

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan pada era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia keempat di mana teknologi informasi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia, apalagi saat ini dunia sedang mengalami pandemi Covid-19. Menyiapkan lulusan yang berkualitas dan mampu bersaing secara global, dan menguasai perkembangan teknologi merupakan hal yang penting untuk semua orang dan penting bagi masa depan suatu Negara (Subekt, Taufiq, Susilo, Ibrohim, & Suwono, 2017). Dengan demikian, dukungan dan peran pendidikan tinggi diharapkan untuk meningkatkan daya saing bangsa Indonesia di tengah persaingan global pesatnya perkembangan teknologi informasi.

Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu tantangan bagi para Dosen di Program Studi Keolahragaan, salah satunya adalah Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Sejalan dengan hal tersebut, Dosen dihadapkan pada tantangan bagaimana menyiapkan calon-calon guru PJOK (pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan) yang profesional, yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Adaptif dalam arti dapat menyesuaikan dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional (UU-SKN), pasal 1 ayat 1 di jelaskan bahwa keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pembelajaran, pembinaan, pengembangan, dan pengawasan. Kemudian dalam sistem tersebut bahwa keolahragaan meliputi 3 (tiga) ruang lingkup yaitu olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, dan olahraga prestasi.

Olahraga prestasi dan olahraga pendidikan seharusnya dikembangkan melalui dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Undang-undang Sistem Keolahragaan Nasional No.3 Tahun 2005 pasal 27 ayat 3 berbunyi: Pembinaan dan pengembangan olahraga yang terkait dengan peningkatan prestasi olahraga dilakukan dengan menggunakan pendekatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang lebih efektif serta efisien serta kondisi yang diharapkan dari *grand design* (desain besar) olahraga nasional, yaitu Implementasi IPTEK Olahraga berdasarkan kebaruan, efektif dan efisien dengan melibatkan perguruan tinggi sebagai mitra (Desain Besar Olahraga Nasional, 2021).

Pendidikan tinggi telah ditekan untuk bergeser ke arah strategi pengajaran yang lebih fleksibel, efektif, aktif, dan berpusat pada siswa yang mengurangi keterbatasan model pendidikan transmisi tradisional. Dalam melestarikan budaya Indonesia disalah satu cabang olahraga beladiri, yaitu pencak silat, usaha pembinaan dan pengembangan diselenggarakan melalui berbagai jalur, salah satunya melalui jalur pendidikan formal dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Materi pencak silat sudah ada dari Sekolah Dasar (mata pelajaran PJOK) hingga perguruan tinggi, dan ditetapkan sebagai salah satu mata kuliah wajib dalam berkehidupan bermasyarakat (MBB). Sebagai sarana dan materi pendidikan, pengajaran dan pelatihan, pencak silat mempunyai empat aspek sebagai satu kesatuan, yaitu : (1) aspek bela diri, (2) aspek seni budaya, (3) aspek olahraga, dan aspek (4) akhlak/rohani (mental spiritual) (Lubis & Wardoyo, 2014). Keempat aspek tersebut memiliki nilai-nilai yang semuanya berkaitan erat dengan usaha pembentukan manusia berbudi pekerti luhur.

Mata kuliah teori dan praktek pencak silat merupakan mata kuliah wajib 2 sks pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi (PJKR) maupun mata kuliah pilihan pada Program Studi Ilmu Keolahragaan S1. Substansi mata kuliah pencak silat dirancang dengan orientasi konsep teori, penguasaan keterampilan dan pendekatan pembelajaran dalam 2 sks. Setelah lulus perkuliahan teori dan praktek pencak silat, diharapkan mahasiswa mampu menjelaskan tentang konsep, strategi dan implementasi pembelajaran pencak silat yang meliputi hakikat (definisi, falsafah, kaidah, dan aspek) pencak silat, sejarah perkembangan,

sistem organisasi, teknik dasar (kuda-kuda, sikap pasang, serangan, belaan, sapuan, guntingan), peraturan perwasitan, dan jurus tunggal tangan kosong pencak silat.

