BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menghadirkan rintangan khusus bagi lulusan pendidikan untuk membuat media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Perkembangan IPTEK ini mendorong guru untuk merancang media pembelajaran yang efektif. Salah satu teknologi yang pesat perkembangannya adalah telepon pintar (smartphone), yaitu perangkat yang memungkinkan komunikasi seperti menelepon atau mengirim pesan, namun juga dilengkapi dengan fungsi PDA (Personal Digital Assistant) dan memiliki kemampuan mirip komputer.

Pendidikan jasmani adalah tahap terstruktur dan disengaja yang diikuti seseorang, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dengan beragam aktivitas untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan fisik, kecerdasan, pertumbuhan, serta karakter. Selama ini, pelaksanaan pendidikan jasmani cenderung berfokus pada peran utama guru. Hal ini tampak di lapangan berdasarkan pengamatan penulis, yang menunjukkan bahwa guru pendidikan jasmani seringkali memegang kendali penuh dalam proses pembelajaran, tanpa memperhatikan dampak negatif yang mungkin dirasakan oleh siswa akibat pendekatan tersebut.

Pada kurikulum mata pelajaran pendidikan jasmani memiliki banyak materi Pelajaran, diantaranya senam artistik. Pembelajaran senam artistik ialah cabang olahraga yang terkenal dan diminati di masyarakat dan telah masuk ke

sekolah lewat kurikulum pendidikan. Peserta didik SMA Swasta Maitreyawira Deli Serdang sejalan dengan taraf tumbang kembang remaja, dan di masa ini mereka mudah terpengaruh. Pihak sekolah sudah memberi arahan pada siswa untuk mengisi waktu kosong dengan aktivitas positif. Seperti olahraga yang menuntut siswa agar jauh lebih baik dalam kebugaran jasmani.

Android ialah sistem operasi yang dibuat untuk perangkat bergerak memakai layar sentuh seperti *smartphone* dan *tablet*. Android berguna untuk menghubungkan pengguna dengan hardware pada *smartphone* atau perangkat elektronik lainnya. Salah satu ciri utama Android adalah sifatnya yang open source. Android dirancang agar terbuka, memungkinkan aplikasi mengakses fungsi inti perangkat, contohnya memberi pesan teks, menelepon, memakai kamera, dan sebagainya. Aplikasi berbasis Android dibuat untuk perangkat layar sentuh dengan sistem operasi berbasis Linux (Nurwita et al., 2020:4).

Senam lantai atau gimnastik ialah jenis olahraga yang cukup populer dan sering dilaksanakan oleh rakyat serta sudah diajarkan sejak usia SD. Senam lantai ialah olahraga mudah dipraktikkan dan bisa dilaksanakan di berbagai tempat. Olahraga ini tidak memerlukan banyak alat, hanya perlu matras dan dinding khusus senam lantai. Senam lantai bermanfaat untuk memelihara kesehatan fisik dan mental, sebab mengikutsertakan kekuatan, koordinasi, kelincahan, keseimbangan, dan kesadaran tubuh. Olahraga ini direkomendasikan untuk dilaksanakan setiap hari oleh seluruh kalangan usia, baik pria ataupun wanita.

Senam lantai ialah bagian dari rumpun senam yang fokus di gerakan pada atas lantai atau matras sebagai alat utamanya (Muhajir, 2014: 197). Senam ini

masuk pada kategori senam artistik, yang mengombinasikan elemen tumbling dan akrobatik dalam menghasilkan efek artistik memakai peralatan khusus. Efek artistik dalam senam lantai muncul dari besarnya (amplitudo) gerak dan kesempurnaan tubuh dalam beragam posisi (Prasetyo & Sunarti, 2016: 6). Menguasai gerakan sempurna dalam senam lantai memerlukan proses belajar dan latihan yang konsisten.

Senam lantai ialah olahraga di Indonesia dengan daya tarik tersendiri. Senam lantai tidak hanya agar membuat individu berprestasi namun juga bisa membuat seseorang meamakai ide dan inovasinya untuk diterapkan di dirinya sendiri. Disamping itu penilaian gerak senam artistik adalah gerakan yang bisa menjaga dan menambah kebugaran jasmani untuk peserta didik yang berprinsip kuat pada cabang olahraga senam lantai. Pesatnya perkembangan senam lantai sampai pada kurikulum sekolah yang ada di Indonesia. Senam lantai adalah cabang olahraga yang menampilkan banyak variasi, sehingga menimbulkan ketertarikan sendiri bagi siswa. Terbatasnya jam pertemuan dalam pelajaran senam lantai dan besarnya minat siswa untuk mempelajarinya memunculkan pedulu dari pihak sekolah dengan mengadakan pembelajaran tambahan untuk meningkatkan keterampilan murid saat melaksanakan gerak senam lantai.

Pada akhirnya, keterampilan siswa akan ditingkatkan melalui latihan-latihan khusus yang disesuaikan dengan jenis olahraga yang diminati dan diikuti. Ini sangat penting agar proses pengembangan dan pembinaan olahraga di kalangan siswa terus berkembang dan menghasilkan pencapaian yang optimal.

Perkembangan Media di era ini memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi jadi aspek yang menjanjikan pada kesuksesan tahap pembelajaran dan melatih menggunakan teknologi secara mendasar. Saat ini, perkembangan teknologi telah membawa kita ke era industri 4.0 yang serba digital dan diakses oleh semua kalangan tanpa batasan. Kondisi ini menjadi peluang untuk memasukkan kepentingan-kepentingan positif dalam rangka mengarahkan penggunaan teknologi ke arah yang lebih bermanfaat. Dengan perkembangan teknologi, mempermudah guru menyediakan media belajar. Salah satu cara mengembangkan keterampilan seseorang saat berkarya ialah dengan aktivitas PJOK. Kegiatan ini merupakan mata pelajaran yang memberikan efek signifikan dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan dengan menyeluruh.

