

**UPAYA PENINGKATAN PROSES PEMBELAJARAN
SENAMLANTAI KONSEP PUTAR MELALUI PERMAINAN DAN
PENGUNAAN MEDIA GAMBAR PADA SISWA KELAS V SD
NEGERI 2 SIDOMUKTI KECAMATAN KUWARASAN
KABUPATEN KEBUMEN**

**EFFORTS TO IMPROVE THE LEARNING PROCESS OF ROUND-
OFF FLOOR EXERCISES THROUGH GAMES AND PICTURE
MEDIA USE FOR GRADE V STUDENTS OF PUBLIC
ELEMENTARY SCHOOL 2 OF SIDOMUKTI, KUWARASAN
DISTRICT, KEBUMEN REGENCY**

Oleh
Awaludin

Abstrak

Penelitian ini berawal dari siswa kelas V SD Negeri 2 Sidomukti Kecamatan Kuwarasan, Kabupaten Kebumen yang kurang inovatif, aktif, efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran senam lantai konsep putar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran senam lantai konsep putar melalui permainan dan penggunaan media gambar pada siswa kelas V SD Negeri 2 Sidomukti Kecamatan Kuwarasan, Kabupaten Kebumen.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, siklus I dan siklus II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Sidomukti Kecamatan Kuwarasan, Kabupaten Kebumen yang berjumlah 14 siswa. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 20 dan 27 April 2016, sedangkan siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 4 dan 11 Mei 2016. Pengambilan datanya dilakukan oleh peneliti dan kolaborator, dengan menggunakan lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran dan angket sikap siswa terhadap pembelajaran senam lantai konsep putar melalui permainan dan penggunaan media gambar. Pengamatan dilakukan pada saat kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan cara merefleksi hasil observasi dan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran dan diolah menjadi kalimat yang bermakna dan dianalisis secara deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diberi tindakan selama dua siklus atau empat kali pertemuan adanya peningkatan proses pembelajaran yang meliputi indikator inovatif, aktif, efektif, dan senang. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah melalui permainan dan penggunaan media gambar dapat meningkatkan proses pembelajaran pada siswa kelas V SD Negeri 2 Sidomukti, Kecamatan Kuwarasan, Kabupaten Kebumen tahun pelajaran 2015/2016.

Kata kunci: *proses pembelajaran, permainan, media gambar*

ABSTRACT

This study was triggered by the fact that Grade V students of Public Elementary School 2 of Sidomukti, Kuwarasan District, Kebumen Regency, were not innovative, active, effective, and joyful enough in the learning of round-off floor exercises. This study aimed to improve the learning process of round-off floor exercises through games and picture media use for Grade V students of Public Elementary School 2 of Sidomukti, Kuwarasan District, Kebumen Regency.

This was in action research study consisting of two cycles, namely Cycle I and Cycle II, each of which was conducted in two meetings. The research subjects were Grade V students of Public Elementary School 2 of Sidomukti, Kuwarasan District, Kebumen Regency, with total of 14 students. Cycle I was conducted on 20 and 27 April 2016 and Cycle II on 4 and 11 May 2016. The data were collected by the researcher and the collaborator by means of an observation sheet for the learning implementation and the student questionnaire for the learning of round off floor exercises through games and picture media use. The observations were conducted in the introductory, main, and closing activities. The data were analyzed by reflecting on the results of the observations and evaluations of the activities, processed into meaningful sentences, and descriptively analyzed.

The results of the study showed that after the actions in two cycles or four meetings there was improvement in the learning process, shown by the innovative, active, effective, and joyful indicators. The research conclusion is that the games and picture media use can improve the learning process for Grade V students of Public Elementary School 2 of Sidomukti, Kuwarasan District, Kebumen Regency, in the 2015/2016 academic year.

Keywords: learning process, games, ipictures media

WAKIL DEKAN I



Dr. Or. Mansur, M.S.
NIP.19570519 198502 1 001

PEMBIMBING



Dr. Sri Winarni, M.Pd
NIP.19700205 199403 2 001

PENDAHULUAN

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. 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 sekolah dasar tentunya seorang guru pendidikan jasmani dituntut untuk lebih aktif dan kreatif agar permasalahan belajar yang dihadapi siswa dapat dipecahkan.

