

**PENERAPAN PEMBELAJARAN PENCAK SILAT DENGAN
MENGUNAKAN APLIKASI *QUIZIZZ* PADA PESERTA
DIDIK SMA NEGERI 1 INDRALAYA SELATAN**

SKRIPSI

Oleh:

M. GUSTI ARIADI

NIM 06061182126015

Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Metode pembelajaran memiliki peran penting dalam menentukan kualitas hasil belajar. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media sebagai alat penyampai pesan dan visualisasi materi sangat membantu agar kegiatan belajar berjalan lebih efektif dan efisien. Salah satu metode yang menarik minat peserta didik adalah penggunaan media digital. Hal ini karena media digital mampu mengurangi rasa bosan, menciptakan suasana belajar yang lebih segar dan menyenangkan, serta mendorong peningkatan interaksi antara peserta didik dan guru. (Adventyana et al. 2023). Kualitas pendidikan dapat tercapai apabila penyampaian materi kepada peserta didik dilakukan dengan tepat dan efektif. Ketika proses pembelajaran berlangsung dengan lancar, terarah, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, maka hal ini akan memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan, mulai dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, menengah, hingga perguruan tinggi. Namun, kenyataannya masih banyak pendidik (guru) yang belum menguasai berbagai metode pembelajaran, terutama di tengah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat (Zai and Mulyono 2022).

Salah satu penerapan pembelajaran dalam meningkatkan kualitas peserta didik ialah media pembelajaran. Menurut (Salsabila et al. 2024) media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam mendukung kelancaran proses belajar. Media ini bisa digunakan sebagai alat komunikasi untuk mempermudah pengungkapan informasi. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam mendorong motivasi peserta didik untuk belajar serta menumbuhkan rasa ingin tahu mereka. Dengan pemilihan media yang tepat, kualitas pembelajaran dan pendidikan secara keseluruhan dapat ditingkatkan. Pendapat tersebut didukung oleh (Setiawan et al. 2023) mengatakan bahwa media

pembelajaran suatu bagian penting dari sistem pembelajaran. Maka pemanfaatan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Salah satu aplikasi berbasis *online* yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran pada materi pencak silat adalah *Quizizz*.

Pencak silat adalah seni bela diri tradisional Indonesia yang diajarkan di sekolah menengah atas sebagai bagian dari pendidikan Jasmani dan kesehatan, dengan tujuan melestarikan budaya, meningkatkan keterampilan motorik, serta menanamkan nilai-nilai sportivitas, disiplin, dan penghormatan. Sebagai warisan budaya tidak beda yang diakui UNESCO, pencak silat perlu dikenalkan sejak dini untuk memperkuat identitas budaya bangsa. Selain itu, pembelajaran pencak silat membantu meningkatkan kebugaran fisik, kekuatan, kelenturan, dan koordinasi tubuh peserta didik, sekaligus memberikan keterampilan dasar beladiri untuk perlindungan diri. Melalui latihan ini, peserta didik juga mengajarkan sikap tanggung jawab, kepercayaan diri, dan etika dalam berolahraga, sehingga ikut membentuk karakter yang baik. Pencak silat juga membuka peluang bagi peserta didik untuk berprestasi melalui kompetisi di tingkat lokal, nasional, hingga internasional.

Aplikasi *Quizizz* dapat dimanfaatkan oleh para pendidik untuk sejauh mana pemahaman peserta didik dalam proses belajar. Kemudahan penggunaan serta hasil penilaian yang diperoleh secara cepat menjadikan aplikasi ini sangat cocok digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran, khususnya dalam mendukung pembelajaran era 4.0. Dengan demikian, peserta didik dapat lebih termotivasi dan memiliki minat belajar yang tinggi (Mulyati and Evendi 2020). Aplikasi *Quizizz* sangat dibutuhkan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Dengan aplikasi ini, peserta didik lebih mudah memperoleh pengalaman belajar dan mendalami materi pelajaran. Pemanfaatan *Quizizz* diharapkan mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik, khususnya dalam materi pencak silat. Melalui aplikasi ini, peserta didik juga diharapkan lebih mudah memahami setiap soal yang diberikan dan menyelesaikannya dengan cara yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran menggunakan *Quizizz* dapat

menampilkan suatu materi dalam bentuk gambar ataupun video yang dapat dikendalikan oleh pengguna itu sendiri.

