

sebaliknya apabila pendidikan diterapkan tidak sesuai dengan perkembangan anak, maka anak akan mengalami kesulitan dalam belajar.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Depdiknas, 2004). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan atau sering disebut Penjasorkes adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan membiasakan pola hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pendidikan jasmani yaitu untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani. Media yang digunakan dalam aktivitas jasmani dapat melalui permainan, olahraga dan lingkungan.

Senam adalah salah satu bagian dari Pendidikan Jasmani. Menurut Imam Hidayat dalam Hendra Agusta (2009), senam sebagai suatu latihan tubuh yang dipilih dan dikonstruksi dengan sengaja, dilakukan secara sadar dan terencana, disusun secara sistematis dengan tujuan meningkatkan kesegaran jasmani, mengembangkan keterampilan dan menanamkan nilai-nilai mental spiritual. Aktivitas senam lantai lebih banyak menggunakan gerakan seluruh bagian tubuh baik untuk aktivitas senam itu sendiri maupun untuk cabang aktivitas lainnya. Itulah sebabnya. Itulah sebabnya aktivitas senam ini dikatakan sebagai aktivitas dasar dan menjelma dari

setiap bagian anggota tubuh dari kemampuan komponen motorik atau gerak seperti kekuatan, kecepatan, keseimbangan, kelenturan, kelincahan, dan ketepatan.

Senam lantai merupakan gerakan atau bentuk latihannya dilakukan di atas lantai dengan beralaskan matras sebagai alat yang dipergunakan. Salah satu contoh senam lantai adalah gerakan dengan melakukan guling depan. Sikap senam lantai guling depan dimulai dengan jongkok dengan kedua kaki agak dibuka dan kedua tumit diangkat lalu kedua telapak tangan diletakkan pada matras dan kedua lengan lurus dan sejajar dengan bahu. Kemudian gerakannya dimulai dengan mengangkat pinggul ke atas sehingga kedua lutut lurus dan berat badan berada pada kedua tangan sambil membengkokkan kedua sikut ke samping masukan kepala diantara kedua tangan sampai seluruh tengkuk mengenai matras dan pinggul didorong kedepan pelan-pelan. Kemudian sikap akhir dimulai dengan jongkok dan kedua tumit diangkat dan kedua lengan lurus ke depan serong keatas kemudian berdiri tegak.

Senam lantai guling depan memang bukan merupakan aktivitas yang meng-tamatkan permainan sehingga terlihat membosankan, apalagi bagi siswa yang tidak dapat melakukannya. Disamping itu, para siswa kurang bersemangat dalam melakukan gerakan senam lantai guling depan. Sebenarnya banyak keuntungan yang akan didapat oleh para siswa apabila dapat melakukan senam lantai guling depan diantaranya, dapat membantu membentuk jiwa yang kuat, menambah kesegaran jasmani, menambah keberanian, kekuatan mental, menjadikan tubuh sehat dan berprestasi.

Berdasarkan pengamatan saat proses

pembelajaran Penjasorkes dalam materi senam lantai guling depan pada kelas IV di SD Negeri 1 Kebumen Kecamatan Sukorejo belum memperoleh hasil yang optimal, terlihat banyak siswa yang pasif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran. Ini disebabkan karena siswa merasa malu dan takut, masih menggunakan kepala, merasa berpikir terlalu sulit untuk melakukannya, serta tidak dapat menyeimbangkan tubuhnya.

Hasil dokumentasi pembelajaran guling depan dalam senam lantai siswa kelas IV di SD Negeri 1 Kebumen hasil belajar ulangan harian Penjasorkes materi senam lantai guling depan masih rendah, yaitu dengan nilai rata-rata 64 dari 24 siswa yang terdiri atas 9 siswa putra dan 15 siswa putri, 8 siswa tuntas (33,3%) dan 16 siswa tidak tuntas atau perlu bimbingan (67,7%) diukur dari ketuntasan hasil belajar siswa (KKM : 71).

Untuk mengatasi permasalahan dalam pencapaian hasil belajar senam lantai guling depan tersebut, diperlukan model permainan yang bersifat kreatif dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa yakni dengan permainan gajah berjalan. Hal ini selaras dengan pendapat Morisson (2012) bahwa permainan adalah metode yang memberikan kesempatan praktik dan berpikir, pengalaman belajar, mendorong kemampuan alami anak, perkembangan fisik, mengembangkan makna sosial, memecahkan masalah dan bekerjasama, kepercayaan diri, dan mendorong perkembangan kognitif. Dengan penerapan model permainan akan membantu para siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajarnya. Sehingga saat suasana proses pembelajaran berlangsung diharapkan agar para siswa mampu, timbul rasa suka, serta tidak lagi merasa takut melakukan gerakan

senam lantai khususnya materi guling depan.

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut: (1) Untuk meningkatkan proses belajar Penjasorkes dalam pembelajaran senam lantai guling depan pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Kebumen Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 dan (2) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Kebumen Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 pada pembelajaran senam lantai guling depan.

METODE

Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Kebumen Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019, dalam waktu 3 (tiga) bulan yaitu bulan Februari s.d. April 2019. Pelaksanaan pembelajaran selama 2 siklus dimana setiap siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Adapun subjek dari penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SD Negeri 1 Kebumen Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019. Keseluruhan siswa berjumlah 24 orang yang terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Data yang diambil dalam Penelitian Tindakan Kelas bersumber dari kejadian-kejadian yang muncul pada proses pembelajaran, aktivitas guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar. Data siswa yang diambil berupa tes hasil belajar, keaktifan siswa dan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar-mengajar. Data yang akan diambil selama Penelitian Tindakan Kelas diperoleh dengan cara melakukan

observasi, dokumentasi, dan tes. Observasi dilakukan dengan menggunakan instrumen pengukuran kinerja kognitif, afektif maupun psikomotorik, lembar penilaian dalam lembar observasi. Dokumentasi dilaksanakan untuk mendokumentasikan hasil pembelajaran sebagai pendukung observasi, sedangkan tes dilaksanakan dengan menggunakan tes praktik untuk mengukur kemampuan siswa.

Analisis data dilakukan dengan cara merefleksi hasil observasi dan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa di lapangan dan diolah menjadi kalimat yang bermakna dan dianalisis. Data yang diperoleh pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan deskriptif komparatif yaitu dengan membandingkan data kuantitatif dari siklus I dan Siklus II. Indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang ditandai dari 75% dari jumlah 24 siswa kelas IV SD Negeri 1 Kebumen Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 mengalami ketuntasan belajar (nilai sama dengan atau di atas KKM 71) dalam pembelajaran Penjasorkes khususnya dalam pencapaian materi senam lantai guling depan. juga ditandai meningkatnya proses belajar dari aktivitas guru dan siswa dalam kategori baik dalam lembar observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kondisi Awal Pratindakan

Kondisi awal dalam penelitian tindakan kelas ini berdasarkan hasil belajar yang diperoleh dari rata-rata ulangan harian mata pelajaran

Penjasorkes siswa kelas IV SD Negeri 1 Kebumen Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 pada Kompetensi Dasar 4.6 Mempraktikkan variasi dan kombinasi berbagai pola gerak dasar dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah tempat/ lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai, hanya memperoleh nilai rata-rata 64.

Diketahui bahwa sebanyak 2 orang (8,3%) memperoleh hasil belajar ulangan harian guling depan dengan kategori sangat baik, 2 orang (8,3%) dengan kategori baik, 4 orang (16,67%) dengan kategori cukup. Hanya 8 orang dengan prosentase (33,3%) yang memenuhi KKM, dan, 16 orang (66,67%) dengan kategori perlu bimbingan. Bila dilihat dari rata-rata hasil belajar Penjasorkes siswa sebesar 64 maka dapat diketahui bahwa secara keseluruhan hasil belajar Penjasorkes siswa dalam Ulangan Harian KD 4.6 Mempraktikkan variasi dan kombinasi berbagai pola gerak dasar dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah tempat/ lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai perlu bimbingan.

Demikian juga dengan aktivitas siswa dalam belum mendukung pada pembelajaran misalnya siswa merasa malu dan takut, masih menggunakan kepala, merasa berpikir terlalu sulit untuk melakukannya, serta tidak dapat menyeimbangkan tubuhnya.

Siklus I. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan, peneliti bersama kolaborator merencanakan skenario pembelajaran dan juga menyiapkan fasilitas pendukung untuk melaksanakan skenario tindakan

terse-but. Secara rinci kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah: (1) Membuat skenario pembelajaran guling depan dalam bentuk model permainan gajah berjalan; (2) Menyiapkan fasilitas pembelajaran, lapangan, alat-alat untuk pembelajaran guling depan dalam bentuk pendekatan permainan; (3) Dalam penelitian ini dibuat dan disusun instrumen untuk melakukan monitoring pelaksanaan pembelajaran guling depan dengan model permainan gajah berjalan; (4) Menyiapkan kegiatan refleksi.

Siklus I. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan ke-1 dilaksanakan pada hari Kamis, 21 Februari 2019 dengan alokasi waktu 4 x 35 menit meliputi: Guru mengumpulkan siswa dengan cara dibariskan, memimpin berdoa, mengabsen siswa dalam hal ini jumlah siswa 24 masuk semua. Selanjutnya menyampaikan informasi di antaranya adalah: perlu diketahui oleh siswa kelas IV bahwa sampai 4 pertemuan ke depan jadwal mata pelajaran Penjasorkes adalah materi pembelajaran guling depan, siswa diberi tugas membawa alat-alat yaitu uang kertas dan dihibau untuk melakukan pembelajaran dengan sebaik-baiknya.

Pada tahap pembelajaran ke-1 siklus 1 ini, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun dan divalidasi dalam tahap perencanaan. Tindakan dalam pembelajaran ke-1 ini dilakukan dalam satu kali proses pembelajaran. Materi pembelajaran guling depan yang dipraktikkan pada pembelajaran ke-1 ini dalam bentuk dengan pendekatan melalui permainan gajah berjalan dan pemberian tugas observasi dilakukan dengan cara

pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran, yang dilakukan oleh kolaborator.

Siswa diberi penjelasan cara melakukan permainan gajah berjalan, diawali dengan cara menjepit uang kertas didada. Siswa diberi penjelasan agar uang tersebut jangan sampai terjatuh. Siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran. Mereka terlihat senang dalam melakukan permainan gajah berjalan secara estafet.

Siswa melakukan guling depan melalui pendekatan permainan gajah berjalan. Permainan ini memudahkan siswa dalam melakukan senam lantai guling depan terutama pada awalan. Mereka tidak lagi menggunakan kepala, akan tetapi mereka menggunakan tengkuk saat tubuh menyentuh matras.

Pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan ke-2 dilaksanakan hari Kamis tanggal 28 Februari 2019 dengan alokasi waktu 4 x 35 menit meliputi: (1) Pada tahap pembelajaran ke-2 ini, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai RPP yang telah disusun dan divalidasi dalam tahap perencanaan (RPP tercantum di lampiran); (2) Materi pembelajaran guling depan yang akan dipraktikkan pada pembelajaran ke-2 ini lebih mengarah ke praktik gerakan lanjutan pada senam lantai guling depan secara benar. Siswa berlatih dan mempraktikkan gerakan senam lantai guling depan pada matras yang dibuat miring. Gerakan tersebut dilakukan dengan menjepit uang kertas dengan pendekatan permainan modifikasi dan pemberian tugas observasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran ke-2, yang dilakukan oleh kolaborator.

Siswa melakukan guling depan melalui pendekatan permainan gajah berjalan dengan matras yang dibuat miring. Siswa mela-

kukannya secara bergantian.

Proses belajar senam lantai guling depan pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Kebumen Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 dalam kategori baik. Dari hasil pengamatan oleh kolaborator diperoleh nilai 72,5 (aktivitas guru) kategori cukup dan 75 (aktivitas siswa) kategori cukup selama proses pembelajaran siklus I.

Hasil evaluasi akhir pembelajaran juga mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal pada pembelajaran senam lantai guling depan.

Diketahui bahwa 2 orang siswa (8,3%) memperoleh hasil belajar guling depan dalam kategori sangat baik, 2 orang (8,3%) kategori baik, 9 orang (37,5%) kategori cukup, dan 11 orang (45,83%) kategori perlu bimbingan. Bila dilihat dari rata-rata hasil belajar sebesar 69,46 dengan ketuntasan mencapai 54,1% maka dapat diketahui bahwa secara keseluruhan hasil belajar Penjas-orkes siswa kelas VI SDN 1 Kebumen berada pada kategori perlu bimbingan.

Pada tes siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 69,46 kategori perlu bimbingan. Jumlah siswa yang mencapai KKM (71) hanya sebanyak 13 siswa (54,1%) dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 11 siswa (45,83%). Hasil belajar guling depan menunjukkan masih ada beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan terutama dalam melakukan gerakan mengguling dan gerakan lanjutan. Karena pada siklus I siswa belum memenuhi ketercapaian KKM, yaitu sebesar 75% (18 siswa) yang tuntas, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Siklus I. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi peneliti dan kolaborator melakukan refleksi sebagai berikut: (1) Guru lebih aktif mengawasi kegiatan siswa dan memancing partisipasi dalam mengikuti pembelajaran; (2) Hasil pengamatan oleh kolaborator diperoleh nilai 72,5 (aktivitas guru) kategori cukup dan 75 (aktivitas siswa) kategori cukup; (3) Hasil belajar guling depan meningkat ditandai dengan 13 anak tuntas dibandingkan dengan keadaan sebelum siklus hanya 11 anak yang belum tuntas; (4) Sebagian siswa masih asing dengan pendekatan permainan karena terbiasa dengan melakukan gerakan langsung dan contoh dari guru; (5) Siswa belum maksimal dalam melaksanakan diskusi dan tanya jawab; (6) Peneliti perlu mengawasi siswa secara teliti dan cermat.

Kelemahan yang timbul pada siklus I tersebut akan disempurnakan pada siklus II. Selain itu, Hasil analisis data yang dilaksanakan dalam tahap ini akan digunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus II.

Siklus II. Perencanaan

Berdasarkan refleksi dari siklus I, dilakukan sharing ideas untuk merencanakan siklus II dengan membuat RPP pembelajaran dan merencanakan tindakan dan solusi dari hasil refleksi siklus I berupa: (1) Guru lebih mengawasi kegiatan siswa; (2) Guru menjelaskan secara rinci dan lengkap kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa; (3) Merencanakan alat-alat yang akan digunakan untuk proses pembelajaran pada siklus II seperti siklus I dengan menambah gerakan mengguling siswa; dan (4) lebih ditekankan untuk melatih cara mengguling dan gerak lanjutan.

Siklus II. Pelaksanaan

Pertemuan ke-1 dilaksanakan hari Kamis tanggal 14 Maret 2019 dengan alokasi waktu 4 x 35 menit meliputi: (1) Guru menjelaskan dan memberi contoh kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan bermain; (2) Guru menjelaskan permainan gajah berjalan berpasangan; (3) Siswa mempraktikkan permainan gajah berjalan berpasangan; (4) Guru memberikan penguatan materi senam lantai guling depan; (5) Siswa mempraktikkan senam lantai guling depan dengan permainan gajah berjalan berpasangan

Para siswa secara berpasangan melakukan senam lantai guling depan melalui permainan gajah berjalan. Siswa di depan melakukan guling depan dengan didorong oleh teman yang ada dibelakangnya.

Pertemuan ke-2 dilaksanakan pada Kamis tanggal 14 Maret 2019 dengan alokasi waktu 4 x 35 menit meliputi: (1) Pada tahap pembelajaran ke-2 ini, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai RPP yang telah disusun dan divalidasi dalam tahap perencanaan; (2) Materi pembelajaran guling depan yang akan dipraktikkan pada pembelajaran ke-2 ini lebih mengarah ke praktek gerakan melakukan guling secara benar dengan pendekatan melalui permainan; (3) Siswa melakukan latihan gerakan guling depan melalui permainan gajah berjalan dengan berlomba estafet; (4) Pemberian tugas observasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran ke-2, yang dilakukan oleh kolaborator.

