

Peningkatan Kemampuan Kreativitas Merangkai Gerakan Senam Ritmik dengan Alat Simpai melalui Media Audio Visual pada Siswa SMP Khadijah Makassar

Suastika Nurafianti^{a,*}, M. Fransazeli Makorohim^b, Agung Dwi Darmawan^b

^aSTKIP YPUP Makassar, jalan. Andi Tonro Nomor. 17, Makassar 90322, Indonesia

^bUniversitas Islam Riau, Kaharuddin Nasution Nomor 113 Perhentian Marpoyan, Pekanbaru 28284, Indonesia

*Alamat Surel: suastikajuliani@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai melalui media pembelajaran audio visual. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* dengan prosedur penelitian dilaksanakan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Khadijah Makassar yang berjumlah 28 siswa. Instrumen pengumpulan data berupa observasi atau pengamatan langsung menggunakan tes kreativitas dalam merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai. Analisis data dengan pendekatan kuantitatif deskriptif digunakan untuk menganalisa data kreativitas siswa dalam pembelajaran senam ritmik. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media audio visual mulai dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kreativitas merangkai gerak senam ritmik pada siklus I adalah kategori kreativitas rendah 57,14% dan kategori kreativitas rerata 42,85 % dari jumlah 28 jumlah siswa. Sehingga dilanjut kesiklus berikutnya yakni siklus II. Sebagai mana yang diharapkan dengan mencapai target standar kelulusan kategori baik simpai hingga mencapai 85% atau bahkan 100% siswa yang memenuhi syarat kelulusan atau ketuntasan. Pada siklus II meningkat dengan skala kreativitas tinggi 64,28% dan skala rerata terdapat 35,71 % dari 28 jumlah siswa.

Kata kunci:

kemampuan kreativitas, senam ritmik, media audio visual

© 2019 Dipublikasikan oleh Universitas Negeri Semarang

1. Pendahuluan

Pendidikan jasmani merupakan salah satu media pendorong untuk mengembangkan keterampilan motorik siswa. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan aspek psikomotor siswa namun pendidikan jasmani secara utuh melibatkan tiga ranah yaitu aspek kognitif yang berhubungan dengan cara berfikir, ranah afektif yang berhubungan dengan nilai-nilai atau sikap dan aspek psikomotor (Flady Makhmud Putra, Wasis D. Dwiyoogo, Supriyadi, 2016). Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Madrasah Tsanawiyah (MTs) diharapkan dapat tercapai sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 22 Tahun 2006 halaman 153, dinyatakan bahwa pendidikan jasmani bertujuan agar peserta didik memiliki 7 kemampuan yakni : 1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih; 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik; 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar; 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan; 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, bekerjasama, percaya diri dan demokratis; 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan; dan 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran terampil, serta memiliki sikap yang positif.

To cite this article:

Suastika Nurafianti, M. Fransazeli Makorohim, Agung Dwi Darmawan. (2019). Peningkatan Kemampuan Kreativitas Merangkai Gerakan Senam Ritmik dengan Alat Simpai melalui Media Audio Visual pada Siswa SMP Khadijah Makassar. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*

Untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani maka guru merupakan ujung tombaknya. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga siswa aktif dalam belajar. Di era 4.0 sekarang ini guru harus mampu menggunakan teknologi sebagai salah satu media pembelajaran. Pada pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi senam ritmik guru harus lebih inovatif dalam membuat media pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi guru lebih mudah membuat video-video pembelajaran terkhusus pada gerakan-gerakan dasar senam ritmik. Senam ritmik merupakan salah satu materi indikator dari pendidikan jasmani di SMP. Dalam pembelajaran senam ritmik siswa diharapkan mampu membuat maupun merangkai gerakan-gerakan dasar senam menjadi gerakan senam ritmik yang di iringi musik.

Senam ritmik adalah gerakan senam yang dilakukan dengan irama musik, atau latihan bebas yang dilakukan secara berirama, (Alwiyah Islamia, 2019). Senam irama sangatlah menarik untuk dipelajari karena diiringi oleh musik atau ketukan irama namun terkadang untuk menyelaraskan antara gerakan dan ketukan irama sangatlah sulit. Dibutuhkan kreativitas dalam merangkai gerakan-gerakan senam yang akan dipadukan dengan irama. Kendala selama ini dalam pembelajaran senam ritmik adalah siswa kesulitan merangkai gerakan-gerakan dasar senam yang dipadukan dengan musik atau irama. Dengan demikian maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan siswa khususnya belajar senam ritmik.

Menurut hasil observasi lapangan di sekolah SMP Khadijah Makassar menunjukkan bahwa pembelajaran senam ritmik belum menunjukkan hasil yang baik, hal ini terlihat dari hasil wawancara peneliti dengan beberapa siswa yang mengatakan bahwa pembelajaran senam ritmik sangatlah sulit terkhusus dalam merangkai gerakan-gerakan senam dan memadukan dengan irama. Dengan merasa pembelajaran senam ritmik tidak menarik sehingga siswa tidak aktif dalam belajar senam ritmik. Hal ini secara umum menunjukkan bahwa materi senam ritmik tidak menarik bagi siswa. Pembelajaran senam ritmik dapat dilihat dari siswa yang kurang semangat dan tidak berpartisipasi dalam pembelajaran, masih banyak siswa yang mengeluh ketika guru menunjuk siswa untuk memperagakan gerak dasar senam ritmik.

Kendala dalam pembelajaran senam ritmik telah banyak dikaji oleh para peneliti salah satu Rizki Kurniyawati dengan judul upaya meningkatkan hasil belajar aktivitas ritmik dengan menggunakan media pembelajaran audio visual pada peserta didik kelas IV Amru SD Al Azhar Sifa Budi Solo tahun ajaran 2015-2016. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran senam ritmik maka hasil belajar murid meningkat dari 68% menjadi 96 % siswa yang berhasil. Hal ini menjadi salah satu dasar dalam melakukan penelitian ini dengan menggunakan media audio visual sebagai upaya dalam meningkatkan kreativitas merangkai gerakan-gerakan senam ritmik yang akan dipadukan dengan musik atau irama.

Untuk mencapai pembelajaran senam ritmik yang mampu menciptakan atau mampu merangkai gerakan-gerakan yang baru maka di butuhkan media pembelajaran audio visual sebagai media dalam pembelajaran senam ritmik. Salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas merangkai gerakan-gerakan senam ritmik adalah melalui media audio visual yakni menayangkan berbagai video-video pembelajaran senam ritmik, mempelajari ketukan ketukan musik atau lagu-lagu. Audio visual adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Daryanto, 2010: 88 dalam skripsi Adi Wahyudi, 2014). Pembelajaran senam ritmik dengan media audio visual merupakan pembelajaran yang lebih mengarahkan pada panca indra penglihatan dan pendengaran sehingga media audio visual merupakan media yang mampu merangsang daya ingat siswa. Untuk meningkatkan kreativitas merangkai gerakan-gerakan senam ritmik yang nantinya akan dipadukan dengan irama atau musik maka dalam proses pembelajaran senam ritmik diharapkan siswa lebih aktif memperagakan gerakan-gerakan yang dilihatnya dalam video pembelajaran.

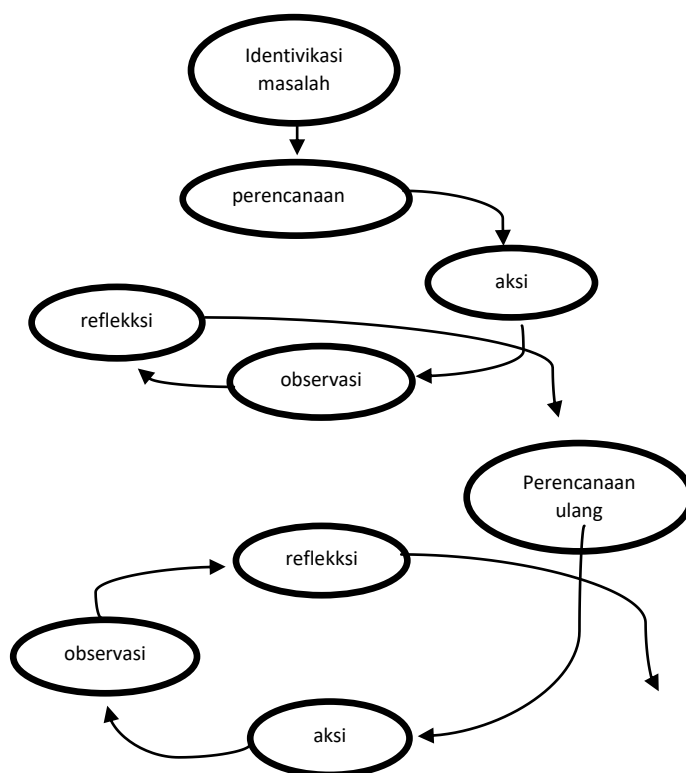
Hal inilah yang mendasari sehingga penulis membuat sebuah penelitian sesuai judul Peningkatan Kemampuan Kreativitas Merangkai Gerakan Senam Ritmik dengan Alat Simpai melalui Media Audio Visual pada Siswa SMP Khadijah Makassar. Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual diharapkan dapat meningkatkan kreativitas merangkai gerakan-gerakan senam ritmik dengan alat simpai pada siswa kelas VII SMP Khadijah Makassar.

2. Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang menggunakan siklus-siklus. Kemmis dan Mc Taggart. Kusumah & Dwitagama (2010: 20) mengungkapkan bahwa, perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dirancang dalam 2 siklus selama 6 kali pertemuan pada bulan Februari tahun ajaran 2018-2019. Dalam penelitian tindakan ini diharapkan adanya perubahan dan peningkatan kemampuan kreativitas siswa dalam merangkai gerak senam ritmik dengan alat simpai.

Subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa siswi kelas VII SMP Khadijah Makassar yang berjumlah 28 siswa, terdiri dari 12 siswa putra dan 16 siswa putri. Sumber data dalam penelitian ini yakni: 1) Siswa siswi kelas VII yang menjadi subjek penelitian dalam melakukan kemampuan kreativitas senam ritmik dengan menggunakan alat simpai, 2) Guru pendidikan jasmani yang melaksanakan pembelajaran di kelas sekaligus sebagai peneliti dalam melakukan senam ritmik dengan media audio visual, 3) Rekan sejawat yang menjadi kolaborator dalam mendiskusikan hasil data-data dan refleksi selama pelaksanaan penelitian.

Prosedur penelitian yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan penelitian tindakan model Hopkins (Wina Sanjaya, 2009:54), yang direncanakan menggunakan 2 siklus, prosedur atau langkah-langkah tindakan pada setiap siklus meliputi kegiatan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi untuk setiap siklus. Bila mana proses penelitian ini tidak tuntas maka dilanjutkan ke siklus ke 3 sampai tuntas. Adapun desain penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.1 Penelitian tindakan model Hopkins (Wina Sanjaya, 2009:54)

Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini data dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data baik secara observasi maupun tes. Data yang dihasilkan melalui observasi melalui lembar pengamatan dan merupakan aktivitas siswa selama pembelajaran senam ritmik dengan alat simpai menggunakan media audio visual. Pengamatan langsung dilakukan dalam tiap pertemuan. Data hasil tes merupakan hasil dari kreativitas dalam merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai yang akan dipadukan dengan musik atau irama. Dalam tes kreativitas merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai akan dites dengan menggunakan lagu “Disini Senang” dengan tempo sedang. Tes dilakukan tiap akhir siklus I dan

II. Hasil data akan dianalisis menggunakan statistika deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Adapun yang menjadi penilaian kreativitas sesuai dengan definisi operasional kreativitas berasal dari kata *to create* artinya membuat. Dengan kata lain, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah, atau produk (Momon Sudarma, 2013:9). Sehingga arti dalam kreativitas disini adalah kemampuan siswa dalam membuat rangkaian gerakan-gerakan senam ritmik dengan alat simpai yang akan dipadukan dengan lagu “Disini Senang”. Senam ritmik yang menjadi kriteria menurut pendapat Suyati, 1996:266, kriteria gerakan-gerakan dalam senam ritmik yakni : 1). Irama, 2). Kelenturan tubuh dalam gerakan, 3). Kontinuitas gerakan. Dalam hal ini peneliti menerapkan tiga kriteria tersebut. Sehingga dari kriteria tersebut akan dijadikan pedoman dalam pembuatan instrumen tes kreativitas merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai siswa SMP Khadijah Makassar.

