

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang penting untuk menciptakan manusia yang berkualitas, karena pendidikan adalah usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (UU RI NO. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1). Pendidikan Jasmani sebagai komponen pendidikan yang menyeluruh telah di sadari oleh banyak pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Menurut pendapat Cholik Mutohir dalam buku Samsudin menyatakan bahwa “Pendidikan Jasmani adalah suatu proses sebagai perorangan masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan perkembangan watak, serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia berkualitas berdasarkan Pancasila” (Samsudin, 2008). Pendidikan Jasmani yang baik harus mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang prinsip-prinsip gerak. Pengetahuan tersebut akan membuat anak mampu memahami bagaimana suatu keterampilan dipelajari hingga tingkatannya yang lebih tinggi. Dengan demikian, seluruh gerakannya bisa lebih bermakna. Dalam proses pembelajaran penjasorkes guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan olahraga, internalisasi nilai (sportivitas, jujur, kerjasama), dan pembiasaan pola hidup sehat. Untuk itu dalam pelaksanaan penjasorkes tidak hanya melalui pengajaran konvensional didalam kelas untuk bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosi dan sosial. Selain itu aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan didaktik -metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran (Depdiknas, 2006).

Senam merupakan aktifitas fisik yang dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak. Gerakan senam sangat sesuai untuk mendapat penekanan didalam program pendidikan jasmani. Disamping itu senam juga memberi sumbangan yang tidak kecil pada perkembangan gerak dasar fundamental yang penting bagi aktivitas fisik cabang olahraga lainnya. Senam

sebagai salah satu cabang olahraga, merupakan terjemahan langsung dari bahasa Inggris Gymnastics, atau Belanda Gymnastiek. Gymnastics sendiri asal katanya dari Gymnos Bahasa Greka. Gymnos yang berarti telanjang. Gymnastiek pada zaman Yunani kuno memang dilakukan dengan badan telanjang atau setengah telanjang. Maksudnya agar gerakan dapat dilakukan tanpa gangguan sehingga menjadi sempurna. Adapun tempat yang dipakai berlatih senam di zaman Yunani kuno disebut Gymnasium Margono, A., dkk, (2013.)

Senam irama sebagai salah satu pembelajaran yang terdiri dari materi aktivitas ritmik dalam kompetensi dasar pembelajaran penjasorkes dalam pelaksanaannya harus mengacu pada tujuan pendidikan di antaranya mengembangkan keterampilan diri dalam upaya pengembangan psikomotor dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas ritmik di sekolah. Dalam pembelajaran senam irama semua siswa dituntut untuk bergerak dan berperan aktif di dalamnya. Untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam melakukan senam irama perlu adanya latihan - latihan, strategi dan model pengajaran pada pelajaran senam irama terutama pada gerakan ayunan kaki, ayunan tangan, mengkoordinasikan gerakan kaki dan tangan dengan menggunakan alat, serta menyesuaikan gerakan dengan irama.

Pembelajaran senam irama yang dilakukan akan lebih partisipatif dan menyenangkan jika dikolaborasikan dengan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar, serta menumbuhkan rasa semangat dan siswa menjadi tidak mudah bosan dalam proses belajar mengajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. pembelajaran yang bervariasi dapat mendorong siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar. pembelajaran berbasis media audio yang beragam diharapkan dapat menstimulasi siswa untuk belajar, meningkatkan rasa kreatif siswa dalam belajar, meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang akan disampaikan oleh guru kemudian mengembangkannya sehingga proses belajar mengajar tidak hanya terpusat pada guru selaku pembawa materi pelajaran, tetapi siswa juga dapat berpikir secara kreatif dalam menggunakan media-media yang diberikan guru dalam proses belajar mengajar.

Ketertarikan penulis untuk melakukan penelitian ini berawal dari pengamatan penulis waktu melaksanakan kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMPN 10 Kota Kupang. Pada saat pengamatan penulis melihat dalam mata

pelajaran Penjaskes materi Senam Irama, siswa hanya diajarkan melalui teori dalam kelas saja tanpa melakukan praktik di lapangan. Hal ini tentunya tidak membangun keterampilan siswa dalam melibatkan unsur fisik siswa melalui aktivitas gerak, dimana dalam pembelajaran penjasorkes, aktivitas gerak merupakan hal yang paling utama ada dalam setiap pembelajaran. Jika metode seperti ini terus dilakukan tentu berdampak pada anak yang akan mengalami kesulitan melakukan latihan gerakan-gerakan senam sehingga anak tidak bergerak secara aktif dan efisien. Berdasarkan apa yang sudah dijelaskan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Pembelajaran Senam Irama Berbasis Media Audio Visual di SMP Negeri 10 Kota Kupang**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berkaitan dengan latar belakang yaitu:

1. Dalam pembelajaran senam irama, belum ada media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran senam irama
2. Kurangnya praktik lapangan yang melibatkan aktivitas gerak siswa pada materi senam irama yang merupakan bagian dari olahraga yang menyehatkan tubuh dan jasmani

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti dapat membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. pembelajaran senam irama
2. Media audio visual Di SMP Negeri 10 Kota Kupang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang mendasar dalam penelitian ini adalah Bagaimana pembelajaran Senam Irama Berbasis Media Audio Visua pada siswa/i SMPN 10 Kota Kupang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pembelajaran Senam Irama Berbasis Media Audio Visua pada siswa/i SMPN 10 Kota Kupang.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti dapat memberikan solusi terbaik bagi siswa SMPN. 10 Kota Kupang melalui pembelajaran senam irama.
2. Bagi pembaca, sebagai bahan bacaan dan referensi di perpustakaan.
3. Bagi siswa SMPN 10 Kota Kupang dapat melakukan gerakan senamirama melalui media Audio Visual pembelajaran yang digunakan.