Saat ini para siswa siswi yang mengikuti pembelajaran di SMA Swasta Maitreyawira Deli Serdang mempunyai masalah dalam melakukan gerakan, latihan yaitu keterbatasan untuk bisa melakukan latihan dalam mengikuti pembelajaran PJOK terkhusus dalam melakukan gerakan-gerakan yang sifatnya gerakan berdiri, melompat dan meroda. Dalam melakukan gerakan hanya bisa dilakukan di pembelajaran PJOK yang durasi waktunya sudah ditentukan oleh jam pertemuan pembelajaran, sementara itu didalam pembelajaran hanya dilakukan beberapa jam sehingga para peserta didik yang masuk dalam pembelajran PJOK tidak bisa mendapatkan materi secara maksimal. Disamping itu juga Ketika melakukan pembelajaran jarak jauh yang sering dilakukan jaringan internet menjadi masalah yang sering dihadapi. Untuk para peserta yang rumahnya berada di daerah perkotaan bukanlah menjadi masalah, tetapi untuk siswa di tempat

terpencil jaringan internet menjadi masalah. Untuk bisa mengulangi latihan gerakan-gerakan senam lantai yang didapat pun sulit untuk dilakukan. Permasalahan ini tentu harus dicari solusi demi meningkatkan keterampilan peserta didik.

Oleh karena itu penulis melihat keterbatasan dalam melakukan latihan, sehingga muncul ide untuk membuat inovasi perangkat latihan untuk mencapai kesempurnaan gerakan-gerakan senam lantai. Ide dan inovasi yang dikembangkan guru untuk siswa bertujuan dalam menambah keterampilan teknik dasar dan lanjutan dalam senam lantai. Selain berupaya pada aspek-aspek tersebut, kesadaran pendidik juga diasah dengan terus menciptakan ide-ide dan inovasi kreatif yang dapat dimanfaatkan dan diaplikasikan oleh peserta didik. Hasil dari ide dan inovasi ini dapat dimanfaatkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan teknik mereka, mendukung keterampilan, dan mencapai kesempurnaan dalam gerakan-gerakan senam lantai.

Untuk itu terkait dalam hal tersebut, Peneliti akan memberikan solusi berupa Pengembangan Instrumen Penilaian Gerak Senam Artistik Berbasis Android. Penulis tertarik mengangkat suatu judul “Pengembangan Desain Aplikasi Penilaian Gerak Senam Artistik Berbasis Android”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan uraian latar belakang, identifikasi masalah pada riset ini ialah:

1. Kurangnya sarana yang mendukung dalam pendataan hasil tes penilaian gerak senam artistik berbasis android

2. Kurangnya sarana dalam memaparkan hasil tes penilaian gerak senam artistik berbasis android hasil tes yang tidak di klasifikasikan.
3. Kurangnya keseriusan siswa dalam menjalankan tes.
4. Kemampuan dalam praktek senam lantai di SMA Swasta Maitreyawira Deli Serdang Medan masih sangat rendah.
5. Perlunya inovasi aplikasi android untuk mendukung pembelajaran senam lantai.
6. Perlunya penerapan model belajar yang sejalan dengan karakteristik siswa

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyak aspek yang jadi akar masalah contohnya yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti memberi batas ruang lingkup masalah dengan memperitungkan aspek waktu, biaya, dan kesanggupan dalam menyiapkan referensi. Oleh sebab itu, riset ini hanya akan berfokus pada kajian mengenai “Pengembangan Desain Aplikasi Penilaian Gerak Senam Artistik Berbasis Android”.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan batasan masalah pada riset ini, rumusan masalah menjadi hal yang sangat penting untuk mendapat hasil yang valid. Oleh sebab itu, rumusan masalah pada riset ini adalah “Bagaimanakah Penerapan Pengembangan Desain Aplikasi Penilaian Gerak Senam Artistik Berbasis Android”?.

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan masalah yang akan diteliti, tujuan khusus dari riset ini ialah menciptakan sebuah produk pada “Pengembangan Desain Aplikasi Penilaian Gerak Senam Artistik Berbasis Android” untuk menambah hasil belajar terkhusus materi senam artistik dan juga memberi kemudahan kepada para guru PJOK dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

1.6 Manfaat Penelitian

Sesudah riset ini dilaksanakan, diinginkan hasil yang diperoleh bisa memberi fungsi, baik dengan teoritis atau praktis. Hal ini akan memudahkan peneliti saat melaksanakan riset dan memperoleh hasil perhitungan dari pengembangan desain aplikasi penilaian gerak senam artistik berbasis Android, serta menjadi kontribusi dalam pemanfaatan teknologi di Era Revolusi 4.0, khususnya dalam industri ilmu keolahragaan:

1. Hasil riset ini diinginkan bisa meningkatkan wawasan pada pengembangan desain aplikasi penilaian gerak senam artistik berbasis android untuk menambah hasil belajar di materi senam artistik.
2. Hasil riset ini diinginkan bisa memudahkan saat mengitung hasil gerakan pada materi senam artistik dengan menggunakan pengembangan teknologi sederhana.
3. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pendukung dalam pemakaian teknologi di bidang industri ilmu keolahragaan.
4. Hasil riset ini diinginkan dapat memberikan masukan dan menjadi acuan dalam menambah hasil belajar siswa, khusus pada materi senam artistik.
5. Sebagai media bantu untuk siswa belajar materi senam artistic
6. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti.