

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kelentukan merupakan unsur gerak dasar yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa pendidikan dasar (SD dan SMP), hal ini sesuai dengan anjuran pemerintah tentang pentingnya penguasaan pola gerak dasar (*Basic Movement Pattern*) dalam upaya mewujudkan penguasaan berbagai pengalaman gerak dasar (*multilateral*) sebagai keterampilan, sehingga keterampilan tersebut dapat dipertahankan selama mungkin oleh siswa dan kiranya siswa dengan mudah menguasai keterampilan cabang olahraga yang diminatinya.

Menyadari pentingnya gerak dasar tersebut, guru penjaskes perlu mempertimbangkan model maupun metode yang dapat meningkatkan atau mudah dikuasai oleh siswa dari materi yang diajarkan itu, salahsatu bentuk atau upaya mendukung untuk meningkatkan keterampilan siswa adalah melalui media pembelajaran. Menurut sadiman (2006: 6) menjelaskan Media juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam memberikan penyampaian pesan dan informasi yang disampaikan tenaga pendidik, baik itu bisa memberikan dan meningkatkan perhatian siswa,maupun meningkatkan kualitas pada proses pembelajaran. Karena itu, media

pembelajaran dapat merangsang memori siswa sehingga tampilan yang bagaimanapun bentuknya akan dapat mudah diterapkan oleh siswa. Metode demonstrasi yang digunakan oleh guru pendidikan jasmani memang memberikan kejelasan mengenai materi yang disampaikan, tetapi tidak semua siswa memahami dengan baik materi yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran. Siswa yang kurang memahami materi, merasa canggung untuk meminta guru mengulang demostrasi gerakan. Selain itu, tidak semua guru mampu mendemonstrasikan dengan baik pada olahraga senam lantai dikarenakan beberapa faktor diantaranya guru sulit mendemonstrasikan dikarekan kegemukan dan faktor usia. Salahsatu unsur gerak yang menggunakan kelentukan adalah guling lenting (*Kip*,) sehingga melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi guru dalam proses pembelajaran di sekolah melalui media pembelajaran audio visual.

Materi gerak dasar guling lenting yang menurut kebanyakan siswa sulit sebenarnya dapat dikemas menarik. Siswa dapat belajar dengan suasana santai dan siswa juga berkonsentrasi secara bersama melalui media pembelajaran berupa audio-visual.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMP IT) Permata Bunda Bandar Lampung, keterampilan gerak dasar guling lenting pada siswa masih terlihat kurang, dilihat dari banyaknya siswa yang masih banyak melakukan kesalahan dalam mempraktikan gerakan guling lenting seperti pada saat kedua kaki dilemparkan, kedua lutut bengkok , badan kurang melenting sehingga sikap akhir tidak sempurna dan guru tidak mampu mendemonstrasikan terutama

gerakan yang komplek sehingga penulis menyimpulkan perlunya media pembelajaran di sekolah . Hal ini terlihat dari ketidakteraturan tahapan pembelajaran gerak dasar guling lenting yang diberikan oleh guru. Selain itu, minat belajar siswa juga rendah dalam mengikuti pembelajaran, terlihat dari banyak siswa yang pasif saat proses pembelajaran atau tidak mempraktikan gerakan guling lenting. Berbeda halnya Dalam proses pembelajaran senam lantai dengan menggunakan bantuan media pembelajaran berbasis audio-visual, Siswa lebih termotivasi melakukan gerak guling lenting setelah menonton video pembelajaran meskipun siswa mengakui untuk melakukan gerakan guling lenting sangatlah sulit apabila tidak belajar secara berkesinambungan.

Dari permasalahan di atas, penulis berpendapat bahwa banyaknya kesalahan yang dialami siswa pada saat melakukan gerak dasar guling lenting di karenakan keterbatasan guru dalam menggunakan model pembelajaran dan tidak adanya media pembelajaran gerak dasar guling lenting dalam bentuk audio-visual yang cocok sebagai media bantu pada saat pembelajaran berlangsung.

Di lihat dari uraian latar belakang masalah di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan mengenai media pembelajaran gerak dasar guling lenting dalam pembelajaran senam lantai.

## **B. Identifikasi Masalah**

Latar belakang masalah yang telah dikemukakan mengarah pada pemikiran adanya berbagai masalah. Dari berbagai masalah yang muncul, dapat diidentifikasikan sebagai berikut :

1. Kesulitan siswa dalam mempraktikan gerakan yang didemonstrasikan oleh guru maupun rekan siswa.
2. Keterbatasan kemampuan guru untuk mendemonstrasikan gerakan guling lenting (*Kip*) yang baik.
3. Keterbatasan sarana berupa matras maupun alat bantu, sehingga siswa merasa ketakutan dalam melakukan gerakan tersebut.
4. Siswa memiliki kesulitan yang tinggi dalam melakukan gerakan yang kompleks seperti gerakan guling lenting (*Kip*).

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah seperti yang diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah melalui penggunaan media pembelajaran yang berupa audio-visual dapat meningkatkan keterampilan yang berupa kelentukan seperti gerak dasar guling lenting (*Kip*) secara efektif pada siswa SMP ?.

## **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk meningkatkan pembelajaran gerak dasar guling lenting (*Kip*) secara efektif.
2. Mencari solusi keterbatasan guru terhadap gerakan-gerakan yang kompleks.

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Hasil penilitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan khususnya dalam mengembangkan media
- b. Memberikan alternatif pemecahan masalah kekurangan media belajar di SMP khususnya untuk materi gerak guling lenting mata pelajaran senam lantai.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi guru, menjadi bahan rujukan mata pelajaran lainnya dalam mengembangkan model pembelajaran di sekolah.
- b. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan mampu memberi motivasi para guru untuk selalu mengembangkan model pembelajaran dan memecahkan masalah-masalah kelas sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Bagi prodi, sebagai bahan rujukan bagi mahasiswa yang akan meneliti dengan topik penelitian lainnya.