Permasalahan yang timbul dalam perkuliahan pencak silat adalah kurang baiknya hasil belajar pencak silat mahasiswa (Haqiyah, Mulyana, Widiastuti, & Riyadi, 2017a; Haqiyah & Riyadi, 2018), sekitar 55% mahasiswa berada pada kategori kurang (Haqiyah, 2019). Berdasarkan hasil survey ke beberapa Dosen Pencak Silat di Perguruan Tinggi, kesulitan yang dihadapi mahasiswa utamanya dalam mempelajari jurus tunggal pencak silat diduga karena model pembelajaran yang diterapkan dosen kurang sesuai serta belum banyak media pembelajaran yang sesuai, efektif dan efisien untuk membantu mahasiswa dalam menghafal gerakan yang benar sesuai lintasan dan urutan gerak, mengingat banyaknya rangkaian jurus yang harus dihafal serta keterbatasan waktu perkuliahan, terlebih lagi kondisi pandemi covid-19 menuntut dosen lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran sehingga hasil belajar bisa tetap tercapai meskipun dengan banyak keterbatasan, salah satunya pembelajaran secara daring maupun *blended/hybrid* (Jayul & Irwanto, 2020).

Agar capaian pembelajaran dapat terlaksana dengan optimal, dibutuhkan berbagai model dan cara mengajar yang berbasis *student centered learning* (SCL), bukan lagi *teacher centered learning* (TCL). Dalam membuat rancangan pembelajaran SCL ini khususnya dalam memilih model pembelajaran perlu memperhatikan beberapa unsur, yaitu: (1) Mahasiswa, (2) Materi ajar/bahan kajian, dan (c) Sarana/ media pembelajaran. Pemilihan bentuk dan metode pembelajaran adalah sebagai upaya mencari strategi yang tepat agar mahasiswa dapat memenuhi capaian pembelajarannya, dengan mengembangkan interaksi aktif antara mahasiswa, dosen, dan sumber belajar. Beberapa model pembelajaran yang diterapkan adalah *problem based learning*, *discovery learning* (Suteja, J., & Cirebon, 2017) dan *flipped classroom* (Junaidi, 2020).

Problem based learning (pembelajaran berbasis masalah) adalah cara membangun dan mengajar kursus menggunakan masalah sebagai stimulus

dan fokus untuk aktivitas siswa (Boud & Feletti, 2013), konsisten dalam menunjukkan kemajuannya yang unggul untuk retensi pengetahuan jangka panjang dan dalam penerapan pengetahuan (Yew & Goh, 2016), serta mengaitkan informasi baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa melalui kegiatan belajar kelompok untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dengan bantuan berbagai sumber belajar. *Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memberdayakan siswa untuk aktif melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dengan praktik, dan menerapkan pengetahuan serta keterampilan dalam menyelesaikan suatu masalah (Sarifudin; Hanif, 2020). Melalui model pembelajaran ini, diharapkan mahasiswa mampu mengatasi kesulitan gerak dalam mempelajari jurus tunggal tangan kosong pencak silat.

Pada model pembelajaran *discovery learning*, mahasiswa dituntut berperan aktif untuk menemukan informasi dan memperoleh pengetahuan dengan pengamatan atau diskusi dalam rangka mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna. Model pembelajaran ini dapat dimanfaatkan oleh dosen untuk melatih kemampuan berpikir kritis mahasiswa dalam menyelesaikan tugas gerak, melalui penemuan informasi yang dilakukan mahasiswa secara individu maupun berkelompok. Model pembelajaran *discovery* menekankan pada proses berpikir kritis dan analisis untuk mencapai dan menemukan jawaban mereka sendiri terhadap masalah yang diajukan (Martaida, 2017) melalui observasi maupun percobaan, dan menekankan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Hosnan, 2014).