Siswa terlihat lebih bersemangat dan ceria melakukan permainan gajah berjalan. Mereka bersemangat mengikuti pembelajaran karena permainan gajah berjalan dilakukan dengan berlomba secara estafet.

Siswa melakukan senam lantai guling depan melalui permainan gajah berjalan dengan berlomba secara estafet. Diperoleh nilai 82,5 (aktivitas guru) kategori baik dan 87,5 (aktivitas siswa) kategori baik selama proses pembelajaran siklus II. Maka proses belajar senam lantai guling depan pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Kebumen Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 mengalami peningkatan menjadi kategori baik.

Diketahui bahwa 4 orang siswa (16,67%) memperoleh hasil belajar guling depan dalam kategori sangat baik, 6 orang (25%) kategori baik, 9 orang (37,5%) kategori cukup, dan 5 orang (20,83%) kategori perlu bimbingan. Bila dilihat dari rata-rata hasil belajar sebesar 79,54 dengan ketuntasan mencapai 79,17% maka dapat diketahui bahwa secara keseluruhan hasil belajar Penjasorkes siswa kelas VI SDN 1 Kebumen berada pada kategori cukup.

Pada tes siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 79,54. Jumlah siswa yang mencapai KKM (71) sebanyak 19 siswa (79,17%) dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 5 siswa (20,83%). Berdasarkan hasil tersebut, siswa sudah memenuhi ketercapaian KKM, yaitu sebesar 79,17% (19 siswa) yang tuntas, maka penelitian dianggap berhasil.

Siklus II. Refleksi

Dari hasil sharing ideas dari kolaborator tentang pelaksanaan proses pembelajaran dan hasil belajar yang diperoleh dari refleksi sebagai berikut: (1) Peserta didik sudah mulai terbiasa dengan menggunakan bentuk permainan gajah berjalan yang digunakan dalam pembelajaran guling depan; (2) Peserta didik

lebih bersemangat aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran; (3) Peneliti semakin mengerti kelemahan dan terus mencari alternatif pemecahannya; (4) Kegiatan pembelajaran menjadi sesuatu yang sangat digemari oleh siswa karena siswa asyik dan tidak merasa bosan; (5) Hasil pengamatan kolaborator diperoleh nilai 82,5 (aktivitas guru) kategori baik dan 87,5 (aktivitas siswa) kategori baik selama proses pembelajaran siklus II

Dari hasil tes belajar siswa setelah melalui refleksi siklus II maka diperoleh data hasil belajar guling depan meningkat dengan ditandai tuntasnya siswa sebanyak 19 siswa (79,17%) mendapatkan nilai di atas KKM.

Pembahasan

Proses pembelajaran senam lantai guling depan melalui pendekatan permainan pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Kebumen Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 berlangsung dinamis dan menyenangkan serta karakter siswa dari tanggung jawab, percaya diri, kompetitif, dan semangat meningkat di setiap pertemuan.

Dari pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator diperoleh nilai 72,5 (aktivitas guru) kategori cukup dan 75 (aktivitas siswa) kategori cukup selama proses pembelajaran siklus I. Kemudian meningkat pada siklus II yaitu 82,5 (aktivitas guru) kategori baik dan 87,5 (aktivitas siswa) kategori baik.

Menurut Hamalik (2004) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. Sedangkan pendapat Jihad dan Haris (2012) hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar

yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Pada perbandingan hasil penelitian dapat dilihat bahwa Siklus I hasil belajar penjasorkes 69,46 kategori perlu bimbingan dan ketercapaian indikator kinerja 54,1%. Kemudian pada Siklus II hasil belajar Penjasorkes 79,54 kategori cukup dan ketercapaian indikator kinerja 79,17%.

