

## BAB I

### A. PENDAHULUAN

#### 1. Latar Belakang Masalah

Pengenalan Seni beladiri sudah banyak diketahui sejak lama. Mengadu kekuatan secara langsung akan menumbulkan diprediksi bahwa setiap pertarungan selalu dimenangkan oleh orang yang bertubuh besar dan kuat. Akan tetapi dengan berjalannya waktu, manusia mulai menyadari bahwa dalam pertarungan diperlukan bukan hanya besarnya ukuran tubuh dan kekuatan seseorang, namun juga efektifitas serangan yang mematikan sehingga muncul yang dinamakan dengan seni bela diri. Nenek moyang bangsa Indonesia telah mewariskan seni bela diri yang disebut Pencak Silat. Pencak silat memiliki keunikan dalam menggabungkan gerakan-gerakan olahraga dan jurus-jurus bela diri dengan unsur seni, serta teknik pernafasan dan kesadaran spiritual (Facal G. , 2016).

Pencak silat tidak hanya sebagai seni bela diri akan tetapi pencak silat juga menjadi salah satu olahraga yang berpotensi untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mental dan spiritual masyarakat. Pencak silat tidak hanya *trend* dikalangan orang dewasa namun pencak silat juga banyak digemari oleh remaja dan anak-anak. Pentingnya pengenalan pencak silat pada anak-anak dan remaja dapat dilihat dari seni bela diri telah menjadi salah satu mata pelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Dalam materi pelajaran pencak silat terdapat berbagaimacam gerakan yang dapat diajarkan oleh guru pendidikan jasmani.

Seni beladiri pencak silat merupakan suatu objek mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah mulai dari sekolah menengah pertama sampai sekolah menengah atas.

Materi pencak silat disekolah telah menjadi mata pelajaran favorit, karena olahraga ini dapat meningkatkan kesehatan juga dapat memberikan siswa peluang untuk berprestasi bagi yang ingin mendalaminya. Di dalam olahraga pencak silat ini tidak hanya unik namun dalam pembelajaran disekolahpun tidak perlu memakai sarana dan prasarana yang berstandar kompetisi resmi, maksudnya disini adalah dalam melakukan pembelajaran pencak silat cukup memakai fasilitas yang sesuai dengan modifikasi.

Pengenalan seni beladiri pencak silat ini dapat diberikan oleh guru dengan mempelajari teknik dasar yang meliputi keterampilan gerak pencak silat (1) Kuda-kuda, (2) Sikap Pasang, (3) Pola Langkah, (4) Bela, (5) Hindaran, (6) Serangan, (7) Tangkapan (Lubis & Wardoyo, 2014). Dari teknik dasar dan keterampilan pencak silat tersebut selanjutnya dimulailah pengenalan jurus-jurus sebagai pedoman untuk mempelajari seni bela diri dengan baik sekaligus dengan benar. Pengenalan pembelajaran seni beladiri pencak silat dimulai dari pengenalan jurus. *“Pencak Silat is a martial art, performance practice and system of body cultivation prevalent throughout much of Indonesia and the Malay-speaking world”* (Jurus, 2009). Dalam jurus pencak silat terkandung sistem komunikasi berbagai anggota 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.

*“Elements of the martial dance are also found in the movement repertoire of traditional dances, including zapin (a dance popular in Johor that has Persian influences) and asli (literally, “original,” fore runner of Malay traditional dance). The aesthetic that informs these dances may derive from practical applications of the martial arts”.* (Latiff, 2012)

Dalam jurnal diatas dapat disimpulkan bahwa unsur tarian bela diri juga dapat ditemukan dalam tarian konvensional yang paling populer di Johor dengan Estetika dalam tarian tersebut menginformasikan bahwa tarian ini berasal dari aplikasi praktis seni bela 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 diri saja namun dengan penggunaan jurus dapat ditransfer ke dalam pertunjukan pentas seni dalam keindahan gerakan.

Di Indonesia jurus-jurus dalam pencak silat yang telah dibakukan oleh IPSI (Ikatan Pencak Silat Indonesia) salah satunya adalah jurus tunggal. Dalam jurus tunggal baku terdiri dari tujuh jurus tangan kosong, tiga jurus senjata golok, dan empat jurus senjata tongkat dengan penampilan waktu 3 menit. Jurus tunggal tangan kosong memiliki gerakan yang kompleks dikarenakan terdapat berbagai macam gerakan. Setiap gerakan memiliki pola dan waktu tertentu. Setiap pesilat harus mampu menghafal berbagai macam gerakan, mulai dari bentuk, urutan, karakteristik gerakan hingga variasi yang memungkinkan agar rangkaian gerakan jurus tunggal dapat terlaksana dengan benar dan indah. Dalam rangkaian jurus tunggal, terdapat unsur gerakan: sikap pasang, kuda-kuda, pola langkah, tendangan, pukulan, elakan, tangkisan, tangkapan, serangan bawah, dan lainnya yang harus dikuasai dengan benar, dihafal serta dihayati rangkaian gerakannya.