Sedangkan *flipped classroom* merupakan pembalikan prosedur, di mana yang biasanya dilakukan di kelas dalam pembelajaran tradisional menjadi dilaksanakan di rumah dalam *flipped classroom*. Pelaksanaan model *flipped classroom* ini bisa diberikan atau diwujudkan dalam berbagai bentuk media pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan fasilitas mobile learning (Mubarok, 2017), sehingga dengan pelaksanaan model ini dalam pembelajaran diharapkan dapat dikembangkan pembelajaran yang berorientasi pada siswa atau yang lebih dikenal dengan *student center*

learning. Pada model pembelajaran *flipped classroom* instruksi dikembangkan diluar kelas. Untuk melakukannya, Informasi dan Teknologi Komunikasi (TIK) dan semua alat elektronik yang disediakan oleh Web. 2.0 adalah komponen penting dari metode ini karena memungkinkan mahasiswa untuk mengakses konten yang sebelumnya disiapkan oleh dosen (Isidori, E., Chiva-Bartoll, O., Fazio, A., & Sandor, 2018). *Flipped classroom* dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar (O. Østerlie, 2018) dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Maolidah, Ruhimat, & Dewi, 2017) dan menyediakan waktu untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa secara individu (Blair, Maharaj, & Primus, 2016).

Pada penerapan model pembelajaran, perlu didukung dengan sumber belajar berupa media pembelajaran (Junaidi, 2020). Media yang digunakan sebelumnya adalah buku pembelajaran pencak silat, media yang digunakan tersebut tidak cukup jika dibandingkan dengan adanya kemajuan perkembangan pada era globalisasi sekarang. Kondisi pandemi covid-19 menuntut perlunya perbaharuan media dalam pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi yang ada. Selain itu, kemampuan eksplanasi dari buku melalui teks dan gambar, untuk memberikan visualisasi gerakan jurus tunggal tangan kosong sangatlah terbatas. Hal ini juga dapat menimbulkan persepsi gerakan yang salah, jika mahasiswa menerjemahkan deskripsi jurus dengan tidak tepat.

Sebagai upaya memberikan materi jurus tunggal pencak silat melalui penerapan model pembelajaran dalam situasi Covid-19, diperlukan media yang tepat sehingga keterampilan tetap dikuasi meskipun dalam situasi terbatas (Haqiyah et al., 2021). Pengembangan yang pernah dilakukan peneliti lain sebelumnya adalah penggunaan multimedia (Ricky, E. N., Hudah, M., & Widiyatmoko, 2021; Sonya Nelson, 2018; Suwiwa, Santyasa, & Kirna, 2014) aplikasi android (I Marwan, 2018) dan computer based training (CBT) (Iis Marwan, 2014). Namun kali ini akan dikembangkan aplikasi android yang menampilkan jurus perbagian, *slow-motion*, dan dilengkapi analisis biomekanika, yaitu dilengkapi sudut gerak (Arus &

Ingber, 2017). Hal ini menjadi pertama kali dilakukan karena sampai saat ini belum ada peneliti lain yang mengembangkan.

Aplikasi android yang dikembangkan menggunakan *software developer* RAD Studio 10.3 dengan content jurus 1 sampai jurus 7 kategori tunggal tangan kosong pencak silat. Sebelumnya video pada aplikasi android tersebut dianalisis menggunakan *software kinovea* (Kinovea, 2014). Kelebihan pengembangan ini adalah, mahasiswa dapat lebih jelas mengikuti gerakan dan dapat mempersepsikan lintasan gerak dengan bantuan sudut gerak dan urutan secara tepat sehingga diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari jurus tunggal tangan kosong.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka kajian dalam penelitian ini adalah ingin mengetahui pengaruh model pembelajaran (*problem based learning, discovery learning* dan *flipped classroom* yang didukung dengan penggunaan media aplikasi android jurus tunggal tangan kosong pencak silat berbasis analisis biomekanika dan *flip books*) serta kaitannya dengan persepsi kinestetik sehingga diharapkan akan memberikan gambaran model pembelajaran yang efektif meningkatkan hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat.

B. Pembatasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada masalah “pengaruh model pembelajaran dan persepsi kinestetik terhadap hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat”. Model pembelajaran yang dimaksud adalah: *problem based learning, discovery learning* dan *flipped classroom* sebagai variabel bebas. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat. Faktor yang turut diperhitungkan adalah persepsi kinestetik sebagai variabel atribut.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *problem based learning*, *discovery learning*, dan *flipped classroom* terhadap hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat ?
2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *problem based learning* dan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat ?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *problem based learning* dan model pembelajaran *flipped classroom* terhadap hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat ?
4. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *discovery learning* dan model pembelajaran *flipped classroom* terhadap hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat ?
5. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan persepsi kinestetik terhadap hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat?
6. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *problem based learning* dan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat pada mahasiswa dengan persepsi kinestetik tinggi ?
7. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *problem based learning* dan model pembelajaran *flipped classroom* terhadap hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat pada mahasiswa dengan persepsi kinestetik tinggi ?
8. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *discovery learning* dan model pembelajaran *flipped classroom* terhadap hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat pada mahasiswa dengan persepsi kinestetik tinggi ?
9. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *problem based learning* dan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat pada mahasiswa dengan persepsi kinestetik rendah?

10. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *problem based learning* dan model pembelajaran *flipped classroom* terhadap hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat pada mahasiswa dengan persepsi kinestetik rendah ?
11. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *discovery learning* dan model pembelajaran *flipped classroom* terhadap hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat pada mahasiswa dengan persepsi kinestetik rendah ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *problem based learning*, *discovery learning*, dan *flipped classroom* terhadap hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *problem based learning* dan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *problem based learning* dan model pembelajaran *flipped classroom* terhadap hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat.
4. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *discovery learning* dan model pembelajaran *flipped classroom* terhadap hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat.
5. Untuk mengetahui apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan persepsi kinestetik terhadap hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat.
6. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *problem based learning* dan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat pada mahasiswa dengan persepsi kinestetik tinggi.

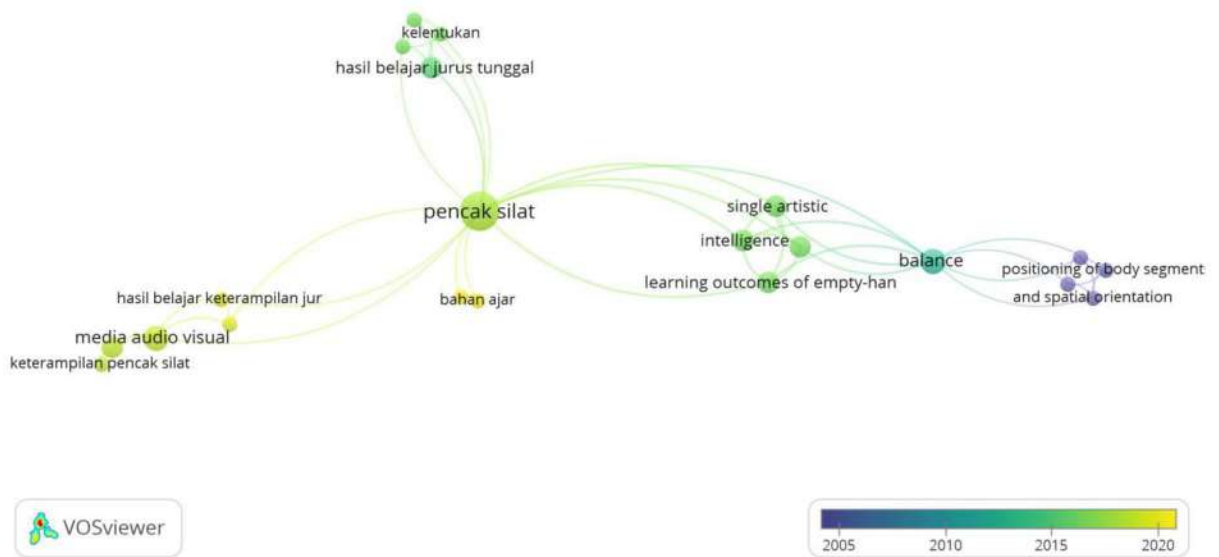
7. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *problem based learning* dan model pembelajaran *flipped classroom* terhadap hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat pada mahasiswa dengan persepsi kinestetik tinggi.
8. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *discovery learning* dan model pembelajaran *flipped classroom* terhadap hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat pada mahasiswa dengan persepsi kinestetik tinggi.
9. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *problem based learning* dan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat pada mahasiswa dengan persepsi kinestetik rendah.
10. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *problem based learning* dan model pembelajaran *flipped classroom* terhadap hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat pada mahasiswa dengan persepsi kinestetik rendah.
11. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *discovery learning* dan model pembelajaran *flipped classroom* terhadap hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat pada mahasiswa dengan persepsi kinestetik rendah.