Indikator pedoman instrumen kreativitas dalam merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai. Kisi-kisi pembuatan instrumen : 1) Irama, Kemampuan siswa dalam menyelaraskan atau bergerak mengikuti antara ketukan irama pada lagu “Disini Senang” dengan gerakan-gerakan yang akan dirangkai, dinilai oleh ahli senam irama, 2) Kelenturan tubuh dalam bergerak, Kemampuan siswa membuat atau menciptakan gerakan yang elastis dan fleksibel mengikuti irama yang ada, 3) Kontinuitas gerakan, Kemampuan siswa membuat, menciptakan dan merangkai gerakan menjadi senam ritmik, yang dipadukan dan diselaraskan dalam irama atau musik. lagu “Disini Senang”. Maka dari kisi-kisi pedoman instrumen diatas melahirkan aspek-aspek yang menjadi penilaian dalam kreativitas merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai menggunakan lagu “Disini Senang”.

Tabel 2.1
Intrumen Penilaian Kreativitas Senam Ritmik dengan Alat Simpai

No.	Aspek Senam Ritmik	Aspek Penilaian	SCORE		
			Rendah 1 & 2	Rerata 3 & 4	Tinggi 5, 6 & 7
1.	Irama	Bergerak mengikuti irama	Lepas irama	Diantara	Tepat irama
2.	kelenturan tubuh dalam gerakan	Kemampuan membuat gerakan yang elastis.	Kurang lentur	Diantara	Sangat lentur
3.	Kontinuitas gerakan	Rangkaian gerakan langkah kaki dan ayunan lengan dengan irama	Tidak tepat gerakan	Diantara	Tepat gerakan

Berdasarkan table indikator penilaian diatas maka dapat dikategorikan sesuai dengan rata-rata skor penilaian;

Kreativitas siswa

Tabel 2.2
Skala kategori Kalegod Sumber Hamid Darmadi, 2013:144

1	2	3	4	5	6	7
Skor rendah		Skor Rerata		Skor Tinggi		

Untuk akurasi instrumen tes yang digunakan peneliti menggunakan uji validitas data yang dilakukan dalam penelitian ini melalui pendapat dari ahli (*Judgment experts*) pada bidang senam ritmik. Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori maka selanjutnya dikonsultasikan keahli. Selain uji validitas peneliti menggunakan uji reliabilitas test-retest, dalam menjaga nilai akurasi instrumen dengan instrumen beberapa kali pada responden. Dalam test-retest bila koefisien korelasi positif dan signifikan maka instrumen tersebut sudah dinyatakan reliabel.

Dalam penelitian ini yang menjadi indikator keberhasilan adalah bila mana ada peningkatan presentase kemampuan kreativitas merangkai senam ritmik dengan alat simpai melalui media pembelajaran audio visual dari siklus I ke siklus II pada siswa kelas VII SMP Khadijah Makassar.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas ini diawali dengan mencari data awal melalui Observasi dengan memberi perlakuan tindakan terhadap siswa tersebut. Untuk melanjutkan ketahap penelitian maka data awal merupakan paling utama dalam acuan keberhasilan tindakan yang nantinya akan diberikan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi pendekatan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan kreativitas merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai pada siswa kelas VII SMP Khadijah Makassar.

Dari data awal yang ditemukan ternyata siswa siswi SMP Khadijah kelas VII berada dalam kategori kreativitas skala Rendah 98% dari 28 jumlah siswa. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini untuk hasil tes kemampuan kreativitas merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai yang di iringi lagu “Disini Senang” peneliti di bantu langsung dari ahli yang kompeten dalam bidang tersebut, dan dengan menggunakan instrumen penelitian yang telah dibakukan sebelumnya, dengan melalui uji validitas ahli, komponen-komponen dalam instrumen penilaian tersebut diyakinin telah mampu dan siap digunakan dalam mengukur atau menilai kemampuan kreativitas merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai.

3.1 Hasil Deskripsi Siklus I

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas siswa kelas VII SMP Khadijah Makassar dalam merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai yang di iringi music lagu “Disini Senang” melalui media pembelajaran audio visual menunjukkan kategori kreativitas rendah 57.14% dan kategori kreativitas rerata 42,85% dari 28jumlah siswa. Terdapat 16 siswa yang berada dalam skala kategori kreativitas rendah, sebanyak 12 siswa dalam skala kategori kreativitas rerata/sedang, 0 siswa dalam skala kategori kreativitas tinggi.