Melihat banyaknya gerakan jurus baku tunggal yang harus diperagakan maka perlu latihan 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 saja dan 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 didapat, maka akan semakin mempermudah proses belajar berikutnya.

Pada pembelajaran pendidikan jasmani, sebelum memasuki praktik gerakan yang sesungguhnya, seringkali guru memberikan penjelasan singkat dan contoh gerakan. Hal ini 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).

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi pencak silat di SMP kelas IX diperoleh data melalui observasi awal bahwa Pembelajaran pencak silat yang dilakukan disekolah menengah pertama kelas IX telah berjalan cukup baik namun demikian banyak hal yang menjadi kendala yang ditemukan dilapangan diantaranya adalah keterbatasan media, media yang digunakan berupa buku teks saja, adanya keterbatasan waktu pembelajaran, proses pembelajaran yang dilakukan guru hanya menerangkan secara garis besar tentang teknik dasar pencak silat yang bersumber dari buku teks.

. Berdasarkan KI/KD 3.4 memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan, serta peraturan yang dimodifikasi dalam olahraga beladiri, 4.4 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 dan karakteristik siswa SMP kelas IX, karena jurus tunggal tangan kosong merupakan kombinasi dan variasi teknik dasar pencak silat yang dirangkum sesuai kaidah-kaidah pencak silat.

Pembelajaran pencak silat jurus tunggal tangan kosong merupakan gerakan lanjutan yang cukup panjang dengan jenis gerak yang banyak. Perlu daya ingat yang baik untuk dapat melakukannya. Konsentrasi dan kegigihan untuk selalu mencoba adalah kunci dari keberhasilan pembelajaran jurus tunggal tangan kosong ini. Pembelajaran pencak silat jurus tunggal tangan kosong yang akan dipelajari tanpa menggunakan senjata, sehingga materi ini akan menarik karena para siswa dapat melakukan aktivitas fisik beladiri tanpa rasa takut. Gerakan jurus tunggal tangan kosong memang tidak sesulit jurus yang menggunakan senjata, namun jika tidak dibelajarkan dengan cara yang tepat dan menarik, justru akan menjadi sulit.

Perlu adanya solusi, pembaharuan dalam pemecahan masalah tersebut diatas, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal. Peneliti ingin membuat suatu model pembelajaran jurus tunggal tangan kosong dengan tahapan-tahapan pembelajaran dimulai 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.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (Arsyad, 2017). *Integrating technology into the curriculum under the umbrella of Science-Technology-Society (STS) education to embrace the social aspects of science, with technology serving as a bridge* (Lee & Chung, 2018) mengatakan bahwa mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum di bawah payung pendidikan Sains-

Teknologi-Masyarakat (STS) untuk merangkul aspek sosial sains, dengan teknologi berfungsi sebagai jembatan.

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

Kecenderungan pembelajaran masa depan telah mengubah pendekatan pembelajaran konvensional ke arah pembelajaran moderen. Di mana siswa dapat belajar di mana saja, artinya siswa bisa belajar di kelas, di perpustakaan, di lapangan ataupun di rumah. Kapan saja, tidak mengikuti jadwal di sekolah. Siswa dapat memperoleh sumber belajar dari, guru, praktisi olahraga, masyarakat dan orang tua. Sumber belajar yang diperolehpun bisa melalui apa saja seperti internet, CD-ROM, radio, televisi, laboratorium dan pengalaman langsung di lapangan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas peneliti ingin mengembangkan model pembelajaran jurus tunggal tangan kosong berbasis multimedia interaktif di smp kelas IX, Diharapkan dengan adanya pengembangan model pembelajaran yang baru dapat dimanfaatkan dalam berbagai fasilitas teknologi multimedia, sehingga dapat membantu siswa untuk lebih cepat menguasai keterampilan jurus tunggal tangan kosong, karena dalam proses pembelajarannya akan menyelaraskan antara keterampilan motorik dengan peran kognitif dan afektif, siswa bisa menerapkan pada saat praktik lapangan di

sekolah dan juga menjadi bekal pada saat menjadi pendidik.

## **2. Pembatasan Penelitian**

Pembatasan penelitian digunakan untuk menghindari adanya pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. pembatasan masalah dalam penelitian adalah model pembelajaran jurus tunggal tangan kosong berbasis multimedia interaktif guna meningkatkan keterampilan jurus tunggal tangan kosong siswa di sekolah menengah pertama.

## **3. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana mengembangkan model pembelajaran jurus tunggal tangan kosong berbasis multimedia interaktif pada siswa di Sekolah Menengah Pertama? (2) Apakah model pembelajaran jurus tunggal tangan kosong berbasis multimedia interaktif efektif meningkatkan keterampilan jurus tunggal tangan kosong pada siswa di Sekolah Menengah Pertama?

## **4. Tujuan Penelitian**

- a. Bertujuan untuk mengembangkan produk berupa model pembelajaran jurus tunggal tangan kosong berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran pendidikan jasmani SMP.
- b. Bertujuan untuk menguji efektifitas produk yang dikembangkan berupa model Pembelajaran jurus tunggal tangan kosong berbasis multimedia interaktif meningkatkan keterampilan jurus tunggal tangan kosong pada siswa di Sekolah Menengah Pertama.

## 5. State Of The Art

*State of the art* merupakan langkah awal untuk menunjukan hasil kebaruan dalam penelitian (*Research Novelty*). Pada penelitian ini *state of the art* berawal dari kemajuan dunia pendidikan yang semakin berkembang disertai dengan berkembangnya teknologi, hal ini juga mempengaruhi proses penyampaian informasi atau pengetahuan dengan lebih interaktif, mudah, berbasis multimedia, kaya konten dan memungkinkan untuk dipelajari oleh siswa di mana saja dan kapan saja (Vy Dang Bich Huynh, 2020).

Pembelajaran yang digunakan saat ini, guru masih lebih banyak berperan sebagai sumber belajar. Pendekatan tersebut merupakan pendekatan model pembelajaran secara langsung, model pembelajaran secara langsung bisa lebih bervariasi dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran seperti komputer/Laptop. Kemajuan teknologi akan bersinergi langsung terhadap perkembangan pembelajaran saat ini khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Didalam pembelajaran pendidikan jasmani banyak materi yang harus dikuasai oleh siswa, salah satunya adalah pencak silat, materi dalam pembelajaran pencak silat disajikan untuk memfasilitasi siswa agar mampu mencapai kompetensi yang merujuk pada KI/KD yang ada. Memang pada akhirnya siswa harus mampu mempraktikkan gerakan khusus dalam pencak silat yang disebut dengan jurus tunggal tangan kosong secara lancar, terkontrol dan koordinatif, namun proses dalam mencapai keterampilan mempraktikkan jurus tersebut perlu difasilitasi dengan lebih baik, sebab jurus tersebut memiliki cukup banyak gerakan dengan aturan tertentu saat mempraktikkannya.

Tabel 1.1 Penelusuran Studi Literatur

Tahun	Nama Peneliti	Hasil Penelitian
2014	(Suwiwa Ig, 2014)	Mengembangkan Multimedia Interaktif pada pembelajaran mata kuliah teori dan praktik Pencak Silat

2016	((Tri et al., 2016)	Mengembangkan media vidio pembelajaran pencak silat Kelas VIII SMP N 1 Seririt
2018	(Nelson, 2018)	Mengembangkan pembelajaran teknik dasar pencak silat berbasis multimedia.
2018	(Rahmanto & Utama, 2018)	Mengembangkan produk multimedia pembelajaran berupa aplikasi gambar visualisasi 3D jurus pada perguruan merpati putih, penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu pesilat merpati putih khususnya pemula
2018	(Yuri & Yuda, 2018)	Mengembanglan teknologi Web3d Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Gerakan Dasar Silat. Dalam penelitian tersebut peneliti membuat suatu produk dengan tujuan membangun sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu pesilat perguruan merpati putih khususnya pemula menggunakan model Technology Acceptance Model (TAM).
2018	(Gumelar, 2018)	Hasil berupa meningkatkan Keterampilan Pencak Silat Jurus Tunggal melalui Media Audio Visual
2020	Peneliti/Penulis	Hasil penelitian berupa model pembelajaran jurus tunggal tangan kosong berbasis multimedia interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan, sampai pada tahun 2018, pengembangan dan penerapan media pembelajaran dan latihan pencak silat mulai berkembang dari video, multimedia, hingga berbasis web. Hal tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran dan latihan pencak silat memang masih perlu banyak dikolaborasikan dengan teknologi guna memfasilitasi belajar maupun latihan silat