Penggunaan media pembelajaran memberikan banyak manfaat, salah satunya adalah memungkinkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih nyata. Media berbasis video, misalnya memberikan kerenyahan dalam menyesuaikan kecepatan gerakan dalam proses pembelajaran pencak silat, sehingga peserta didik dapat lebih mudah mengamati urutan gerakan yang ditampilkan. Selain itu, aplikasi *Quizizz* juga sangat membantu guru, karena peserta didik dapat mengulang kembali materi yang telah disampaikan kapan saja, sesuai kebutuhan, dengan bantuan pemutaran ulang oleh guru. (Soraya and Sukmawati 2023).

Masalah yang ditemukan pada guru pendidikan jasmani di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan adalah ketidakmampuan guru dalam menyampaikan materi bela diri pencak silat secara menarik dan interaktif. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran masih menggunakan metode lama, yaitu ceramah, tanpa dukungan media pembelajaran yang memadai. Dikhawatirkan, dengan semakin bertambahnya jumlah peserta didik, proses pembelajaran pencak silat menjadi kurang kondusif. Akibatnya, peserta didik cenderung enggan mengikuti pembelajaran karena dianggap membosankan dan kurang menarik. Kondisi ini diperkuat melalui hasil wawancara dengan dua peserta didik kelas XII, yaitu Muhammad Aditya dan Muhammad Ikhwan Putra. Keduanya sepakat bahwa guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional berupa ceramah yang diikuti dengan pengugasan, sehingga peserta didik merasa bosan dan kesulitan memahami materi yang disampaikan. Mereka juga mengungkapkan bahwa fasilitas sekolah, seperti peralatan dan lapangan olahraga, masih sangat terbatas. Hal ini membuat peserta didik di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan tidak dapat mengikuti pembelajaran pencak silat secara optimal.

Sebagai solusi untuk mencapai keberhasilan pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya dalam materi bela diri, diperlukan metode mengajar di mana guru atau instruktur menunjukkan secara langsung cara melakukan suatu keterampilan atau prosedur. Hal ini dapat dilakukan dengan bantuan media yang

menyajikan contoh gerakan teknik bela diri secara lengkap dan sistematis, mulai dari awal hingga akhir, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami dan meniru gerakan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa sistem pembelajaran yang dahulu masih kurang kondusif, guru masih menggunakan metode lama hanya menjelaskan sebatas gerakan yang diketahui saja.

Berdasarkan permasalahan dan teori-teori yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk menerapkan media Aplikasi *Quizizz*, dengan formulasi judul sebagai berikut “*Penerapan Pembelajaran Pencak Silat Dengan Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada peserta didik SMA Negeri 1 Indralaya Selatan*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz* dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi bela diri pada pembelajaran pendidikan Jasmani. Diharapkan, melalui media ini, tujuan pembelajaran dapat tercapai, dan peserta didik dapat mempelajari gerakan bela diri dengan semangat serta cara yang benar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil penerapan pembelajaran menggunakan media *Quizizz* materi beladiri pencak silat pada peserta didik SMA Negeri 1 Indralaya Selatan.

1.4 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoris

Manfaat hasil dari penerapan media aplikasi *Quizizz* ini diharapkan dapat memberikan wawasan terbaru khususnya bagi guru, peserta didik, dan peneliti. Dengan penerapan media *Quizizz* ini dapat menjadi alternatif untuk mengkreasikan media pembelajaran, dan membantu mengoptimalkan pembelajaran pendidikan jasmani terkhusus materi beladiri pencak silat di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan.

B. Manfaat Praktis

1) Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan pemahaman, terutama terkait pembelajaran pencak silat dengan menggunakan media *Quizizz* di SMA Negeri 1 Indralaya Selatan.

2) Bagi peneliti lain

Penelitian ini bisa menjadi referensi bagi peneliti lain dalam penerapan pembelajaran interaktif, sehingga mendorong terciptanya inovasi dalam dunia pendidikan.

3) Bagi Peserta Didik

Menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pencak silat.

4) Bagi guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang efektif dan interaktif.

5) Bagi sekolah

Menjadi masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi.

6) Bagi perguruan tinggi

Menambah referensi penelitian dalam bidang pendidikan jasmani dan media pembelajaran.