Adapun table hasil analisis deskripsi data siklus I penelitian kemampuan kreativitas merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai yang diiriki music atau lagu “Disisni Senang” pada siswa kelas VII SMP Khadijah Makassa dapat dilihat dalam rangkuman hasil analisis deskripsi yang tercantum pada tabel 3.1 berikut ini :

Tabel 3.1
Distribusi frekuensi hasil siklus I kemampuan kreativitas siswa kelas VII
SMP Khadijah Makassar

No	Kategori	Siklus I		Klasifikasi	Skala Nilai
		F	%		
1	15 – 21	-	-	Kreativitas Tinggi	5 – 7
2	9 – 12	12	42,85	Kreativitas Rerata	3 – 4
3	3 – 6	16	57,14	Kreativitas Kurang	1 – 2
Jumlah		28	100		

Hasil kreativitas siswa dalam merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam membuat gerakan senam ritmik dengan alat simpai yang elastis dengan gerakan langkah kaki dan ayunan lengan yang dipadukan oleh irama atau musik lagu “Disini Senang”pencapaian pembelajaran belum mencapai target standar kelulusan kategori baik dan perlu untuk meningkatkan kembali hingga pencapaian standar kreativitas hingga mencapai 85% atau bahkan 100% siswa yang memenuhi syarat kelulusan/ketuntasan.Dengan demikian, perlu dilakukan siklus II dalam upaya peningkatan kreativitas belajar senam ritmik dengan alat simpai dengan menggunakan media audio visual, dengan tujuan memperbaiki proses yang telah dilaksanakan pada siklus I.

Sebelum lanjut ke siklus II peneliti melakukan identifikasi masalah-masalah yang timbul dan mengakibatkan tindakan dalam penelitian ini belum tercapai. Dari hasil identifikasi kemudian dirancang, dilaksanakan tindakan selanjutnya dalam mengatasi masalah yang di hadapi siswa. Pelaksanaan

pembelajaran senam ritmik dengan alat simpai melalui media audio visual pada siklus II nantinya tidak jauh berbeda pada siklus I. Pemberian motivasi pada siswa lebih ditingkatkan. Pada proses pembelajaran senam ritmik guru memberikan beberapa video-video yang menarik dan menantang siswa untuk lebih aktif dan lebih kreatif dalam membuat dan merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai.

3.2 Hasil Deskripsi Siklus II

Data hasil kemampuan kreativitas merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai yang dipadukan lagi “Disini Senang” pada siklus II menunjukkan bahwa meningkat dengan skala kategori kreativitas tinggi 64,28% dan skala kategori rerata terdapat 35,71% dari 28 jumlah siswa. Terdapat 18 siswa dalam skala kategori kreativitas tinggi, 10 siswa dalam skala kategori kreativitas rerata dan 0 siswa dalam skala kategori kreativitas rendah. Penilaian kreativitas yang dilakukan berdasarkan indikator-indikator penilaian yakni irama, kelenturan tubuh dalam bergerak dan kontinuitas gerakan. Dari tes kreativitas merangka igerakan senam irama dengan alat simpai yang diiringi lagu “Disini Senang” akan dijumlahkan sehingga tercapai kategori penilaian mulai yang terendah yakni poin 3 dan yang tertinggi poin 21 dan diklasifikasikan menjadi nilai skala mulai dari skalah kreativitas rendah, skala kreativitas rerata, dan skala kreativitas tinggi. Berikut ini table hasil analisis deskripsi data siklus II penelitian kemampuan kreativitas merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai yang diiriki music atau lagu “Disini Senang” pada siswa kelas VII SMP Khadijah Makassa dapat dilihat dalam rangkuman hasil analisis deskripsi yang tercantum pada tabel 3.1

Tabel 3.2
Distribusi frekuensi hasil siklus II kemampuan kreativitas siswa kelas VII
SMP Khadijah Makassar

No	Kategori	Siklus II		Klasifikasi	Skala Nilai
		F	%		
1	15 – 21	18	64,28	Kreativitas Tinggi	5 – 7
2	9 – 12	10	35,71	Kreativitas Rerata	3 – 4
3	3 – 6	-	-	Kreativitas Kurang	1 – 2
Jumlah		28	100		

Pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan kreativitas merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai yang diiringi musik lagu “Disini Senang” pada siswa SMP Khadijah Makassar. Data menunjukkan siklus II mengalami peningkatan kreativitas sebanyak 64,28% dari siklus I pada skala kategori kreativitas tinggi. Hal ini menunjukkan keberhasilan suatu tindakan yang diberikan yakni menggunakan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan kemampuan kreativitas merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai. Dari 28 jumlah siswa SMP Khadijah pada siklus II terdapat 18 siswa dalam skala kategori kreativitas tinggi, 10 siswa dalam skala kategori kreativitas rerata/ sedang, dan 0 siswa dalam skala kategori kreativitas rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai melalui musik lagu “Disini Senang” telah mencapai target standar kelulusan kategori baik.

Analisis dari data-data yang terkumpul menunjukkan bahwa hipotesis tindakan di terima, sehubungan dengan penerimaan hipotesis tersebut maka dapat dijelaskan bahwa dari hasil analisa data penelitian menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan kreativitas merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai yang diiri musik lagu “Disini Senang” hal ini menunjukkan dengan memberikan sebuah tindakan dalam pembelajaran senam ritmik berupa media audio visual maka meningkatkan kemampuan kreativitas siswa. Dalam proses pembelajaran senam ritmik dengan alat simpai siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda ada yang dengan cepat merangkai gerakan senam ritmik adapula yang butuh berkali-kali peneyangan video untuk bias merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai.

Membentuk kreativitas siswa bukanlah perkara yang instan, butuh pengalaman dan pembiasaan untuk mengimplementasikannya. Menurut Utami Munandar (2012:71) Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mengekspresikan ide-ide baru yang ada dalam dirinya sendiri. Adapun ciri-ciri dari kreativitas

adalah:1) Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam, 2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik, 3) Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah, 4) Bebas dalam menyatakan pendapat, 5) Mempunyai rasa keindahan yang dalam, 6) Menonjol dalam salah satu bidang seni, 7) Mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi/sudut pandang, 8) Mempunyai rasa humor yang luas, 9) Mempunyai daya imajinasi, 10) Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

Dalam peningkatan kreativitas siswa, guru memberikan seluas-luasnya kesempatan untuk mencoba mengembangkan wawasan atau konsep-konsep siswa sendiri serta dalam pemecahan masalahnya “Ditangan orang kreatif, barang yang biasa-biasa saja, akan menjadi luar biasa. Ditangan orang kreatif, sesuatu yang tidak terpikirkan akan terpikirkan. Walaupun, bisa jadi, dia pun tidak merasakan sebelumnya”(Momon Sudarman, 2013:232). Pada dasarnya manusia bisa kreatif sebagai mana yang dijelaskan dalam teori behaviorisme bahwa “pengulangan dan pelatihan digunakan supaya perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan” (Heri Rahyub, 2012:14). Berdasarkan pendapat dari teori tersebut dapat dijelaskan bahwa individu atau siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi individu yang kreatif, namun yang membedakan diantara mereka hanyalah faktor keinginan, keinginan menjadi individu yang kreatif yang dengan berlatih dan pengulangan yang dilakukan secara berulang-ulang menjadikan murid tersebut terbiasa dan akhirnya mampu melakukan hal-hal yang berbeda dan unik dari individu lainnya.

Pendapat ahli lain, Watson (tanpa tahun) dalam Heri Rahyub (2012) mengatakan bahwa seorang manusia bisa dikondisikan dengan cara-cara tertentu agar mempunyai sifat-sifat tertentu pula. Dengan berlandaskan dari teori-teori yang ada, peneliti menerapkan hal tersebut kedalam permasalahan yang selama ini dialami dalam proses pembelajaran, yaitu masalah kemampuan kreativitas siswa dalam merangkai senam irama dengan alat simpai. Dari permasalahan yang ada sehingga peneliti menggunakan sebuah media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan kemampuan kreativitas merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai.