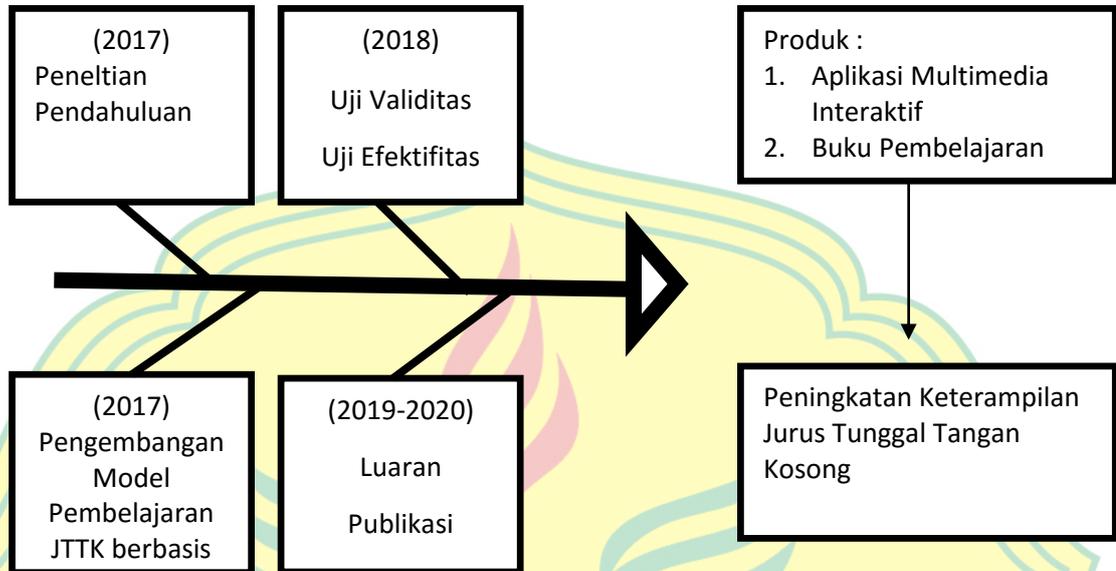
dengan lebih baik. Terkait dengan upaya meningkatkan kualitas pembelajaran pencak silat pada materi jurus tunggal tangan kosong.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran, siswa benar-benar harus melihat, mengamati, dan menganalisis gerakan contoh atau demonstrasi jurus bukan hanya sekilas saja (hal ini akan terjadi jika hanya bermodal demonstrasi langsung), namun siswa perlu mengamati secara hati-hati dan detail setiap gerakan agar proses kognitif menjadi lebih baik dan matang sebelum proses uji coba gerakan yang telah dilihat dan dipahami. Dengan demikian, proses belajar gerak berikutnya dapat terfasilitasi dengan lebih baik dan lebih siap. Untuk dapat menyampaikan informasi dan contoh gerakan jurus tunggal tangan kosong yang dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri, fleksibel, menarik kaya konten dan dapat diputar berulang ulang, maka siswa perlu difasilitasi dengan sumber belajar pencak silat jurus tunggal tangan kosong yang memuat teks, gambar, audio dan video yang termuat dalam satu kesatuan. Hal ini yang kemudian dikembangkan oleh peneliti menjadi multimedia interaktif.

Multimedia interaktif yang dirancang memiliki perbedaan dari produk yang dibuat sebelumnya dengan mengedepankan kejelasan gambar dan teks pada aplikasi dan buku teks sehingga siswa dapat memahami pembelajaran gerakanya secara mudah, audio musik yang disajikan dalam aplikasi dibuat dengan kesesuaian gerakan pada jurus tunggal tangan kosong pencak silat sehingga menarik motivasi siswa dalam belajar, video pembelajaran dalam aplikasi disajikan dengan gerakan normal dan disertai gerakan lambat sehingga membuat siswa mudah untuk belajar.

## 6. Road Map Penelitian

Peta jalan penelitian penulis dapat diilustrasikan melalui gambar *fish bone* berikut:



**Gambar 1.1 Road Map Penelitian**

Road Map pada penelitian ini dimulai dari tahun 2017, peneliti melakukan penelitian pendahuluan diantaranya adalah dengan melakukan observasi dilapangan, penelusuran penelitian yang relevan, membuat rencana penelitian kemudian membuat draft produk penelitian. Pada tahun 2018 peneliti melakukan uji validitas kepada para ahli/pakar diantaranya ahli pembelajaran, ahli materi pencak silat dan ahli media, kemudian peneliti melakukan uji efektifitas produk ditahun yang sama setelah melakukan beberapa uji coba sebelumnya. Pada tahun 2019 peneliti mempublikasikan bagian dari penelitian ini pada conference dan jurnal doaj. Penelitian ini menghasilkan produk yang berupa aplikasi multimedia interaktif dan buku pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan jurus tunggal tangan kosong.