Di Sekolah Dasar ada banyak materi pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang harus diajarkan. Materi pendidikan jasmani tersebut antara lain permainan, atletik, senam, renang dan olahraga pilihan. Salah satu kompetensi dasar dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri 2 Sidomukti kelas V adalah mempraktikkan rangkaian senam lantai dan senam ketangkasan dengan gerakan yang lebih halus, jelas dan lancar, serta nilai percaya diri, disiplin dan estetika. Teknik atau konsep dasar putar adalah salah satu indikator dalam pembelajaran senam lantai yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa kelas V SD Negeri 2 Sidomukti.

Tetapi kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai bagaimana cara melakukan gerak dasar putar dengan benar. Terutama dapat dengan jelas terjadi pada siswaputri yang dalam melakukan

gerakannya masih salah dan kurangnya keberanian serta motivasi untuk mencoba, bahkan merasa tidak tertarik untuk melakukan. Hal ini ditunjukkan dengan sikap guru yang harus sedikit memaksa agar siswa putri mau mencoba melakukan sesuai indikator pembelajaran yang ada. Apa yang siswa peragakan belum sesuai dengan apa yang dituangkan dalam indikator pada format penilaian, sedangkan guru dalam melaksanakan pembelajaran masih bersifat tradisional, guru kurang kreatif, miskin inovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa kurang tertarik untuk mencoba, guru terkesan hanya sekedar mengupayakan bagaimana cara menyampaikan materi senam lantai itu cepat selesai, tanpa memperhatikan proses pembelajaran yang berlangsung dan kualitas yang dihasilkan. Sehingga pembelajaran senam lantai dengan konsep dasar putar belum memperoleh hasil belajar maksimal. Hal ini dapat dilihat pada hasil pembelajaran yang masih banyak siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Pembelajaran yang bersifat seadanya dan tradisional (guru kurang memberikan pengalaman gerak) dan kurangnya penggunaan media sebagai alat bantu menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih belum efektif (lebih menguras tenaga) dan efisien (tidak tepat sasaran karena hasilnya masih di bawah KKM).

Mengingat SD Negeri 2 Sidomukti terletak di daerah yang terpencil, masih minimnya sarana dan prasarana yang dapat menunjang keberhasilan pendidikan maka peneliti memilih dan mencoba pembelajaran menggunakan media gambar. Ini dikarenakan ketiadaan media lain yang dapat digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran di SD Negeri 2 Sidomukti. Selain itu penulis juga menganggap bahwa penggunaan media

gambar akan lebih mudah diterima oleh siswa yang disesuaikan dengan masa anak-anak. Dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran senam lantai khususnya konsep dasar putar diharapkan siswa kelas V SD Negeri 2 Sidomukti akan lebih tertarik dan dapat melakukan dengan baik dan benar, sertadapat mengetahui, memahami dan mempraktikan sesuaidengan gambar yang ditampilkan.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut: (1) Perlunya variasi model pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam mengajar senam lantai konsep putar;(2) Perlunya upaya peningkatan keberanian siswa untuk melakukan senam lantai konsep putar; (3) Perlunya upaya peningkatan proses pembelajaran senam lantai konsep putar dengan menggunakan permainan dan media gambar.

Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini dibatasi pada perlunya upaya peningkatan proses pembelajaran senam lantai konsep putar dengan menggunakan permainan dan media gambar pada siswa kelas V SD Negeri 2 Sidomukti Kecamatan Kuwarasan, Kabupaten Kebumen.

Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah upaya peningkatan proses pembelajaran senam lantai konsep putar dengan menggunakan permainan dan media gambar pada siswa kelas V SD Negeri 2 Sidomukti Kecamatan Kuwarasan Kabupaten Kebumen?

