

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran pada dasarnya akan lebih cepat tersampaikan maksud dan tujuannya jika penggunaan metodenya sesuai dengan karakter siswa, hal ini diungkapkan (Syahid, 2018) bahwa metode mengajar yang diterapkan guru merupakan alat untuk menciptakan proses pembelajaran pada anak didik yang harus disesuaikan dengan karakteristik anak didik sehingga guru yang mengajar lebih mudah dan anak didik pun mudah menerima pelajaran yang disampaikan akibat dari penjiwaan anak didik dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Pendidikan jasmani bukan hanya bertujuan mengembangkan ranah jasmani saja, tetapi juga dapat mengembangkan kesehatan, kebugaran jasmani, kemampuan berpikir secara positif, dan dapat menerapkan bagaimana tata cara hidup yang sehat. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada hakekatnya adalah suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan bersifat menyeluruh (holistic) dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Mahendra, 2017).

Untuk menjalankan proses pendidikan, kegiatan belajar mengajar merupakan suatu usaha yang sangat strategis untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun masalah utama dalam pendidikan jasmani di Indonesia diantaranya yaitu belum efektifnya pengajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah. Hal tersebut disebabkan karena beberapa faktor diantaranya seperti terbatasnya sarana serta prasarana yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran serta terbatasnya kemampuan guru pendidikan jasmani dalam melakukan pembelajaran pendidikan jasmani. Salah satu keterbatasan guru dalam mengajar adalah dalam menciptakan situasi lingkungan yang mampu menciptakan interaksi siswa sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa (Ilyas & Syahid, 2018).

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru harus dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, penerapan nilai-nilai (disiplin, keberanian, ketelitian, sportivitas, kejujuran, kerjasama, tanggung jawab dan percaya diri), dan pemahaman cara hidup sehat yang mengacu pada pertumbuhan dan perkembangan siswa. Pembelajaran yang berkualitas merupakan kewajiban yang harus kita usahakan sebagai dimensi kriteria yang berfungsi untuk tolok ukur dalam suatu kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang berkualitas sangat penting diperhatikan dan dikaji secara terus menerus, karena sesungguhnya substansi kualitas pada dasarnya terus berkembang secara interaktif dengan tuntutan kebutuhan masyarakat sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi (Dariyanto, 2013).

Kualitas pembelajaran dapat terlihat dari bagaimana pembelajaran yang diberikan guru, keadaan siswa, suasana pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran dan sistem pembelajaran yang digunakan. Mengingat peserta didik kita adalah siswa menengah pertama tentunya seorang guru pendidikan jasmani dituntut untuk lebih aktif dan kreatif agar permasalahan belajar yang dihadapi siswa dapat dipecahkan. Upaya meningkatkan pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran guna memperbaiki kemampuan peserta didik dalam pembelajaran penjas kes dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru (Hidayatullah & Purnama, 2013). Dengan kata lain, upaya meningkatkan pembelajaran merupakan bingkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran. Upaya meningkatkan pembelajaran ini tidak harus mahal ataupun berbelit-belit, bisa dengan cara memodifikasi sarana dan prasarannya yang akan digunakan dalam pembelajaran secara kuantitas atau kualitas sesuai dengan materi yang akan diajarkan dalam proses pembelajaran.

Senam lantai adalah latihan senam yang dilakukan pada matras, unsur-unsur gerakannya terdiri dari mengguling, melompat, meloncat, berputar di udara, menumpu dengan tangan atau kaki untuk mempertahankan sikap seimbang atau pada saat meloncat ke depan atau ke belakang (Widianti, 2019). Meroda adalah salah satu gerak dasar dalam materi pembelajaran senam lantai yang wajib diajarkan pada siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Menurut (Roji, 2019) memberikan pengertian

bahwa “meroda merupakan gerakan memutar badan dengan sikap awal menyamping arah gerakan dan tumpuan berat badan ketika berputar menggunakan kedua tangan dan kaki.