Dengan pendekatan media audio visual dalam pembelajaran senam ritmik siswa lebih aktif dan lebih focus dalam praktek pembelajaran senam ritmik dengan alat simpai. Penayakan video-video pembelajaran gerak dasar senam ritmik membuat siswa lebih mudah dalam merangkai gerakan-gerakan senam ritmik. Siswa lebih antusias dalam membuat gerakan yang baru sehingga menumbuhkan kreativitas siswa. Melalui media pembelajaran audio visual memudahkan siswa dalam belajar dan berinovatifkhususnya dalam memadukan gerakan senam ritmik dengan ketukan-ketukan musik atau irama.Dengan bakat dan ketekunan siswa dalam mengulang dan berlatih akan menjadikan mereka individu yang kreatif, individu yang menghasilkan karya-karya yang luar biasa dikemudian hari. Pembelajaran senam ritmik merupakan pembelajaran gerakan senam yang dilakukan dalam irama musik, atau latihan bebas yang dilakukan secara berirama.Kemampuan kreativitas merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai merupakan kemampuan ketepatan musik/irama, kelentukan (*fleksibilitas*), kontinuitas gerakan (langkah kaki dan ayunan lengan).

Berdasarkan teori dan hasil Penelitian Tindakan Kelas inidengan penggunaan media audio visual dalam upaya peningkatan kemampuan kreativitasmerupakan salah satu hal yang patut dilakukan oleh para pendidik di mata pelajaran yang lain.

4. Simpulan

Kemampuan kreativitas seseorang siswa berbeda-beda. Dalam membentuk kreativitas memerlukan proses yang membentuk mental individu baik itu melalui imajinasi, pemecahan masalah maupun metode.Kreativitas siswa siswi SMP VII Khadijah Makassar merupakan kemampuan siswa mengembangkan talenta yang dimiliki dalam merangkai gerakan senam ritmikbaik ketepatan musik/irama, kelentukan (*fleksibilitas*),dan kontinuitas gerakan (langkah kaki dan ayunan lengan).

Pencapaian kreativitas merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai pada siwa kelas VII SMP khadijah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Data menunjukkan siklus II mengalami peningkatan kreativitas sebanyak 64,28% pada skala kategori kreativitas tinggi dari siklus I.Dari 28 jumlah siswa SMP Khadijah pada siklus II terdapat 18 siswa dalam skala kategori kreativitas tinggi, 10 siswa dalam skala kategori kreativitas rerata/sedang, dan 0 siswa dalam skala kategori kreativitas rendah yang sebelumnya pada siklus I terdapat 0 siwa dalam skala kategori kreativitas tinggi, sebanyak 12 siswa dalam skala kategori kreativitas rerata/sedang, dan 16 siswa yang berada dalam skala kategori kreativitas rendah. Sehingga dapat dikatankan dengan media pembelajaran audio visual secara signifikan memberi dampak pada peningkatan kemampuan kreativitas merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai

yang di iringi lagu “Disini Senang” Hal ini menunjukan keberhasilan suatu tindakan yang diberikan yakni menggunakan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan kemampuan kreativitas merangkai gerakan senam ritmik dengan alat simpai.

Daftar Pustaka

- Darmadi, Hamid. 2013. Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial. Bandung: Alfabeta.
- Islamiah, Alwiyah. Analisis Skor Rangkaian Gerakan Senam Ritmik pada Alat Pita (Studi pada Atlet Senam Ritmik PUSLATDA Jawa Timur). Universitas Negeri Surabaya.
- Kurniyawati, Rizki. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Aktivitas Ritmik dengan Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual pada Peserta Didik Kelas IV Amru SD AL-Azhar Syifa Budi Sola. (Skripsi). Universitas Sebelas Maret.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2011. Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. Edisi : 2. Jakarta : PT Indeks.
- Munandar, Utami. 2012. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Cetakan Ketiga. Jakarta: Rineka Cipta.
- Putra, M. F., Dwiyoogo, D. W., & Supriyadi., (2017). Pemanfaatan Media Sosial dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Prosiding Seminar Nasional Peran Pendidikan Jasmani dalam menyangga Interdisipliner Ilmu Keolahragaan. Malang.
- Rahyubi, Heri. 2012. Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik. Cetakan Kesatu. Jawa Barat: Nusa Media.
- Sudarma, Momon. 2013. Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif. Cetakan Kesatu. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suyati., Aminah., & Soemanto. 1996. Senam, Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Wahyudi, Adi. (2015). Peningkatan Pembelajaran Aktivitas Ritmik Melalui Media Audio Visual (*Video*) Bagi Peserta Didik Kelas II MI Islamiah Somakaton Kecamatan Somagede Kabupaten Bayumas. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.