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan proses pembelajaran senam lantai konsep putar melalui permainan dan penggunaan media gambar pada siswa kelas V SD Negeri 2 Sidomukti Kecamatan Kuwarasan, Kabupaten Kebumen.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara:

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, pembelajaran dengan menggunakan permainan dan penggunaan media gambar diharapkan siswa dapat memahami dan dapat melakukan senam lantai dengan konsep dasar putar dengan baik dan benar serta dengan media gambar 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.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan secara

kolaboratif dan partisipatif. Artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun berkolaborasi teman sejawat, yaitu guru Penjasorkes dari sekolah lain. Secara partisipatif artinya bersama-sama dengan mitra peneliti melaksanakan penelitian ini langkah demi langkah. Menurut Pardjono (2007: 21), ada 4 tahapan penting dalam penelitian tindakan kelas, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Keempat tahapan dalam penelitian tindakan tersebut adalah membentuk sebuah siklus, jadi satu siklus adalah dimulai dari tahap perencanaan sampai dengan refleksi.

Setting Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Sidomukti, Kecamatan Kuwarasan, Kabupaten Kebumen pada semester dua tahun pelajaran 2015/2016.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Sidomukti Kecamatan Kuwarasan, Kabupaten Kebumen semester dua tahun pelajaran 2015/2016, yang berjumlah siswa 14 siswa, yang terdiri atas 10 siswa putra dan 4 siswa putri.

Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah upaya meningkatkan proses pembelajaran senam lantai konsep putar dengan menggunakan media gambar. Adapun definisi operasional dari upaya meningkatkan proses pembelajaran senam lantai konsep putar dengan menggunakan media gambar adalah usaha untuk memperbaiki proses pembelajaran senam lantai yang menggunakan gerakan berputar atau mengguling dengan alat yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi yaitu media gambar.

Rancangan Penelitian Tindakan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari siklus. Satu siklus sama dengan satu kali tatap muka yaitu 2 x 35 menit. Siklus ini dilakukan setelah kegiatan pratindakan. Rancangan siklus penelitian tindakan dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Tahap Perencanaan Tindakan

Hal-hal yang dipersiapkan dalam perencanaan tindakan adalah sebagai berikut: a) Review buku sumber pembelajaran. Peneliti melakukan analisa kurikulum untuk memilih Kompetensi Dasar (KD); b) Membuat RPP; c) Menyiapkan Media Gambar yang dibuat sendiri oleh peneliti; d) Menyusun instrumen yaitu: lembar angket sikap siswa dan lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran; e) Menguji kelayakan instrumen pada ahli pembelajaran dan ahli media pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tindakan yang dilakukan pada siklus ini adalah melaksanakan aktivitas pembelajaran senam lantai dengan konsep dasar putar melalui penggunaan media gambar yang dibuat secara sederhana sebagai langkah awal dalam pelaksanaan tindakan.

3. Tahap Pengamatan/Observasi

Tahap Observasi pada tindakan ini dilaksanakan secara bersamaan pada saat pelaksanaan tindakan. Observasi atau pengamatan dititik beratkan pada lama waktu efektif pembelajaran, efektivitas media yang digunakan, penampilan guru dalam proses pembelajaran termasuk di dalamnya peran aktif guru dalam memotivasi, memberikan bantuan pada siswa pada saat pembelajaran meliputi:

aktif, inovatif, menarik, menyenangkan dan perkembangan keterampilan, alat serta fasilitas yang digunakan, yang dilakukan oleh kolaborator/teman sejawat.

4. Tahap Refleksi Tindakan

Pada tahap ini peneliti dan kolaborator secara kolaboratif mengadakan kegiatan sebagai berikut: 1) menganalisis pembelajaran yang telah dilakukan; 2) mengidentifikasi faktor-faktor hambatan; 3) merumuskan alternatif tindakan yang akan dilaksanakan selanjutnya jika diperlukan; 4) menganalisis tingkat keberhasilan pada siklus tersebut; 5) menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran dengan media gambar yang lain sebagai alternatif penyempurnaan media yang digunakan pada siklus sebelumnya.

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah 1) Siswa, untuk mendapatkan data tentang pengetahuan senam lantai konsep putar dan sikap terhadap proses pembelajaran; 2) Guru, untuk mendapatkan data tentang keterampilan guru dalam proses belajar mengajar senam lantai konsep putar serta media gambar yang digunakan dalam pembelajaran.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi terhadap proses pembelajaran, penampilan guru, sikap siswa pada saat pembelajaran pendidikan jasmani serta perkembangan gerak senam lantai konsep putar. Menurut Sutrisno Hadi (1990:7-9) ada 3 langkah yang harus ditempuh dalam penyusunan instrumen, langkah-langkah tersebut adalah: a). Mendefinisikan kontrak. Mendefinisikan

kontrak adalah untuk memberi batasan variabel yang akan diukur atau dikehendaki peneliti saja yang diungkap secara rinci dan jelas. b). Menyidik faktor dan indikator. Menyidik faktor adalah tahap yang bertujuan untuk menandai faktor-faktor yang ditemukan dalam kontrak yang akan di teliti. c).Menyusun butir-butir pertanyaan. Langkah 3 adalah menyusun butir-butir pertanyaan berdasar faktor yang menyusun kontrak. Item pertanyaan harus merupakan penjabaran dari isi faktor. Berdasar faktor tersebut disusun butir-butir soal yang menggambarkan keadaan faktor tersebut. Butir pertanyaan dibuat dalam sebuah lembar observasi. Menurut Sugiyono (2009:73) wawancara terstruktur sebagai tehnik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi yang akan diperoleh.pengumpul data menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang jawabannya sudah disiapkan.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan sikap/perilaku siswa, dan lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran.

Tabel 1. Angket Sikap Siswa terhadap Pembelajaran Senam Lantai Konsep Putar melalui Permainan dan Penggunaan Media Gambar

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah cara mengajar guru menyenangkan?		
2.	Apakah guru menjelaskan dengan baik?		
3.	Apakah guru memberikan contoh gerakan dengan baik?		
4.	Apakah suasana pembelajaran konsep putar menyenangkan?		
5.	Apakah media gambar menarik?		
6.	Apakah media gambar yang digunakan jelas?		
7.	Apakah siswa banyak melakukan kesempatan gerakan?		
8.	Apakah permainan yang digunakan dalam pembelajaran menarik dan		

	menyenangkan?		
9.	Apakah media gambar yang digunakan bervariasi?		
10.	Apakah matras yang digunakan dalam keadaan baik?		

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan cara observasi, yaitu dengan mengamati perilaku/sikap siswa sebelum pembelajaran, selama proses pembelajaran berlangsung dan sesudah pembelajaran selesai yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Deskriptif kualitatif dimaksudkan mendeskripsikan hasil pengamatan kolaborator dan dibandingkan dengan jumlah siswa yang diamati. Sedangkan deskriptif kuantitatif dimaksudkan membandingkan hasil pengamatan peneliti dan kolaborator berupa perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran.

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah: (1) Adanya peningkatan sikap siswa dalam pembelajaran senam lantai konsep putar melalui permainan dan penggunaan media gambar; (2) Adanya peningkatan proses pelaksanaan pembelajaran senam lantai konsep putar melalui permainan dan penggunaan media gambar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

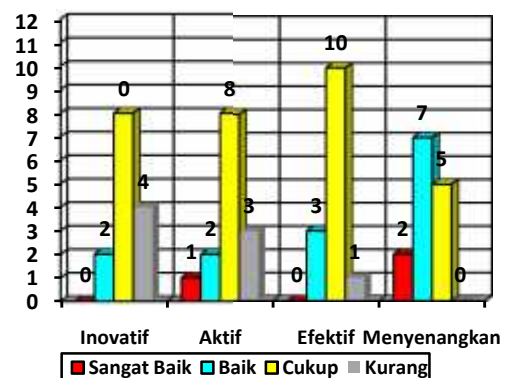
Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil Pengamatan Pelaksanaan