Model pembelajaran melalui pendekatan bermain yang peneliti gunakan dalam pembelajaran praktek senam lantai materi meroda adalah melalui permainan lompat tali karet yang tidak asing lagi bagi masyarakat Indonesia. Permainan lompat tali karet merupakan salah satu permainan tradisional dengan menggunakan tali yang terbuat dari jalinan karet gelang dan dimainkan minimal oleh 3 orang atau lebih. Salah satu gerakan variasi dalam permainan lompat tali adalah gerakan meroda, dengan adanya variasi permainan lompat tali tersebut diharapkan dapat membantu dalam pembelajaran senam / uji diri meroda (Wuryantoro, 2011).

Menurut (Dariyanto, 2013) mengemukakan istilah medium atau media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Sedangkan penjabaran dari (Anita, 2011), fungsi penggunaan media Pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Audio visual yaitu salah satu jenis media yang dapat menunjukkan gambar yang bergerak dengan didukung adanya suara, dalam audio visual menggunakan indera penglihatan atau mata untuk melihat gambar dan indera pendengaran atau telinga untuk mendengarkan suara. Media audio visual dapat dicontohkan berupa: Video, televisi, film. Pengertian dari video itu sendiri adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari gambar bergerak (yusuf, 2014)

Dari observasi yang dilakukan di Mts Assalam Palembang penelitian pada bulan Januari tahun 2023 banyak siswa yang kurang menyukai materi senam lantai dapat saya lihat dari nilai praktik, data siswa dan penjelasan dari guru olahraga saat saya melakukan penelitian. Hal itu disebabkan karena mayoritas siswa tidak menguasai materi senam lantai meroda. Selain mereka tidak bisa, kebanyakan dari siswa-siswa tersebut belum mengetahui langsung pergerakan yang benar dalam senam meroda. Untuk itu guru perlu membangkitkan minat dan motivasi siswa, salah satunya dengan memberikan inovasi dalam pemberian pembelajaran seperti memutar media audio visual atau media video tentang pembelajaran senam lantai meroda dengan menggunakan tahapan-tahapan yang memperjelas gerakan sesungguhnya pada senam lantai meroda. Dengan melihat video pembelajaran ini diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuannya dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Mts Assalam Palembang.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Perlunya variasi model pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam mengajar senam lantai meroda.
- b. Perlunya upaya peningkatan keberanian siswa untuk melakukan senam lantai meroda.

- c. Perlunya upaya peningkatan proses pembelajaran senam lantai meroda dengan menggunakan permainan dan media audio visual .

1.2.2 Batasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini dibatasi perlunya upaya peningkatan hasil proses pembelajaran senam lantai meroda melalui permainan dan media audio visual pada siswa di Mts Assalam Palembang.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah upaya peningkatan hasil pembelajaran senam lantai meroda dengan menggunakan permainan dan media audio visual pada siswa Mts Asalam Palembang?

1.3 Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah peningkatan proses hasil belajar senam lantai dengan materi meroda melalui permainan dan penggunaan media audio visual pada siswa Mts Asalam Palembang.

1.4 Manfaat penelitian

a) Secara Teoritis

Menambah wawasan bagi semua guru pendidikan terutama guru Pendidikan Jasmani serta sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

b) Secara Praktis

- a. Bagi siswa, pembelajaran dengan menggunakan permainan dan penggunaan media audio visual diharapkan siswa dapat memahami dan

dapat melakukan senam lantai dengan konsep dasar meroda dengan baik dan benar serta dengan media audio visual yang dibuat menarik siswa lebih termotivasi untuk berlatih.

- b. Bagi guru, lebih efektif dan efisien dalam mengajar, serta guru menjadi lebih kreatif dan penuh inofatif.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam hal senam lantai.
- d. Bagi peneliti, mendapatkan pengalaman dalam melaksanakan PTK memperdalam senam lantai dan mengetahui kekurangan diri saat mengajar yang dapat dijadikan acuan untuk instrospeksi diri.