepanjang hayat.

Pencak silat adalah salah satu cabang olahraga yang diajarkan dalam kurikulum PJOK. Selain mengajarkan keterampilan bela diri, pencak silat juga bertujuan mengembangkan keterampilan motorik dan memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal kepada siswa. Pengajaran pencak silat di sekolah diharapkan dapat membantu siswa menguasai teknik bela diri serta mengembangkan ketahanan fisik dan mental.

Berdasarkan pengamatan dalam proses pembelajaran pencak silat di sekolah-sekolah, pembelajaran pencak silat menghadapi beberapa tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya penguasaan guru terhadap teknik pencak silat,

sehingga proses pengajaran tidak maksimal. Bahkan, materi pencak silat sering kali tidak tersampaikan sama sekali. Siswa kesulitan memahami dan meniru gerakan hanya melalui instruksi verbal atau melihat gambar pada buku. Pembelajaran seperti itu mengakibatkan hasil belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Teknologi dalam media pembelajaran adalah elemen penting yang memudahkan siswa menguasai keterampilan yang diharapkan. Media pembelajaran memberi pendidik kebebasan untuk menciptakan proses belajar yang menarik dan meningkatkan minat siswa. Guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyederhanakan penyampaian materi dan membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Media audio-visual menjadi salah satu solusi yang diandalkan karena mampu memberikan representasi visual yang jelas, mudah diakses kapan saja, dan dapat diulang-ulang oleh siswa hingga mereka benar-benar menguasai gerakan tersebut. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Carolin et al., 2020) Media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar karena membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Informasi yang diberikan menunjukkan bahwa media audio visual dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan, sehingga mereka tidak jenuh atau bosan. Media ini tidak hanya membantu siswa tetapi juga memberikan kemudahan bagi guru untuk menunjukkan gerakan berulang kali tanpa harus mendemonstrasikan secara langsung.

Meskipun media audio visual memiliki banyak manfaat, ada beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan saat digunakan. Kelemahan utamanya adalah bergantung pada teknologi seperti komputer, proyektor, dan koneksi internet. Media ini tidak dapat digunakan sepenuhnya jika fasilitas tersebut tidak tersedia atau ada kendala teknis. Selain itu, media audio-visual cenderung bersifat satu arah, sehingga siswa mungkin menjadi pasif jika tidak terlibat dalam interaksi atau diskusi langsung. Dalam pembelajaran pencak silat, ini juga dapat menyebabkan kesalahan pemahaman, terutama jika video tidak dirancang dengan baik atau siswa tidak diawasi secara langsung saat melakukan gerakan. Ini dapat menyebabkan gerakan yang salah dan bahkan bisa menyebabkan cedera. Kerugian ini

menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran audio-visual harus dirancang dengan cermat untuk meminimalkan keterbatasan ini. Media yang baik tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga harus membantu guru memberikan pengajaran yang efektif dan interaktif meskipun memiliki fasilitas yang terbatas.

Melalui penerapan media audio visual diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami gerakan, dan guru memiliki sumber tambahan untuk mendukung proses pembelajaran, terutama jika guru memiliki keterbatasan dalam penguasaan pencak silat. Media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami dan menguasai teknik-teknik dasar pencak silat dengan lebih baik serta memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pencak silat secara efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka masalah yang diidentifikasi adalah “Apakah implementasi media audio visual dalam pembelajaran pencak silat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar keterampilan jurus tunggal baku IPSI tangan kosong ”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian yang sudah dijelaskan diatas, setiap penelitian haarus didasarkan pada tujuan yang hendak dicapai. Adapum tujuan daripada penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi media audio visual dalam pembelajaran pencak silat terhadap hasil belajar keterampilan jurus tunggal baku IPSI tangan kosong.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian mencakup manfaat teoritis dan praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat:

1.4.1.1 Memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran, khususnya terkait penggunaan media audio-visual berbasis video untuk pembelajaran keterampilan motorik seperti pencak silat.

1.4.1.2 Menambah referensi dalam literatur pendidikan jasmani mengenai pengembangan media pembelajaran modern berbasis teknologi digital.

1.4.1.3 Memperkaya metode pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dengan pendekatan berbasis media audio-visual yang inovatif.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini juga diharapkan bermanfaat secara langsung bagi berbagai pihak, di antaranya:

1.4.2.1 Bagi Guru PJOK

Memberikan opsi berupa media audio visual yang fapat digunakan untuk menyampaikan materi pencak silat dengan lebih mudah dan efektif terutama bagi guru yang memiliki keterbatasan dalam penguasaan teknik pencak silat.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Membantu siswa memahami keterampilan Gerak pencak silat dengan lebih baik melalui media visual yang interaktif dan dapat diakses kapan saja, sehingga mereka dapat belajar secara mandiri maupun bersama teman.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Mendukung proses digitalisasi pembelajaran dan meningkatkan kualitas pengajaran PJOK, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih modern dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini.

1.4.2.4 Bagi Peneliti Lain

Menjadi referensi dan inspirasi untuk penelitian serupa terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam pembelajaran PJOK atau bidang lain.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media audio-visual berdampak pada bagaimana siswa ekstrakurikuler Pencak Silat di SMA Negeri 1 Caringin belajar keterampilan Jurus Tunggal Baku IPSI tangan kosong. Siswa yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Penentuan sampel dilakukan melalui teknik purposive sampling berdasarkan kriteria tertentu, seperti partisipasi aktif dan pemahaman dasar Pencak Silat yang sama.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif jenis eksperimen yang digunakan ialah eksperimen semu atau *quasi experiment*, dengan desain yang digunakan yakni *Matching-Only Design* dimana terdapat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan adanya perlakuan, serta *pre-test* dan *post-test*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan gerak pencak silat kategori tunggal baku sebanyak 7 rangkaian jurus yang terdiri atas 50 gerakan. Penilaian dilakukan oleh wasit juri yang sudah mendapatkan lisensi dari IPSI.