E. Kebaruan Penelitian (*State of The Art*)

Tabel 1.1. *State of The Art*

Nama Penulis	Jurnal	Hasil
Widiastuti , Iman Sulaiman , Satria Salam	<i>International Journal of Engineering Technologies and Management Research</i>	Latihan Jurus Tunggal Baku Tangan Kosong melalui media audio visual dapat meningkatkan keterampilan para atlet binaan Ikatan Pencak Silat Indonesia kabupaten Tangerang (Widiastuti, Iman Sulaiman, & Salam, 2020)
Setyo Nugroho	Cakrawala Pendidikan	Sekelompok peneliti menyatakan ada hubungan positif antara tes kinestesis dan kinerja motorik. Satu fakta yang sulit

		ditolak menunjukkan elemen-elemen "feeling" dan "balancing" merupakan kemampuan yang sangat dibutuhkan dalam pendidikan jasmani dan olahraga. (Nugroho, 2005)
Muhsana El Cintami Lanos, Hikmah Letari	<i>Journal of Physical Education, Health and Sport</i>	(a) kurangnya minat siswa untuk mempelajari jurus tunggal tangan kosong pencak silat (b) kurangnya media pembelajaran yang digunakan (c) evaluasi atau pemberian feedback oleh guru belum dilakukan (d) tidak ada penjelasan materi lanjutan terkait apa yang akan dipelajari selanjutnya (e) Persentase siswa dominan tertarik, antusias, dan setuju dibuat multimedia interaktif. Selain itu fasilitas belajar yang paling dominan menggunakan teknologi (Lanos & Letari, 2019)
Rian Triprayogo, Panggung Sutapa, Rifqi Festiawan, Sendy Mohamad Anugrah, Dody Tri Irwandana	Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia	Media pembelajaran jurus tunggal pencak silat berbasis android efektif untuk meningkatkan hasil belajar jurus tunggal pencak silat. Sehingga media pembelajaran ini layak dan efektif digunakan untuk media pembelajaran jurus tunggal pencak silat (Triprayogo, 2019)
Oktoviana Nur Ajid, Komarudin, Mulyana	Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan	1) Terdapat pengaruh metode PETTLEP terhadap hasil belajar keterampilan jurus tunggal baku pencak silat 2) Terdapat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar keterampilan jurus tunggal baku pencak silat 3) Terdapat pengaruh metode demonstrasi terhadap hasil belajar keterampilan jurus tunggal baku pencak silat 4) Terdapat perbedaan yang signifikan antara metode PETTLEP, media audio visual, dan metode demonstrasi terhadap hasil belajar keterampilan jurus tunggal baku pencak silat (Ajid, Komarudin, & Mulyana, 2019)



Gambar 1.1 *Overlay Visualization* Penelitian Relevan

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka kebaruan dalam penelitian ini adalah: (1) Pengembangan instrument variabel terikat, yaitu hasil belajar jurus tunggal tangan kosong pencak silat (2) Pengembangan instrumen variabel atribut, yaitu persepsi kinestetik, (3) Rancangan perlakuan atau desain *treatment*, (4) Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi android jurus tunggal tangan kosong pencak silat berbasis analisis biomekanika dan *flipbook* serta video tutorial.

F. Roadmap Penelitian

Roadmap dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1.2 *Road Map* Penelitian