Pembelajaran Siklus I

Hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran siklus I dapat dijelaskan bahwa inovatif siswa yang termasuk dalam kategori SB (sangat baik) sebanyak 0 siswa (0%), B (baik) sebanyak 2 siswa (14,29%), kategori C (cukup) sebanyak 8 siswa (57,14%), dan kategori K (kurang) sebanyak 4 siswa (28,57%). Keaktifan siswa yang termasuk dalam kategori SB (sangat baik) sebanyak 1 siswa (7,14%), B (baik) sebanyak 2 siswa (14,29%), termasuk dalam kategori C (cukup) sebanyak 8 siswa (57,14%), dan termasuk dalam kategori K (kurang) sebanyak 3 siswa (21,43%). Keefektifan siswa yang termasuk dalam kategori SB (sangat baik) sebanyak 0 siswa (0%), B (baik) sebanyak 3 siswa (21,43%), termasuk dalam kategori C (cukup) sebanyak 10 siswa (71,43%), dan termasuk dalam kategori K (kurang) sebanyak 1 siswa (7,14%). Sedangkan indikator menyenangkan sebanyak 2 siswa (14,29%) termasuk dalam kategori SB (sangat baik), kategori B (baik) sebanyak 7 siswa (50%), kategori C (cukup) sebanyak 5 siswa (35,71%), dan tidak ada siswa (0%) termasuk dalam kategori K (kurang). Hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran siswa kelas V SD Negeri 2 Sidomukti Kecamatan Kuwarasan Kabupaten Kebumen siklus 1 digambarkan dalam bentuk histogram sebagai berikut :



Gambar 1. Histogram Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

2. Hasil Angket Sikap Siswa Siklus I

Hasil angket siswa siklus I dapat diuraikan sebagai berikut : siswa yang menyatakan cara mengajar guru menyenangkan sebanyak 14 siswa (100%). Siswa yang menyatakan guru menjelaskan dengan baik sebanyak 12 siswa (85,71%), sedangkan yang menyatakan tidak sebanyak 2 siswa (14,29%). Siswa yang menyatakan guru memberikan contoh gerakan dengan baik sebanyak 10 siswa (71,43%), sedangkan siswa yang menyatakan tidak sebanyak 4 siswa (28,57%). Siswa yang menyatakan suasana pembelajaran konsep putar menyenangkan sebanyak 11 siswa (78,57%), sedangkan yang menyatakan tidak menajenuhkan sebanyak 3 siswa (21,43%).Siswa yang menyatakan media gambar menarik sebanyak 13 siswa (92,86%), sedangkan siswa yang menyatakan tidak sebanyak 1 siswa (7,14%).Siswa yang menyatakan media gambar yang digunakan jelas sebanyak 14 siswa (100%).Siswa yang menyatakan banyak melakukan kesempatan gerakan sebanyak 7 siswa (50%), sedangkan yang menyatakan tidak sebanyak 7 siswa (50%).Siswa yang menyatakan permainan yang digunakan dalam pembelajaran menarik dan menyenangkan sebanyak 12 siswa (85,71%), sedangkan yang menyatakan tidak sebanyak 2 siswa (14,29%). Siswa yang menyatakan media gambar yang digunakan bervariasi sebanyak 13 siswa (92,86%) dan yang menyatakan tidak sebanyak 1 siswa (7,14%). Siswa yang menyatakan matras yang digunakan dalam keadaan baik sebanyak 12 siswa (85,71%) dan yang menyatakan tidak sebanyak 2 siswa.

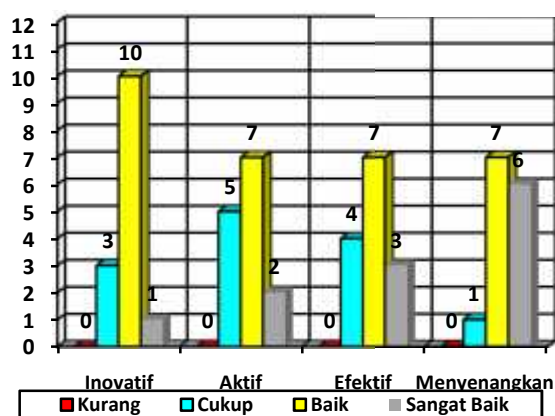
Tabel 2. Angket Sikap Siswa terhadap Pembelajaran Senam Lantai Konsep Putar melalui Permainan dan Penggunaan Media Gambar