Peningkatan hasil pembelajaran senam lantai guling depan melalui pendekatan permainan pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Kebumen Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata siswa. Nilai rata-rata siswa pada kondisi awal sebesar 64 dengan persentase ketuntasan sebesar 33,3%. Kondisi tersebut mengalami peningkatan nilai rata-rata siswa pada siklus I yaitu sebesar 69,46 kategori perlu bimbingan dan persentase ketuntasan sebesar 54,1%. Namun, peningkatan tersebut masih belum mencapai target yang ditetapkan sebelumnya. Kemudian setelah melanjutkan ke siklus II nilai rata-rata kemampuan guling depan siswa kembali mengalami peningkatan sebesar 79,54 kategori cukup dengan persentase ketuntasan sebesar 79,17%. Hal tersebut menunjukkan bahwa target yang telah ditetapkan sebelumnya sudah tercapai sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Melalui permainan gajah berjalan dapat meningkatkan proses pembelajaran senam lantai guling depan pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Kebumen Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019. Dari pengamatan yang dilakukan

oleh kolaborator diperoleh nilai 72,5 (aktivitas guru) kategori cukup dan 75 (aktivitas siswa) kategori cukup selama proses pembelajaran siklus I. Kemudian meningkat pada siklus II yaitu 82,5 (aktivitas guru) kategori baik dan 87,5 (aktivitas siswa) kategori baik. Proses pembelajaran senam lantai guling depan melalui pendekatan permainan gajah berjalan berlangsung dinamis dan menyenangkan dan hasil pengamatan terhadap guru saat pembelajaran juga meningkat di setiap pertemuan.

Melalui permainan gajah berjalan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Kebumen Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 pada pembelajaran senam lantai guling depan. Nilai rata-rata siswa pada kondisi awal sebesar 64 dengan persentase ketuntasan sebesar 33,3%. Kondisi tersebut mengalami peningkatan nilai rata-rata siswa pada siklus I yaitu sebesar 69,46 kategori perlu bimbingan dan persentase ketuntasan sebesar 54,1%. Akan tetapi, peningkatan tersebut masih belum mencapai target yang ditetapkan sebelumnya. Kemudian dilanjutkan ke siklus II nilai rata-rata kemampuan guling depan siswa kembali mengalami peningkatan sebesar 79,54 kategori cukup dengan persentase ketuntasan sebesar 79,17%, sehingga penelitian telah mencapai indikator kinerja.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut: a) Guru harus lebih mengembangkan pengetahuannya mengenai kegiatan-kegiatan pembelajaran dalam peningkatan kemampuan guling depan, sehingga dapat memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi bagi anak dan tidak membuat anak bosan; b) Guru harus me-

entukan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan agar dapat menyampaikan informasi kepada anak dengan lancar dan benar; c) Kemandirian, keberanian, dan ketepatan siswa dalam menyelesaikan masalah adalah salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam peningkatan kemampuan guling depan siswa; dan d) Guru harus senantiasa memberi kesempatan kepada siswa untuk menciptakan ide-ide baru dan memupuk rasa percaya diri anak sehingga anak tidak hanya mampu meniru, tetapi juga mampu mengembangkan bahkan menciptakan ide.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, H. (2009). *Pola Gerak Dalam Senam*. Wonosobo: Ipa Abong.
- Depdiknas. (2004). *Kerangka Dasar Kurikulum 2004*. Jakarta: Depdiknas.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar. (2018). *Panduan Penilaian Untuk Sekolah Dasar (SD) Edisi Revisi*. Jakarta: Dikdasmen Kemdikbud.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hurlock, E. B. (1995). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E.B. (1999). *Jilid 1 Perkembangan Anak Edisi keenam* (Med. Meitasari Tjandrasa. Terjemahan). Jakarta: Erlangga.
- Jihad, A & Haris, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Muhajir. (2004). *Pendidikan Jasmani Teori dan Praktek*. Jakarta: Erlangga.
- Morrison, G.S. (2012). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Permata Puri Media Kembangan Utara.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soemitro. (1992). *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud
- Sudijono, A. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Sukintaka. (1992). *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suryadi, A. (2012). Pembelajaran Sejarah dan Problematikanya. *Jurnal Historia Pedagogia*, 1(1), 74-84.