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah cara mengajar guru menyenangkan?	14	0
2.	Apakah guru menjelaskan dengan baik?	12	2
3.	Apakah guru memberikan contoh gerakan dengan baik?	10	4
4.	Apakah suasana pembelajaran konsep putar menyenangkan?	11	3
5.	Apakah media gambar menarik?	13	1
6.	Apakah media gambar yang digunakan jelas?	14	0
7.	Apakah siswa banyak melakukan kesempatan gerakan?	7	7
8.	Apakah permainan yang digunakan dalam pembelajaran menarik dan menyenangkan?	12	2
9.	Apakah media gambar yang digunakan bervariasi?	13	1
10.	Apakah matras yang digunakan dalam keadaan baik?	12	2

3. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran siklus II dapat dijelaskan bahwa inovatif siswa yang termasuk dalam kategori SB (sangat baik) sebanyak 1 siswa (7,14%), B (baik) sebanyak 10 siswa (71,43%), kategori C (cukup) sebanyak 3 siswa (21,43%), dan kategori K (kurang) sebanyak 0 siswa (0%). Indikator aktif siswa yang termasuk dalam kategori SB (sangat baik) sebanyak 2 siswa (14,29%), B (baik) sebanyak 7 siswa (50%), termasuk dalam kategoriC (cukup) sebanyak 5 siswa (35,71%), dan termasuk dalam kategori K (kurang) sebanyak 0 siswa (0%). Indikator efektif: siswa yang termasuk dalam kategori SB (sangat baik) sebanyak 3 siswa (21,43%), B (baik) sebanyak 7 siswa (50%), termasuk dalam kategoriC (cukup) sebanyak 4 siswa (28,57%), dan termasuk dalam kategori K (kurang) sebanyak 0 siswa (0%). Sedangkan indikator menyenangkan sebanyak 6 siswa (42,86%) termasuk

dalam kategori SB (sangat baik), kategori B (baik) sebanyak 7 siswa (50%), kategori C (cukup) sebanyak 1 siswa (7,14%), dan tidak ada siswa (0%) termasuk dalam kategori K (kurang). Hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran siswa kelas V SD Negeri 2 Sidomukti Kecamatan Kuwarasan Kabupaten Kebumen siklus II digambarkan dalam bentuk histogram sebagai berikut :



Gambar 2. Histogram Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

4. Hasil Angket Sikap Siswa Siklus II

Hasil angket sikap siswa siklus kedua dapat dijelaskan bahwa siswa yang menyatakan cara mengajar guru menyenangkan sebanyak 14 siswa (100%). Siswa yang menyatakan guru menjelaskan dengan baik sebanyak 13 siswa (92,86%), sedangkan yang menyatakan tidak sebanyak 1 siswa (7,14%). Siswa yang menyatakan guru memberikan contoh gerakan dengan baik sebanyak 12 siswa (85,71%), sedangkan siswa yang menyatakan tidak sebanyak 2 siswa (14,29%). Siswa yang menyatakan suasana pembelajaran konsep putar menyenangkan sebanyak 12 siswa (85,71%), sedangkan yang menyatakan tidak menajenuhkan sebanyak 2 siswa (14,29%). Siswa yang menyatakan media gambar menarik sebanyak 13 siswa

(92,86%), sedangkan siswa yang menyatakan tidak sebanyak 1 siswa (7,14%). Siswa yang menyatakan media gambar yang digunakan jelas sebanyak 14 siswa (100%). Siswa yang menyatakan banyak melakukan kesempatan gerakan sebanyak 12 siswa (85,71%), sedangkan yang menyatakan tidak sebanyak 2 siswa (14,29%). Siswa yang menyatakan permainan yang digunakan dalam pembelajaran menarik dan menyenangkan sebanyak 12 siswa (85,71%), sedangkan yang menyatakan tidak sebanyak 2 siswa (14,29%). Siswa yang menyatakan media gambar yang digunakan bervariasi sebanyak 13 siswa (92,86%) dan yang menyatakan tidak sebanyak 1 siswa (7,14%). Siswa yang menyatakan matras yang digunakan dalam keadaan baik sebanyak 12 siswa (85,71%) dan yang menyatakan tidak sebanyak 2 siswa (14,29%).

Tabel 3. Angket Sikap Siswa terhadap Pembelajaran Senam Lantai Konsep Putar melalui Permainan dan Penggunaan Media Gambar

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah cara mengajar guru menyenangkan?	14	0
2.	Apakah guru menjelaskan dengan baik?	13	1
3.	Apakah guru memberikan contoh gerakan dengan baik?	12	2
4.	Apakah suasana pembelajaran konsep putar menyenangkan?	12	2
5.	Apakah media gambar menarik?	13	1
6.	Apakah media gambar yang digunakan jelas?	14	0
7.	Apakah siswa banyak melakukan kesempatan gerakan?	12	2
8.	Apakah permainan yang digunakan dalam pembelajaran menarik dan menyenangkan?	12	2
9.	Apakah media gambar yang digunakan bervariasi?	13	1
10.	Apakah matras yang digunakan dalam keadaan baik?	12	2

Pembahasan Hasil Penelitian

Tindakan yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas ini sesuai dengan rancangan yang dibuat dan menggunakan

media dan metode yang sesuai dengan karakteristik anak yaitu permainan. Hal tersebut sesuai yang dikatakan Sukintaka (1992: 1) permainan secara luas meliputi kegiatan bermain, pengaruh bermain terhadap pelaku permainan, sifat permainan, dan permainan sebagai wahana peningkatan kualitas manusia. Kreativitas guru diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mampu membangkitkan peran aktif siswa sehingga terciptanya pemahaman atau penguasaan materi yang dipelajari. Jika memperhatikan hasil angket sikap siswa terhadap pembelajaran senam lantai konsep putar melalui permainan dan penggunaan media gambar mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut didasarkan dengan adanya peningkatan pengisian angket nomor 2,3,4 dan 7. Sedangkan pertanyaan lainnya tetap. Hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran senam lantai konsep putar melalui permainan dan penggunaan media gambar dapat meningkatkan proses pembelajaran dari segi sikap siswa.

Sedangkan pengamatan pelaksanaan pembelajaran yang meliputi inovatif, aktif, efektif dan menyenangkan yang dilakukan guru dan kolaborator menunjukkan bahwa pembelajaran senam lantai konsep putar melalui permainan dan penggunaan media gambar dapat meningkatkan proses pembelajaran yang meliputi inovatif, aktif, efektif dan menyenangkan. Hal tersebut dapat dijelaskan dengan peningkatan indikator inovatif siswa meningkat dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut terlihat bahwa pada siklus I siswa yang termasuk pada kategori SB (sangat baik) dan B (baik) sebanyak 2 siswa sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 11 siswa. Indikator aktif pada siklus I yang termasuk kategori SB (sangat baik) dan B (baik) terdapat 3 siswa, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 9 siswa. Indikator efektif

pada siklus I yang termasuk kategori SB (sangat baik) dan B (baik) terdapat 3 siswa, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 10 siswa. Indikator menyenangkan pada siklus I yang termasuk kategori SB (sangat baik) dan B (baik) terdapat 9 siswa, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 13 siswa. Dengan demikian melalui permainan dan penggunaan media gambar dapat meningkatkan proses pembelajaran yang meliputi inovatif, aktif, efektif, dan menyenangkan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Sidomukti, Kecamatan Kuwarasan, Kabupaten Kebumen tahun pelajaran 2015/2016.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Simpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut: melalui permainan dan penggunaan media gambar dapat meningkatkan proses pembelajaran pada siswa kelas V SD Negeri 2 Sidomukti, Kecamatan Kuwarasan, Kabupaten Kebumen tahun pelajaran 2015/2016.

Saran

Saran-saran yang dapat disampaikan, antara lain:

1. Sebaiknya penggunaan metode permainan digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan oleh guru-guru pendidikan jasmani sekolah dasar lainnya dalam penyampaian materi pelajaran senam, khususnya senam lantai.
3. Pembudayaan beraktivitas jasmani para siswa perlu dukungan dari berbagai pihak yang terkait, diantaranya orangtua dan penyelenggara pendidikan, yaitu pengawas, kepala sekolah, dan guru.

DAFTAR PUSTAKA

Pardjono, dkk. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta

Sukintaka. (1992). *Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjaskes*. Yogyakarta: Depdikbud.

Sutrisno Hadi. (1990). *Analisis Butir untuk Instrumen*. Yogyakarta: Andi Offset