

**MENINGKATKAN PEMBELAJARAN SENAM LANTAI MERODA  
DENGAN PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS V SD  
NEGERI 4 SUMAMPIR KECAMATAN REMBANG  
KABUPATEN PURBALINGGA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:  
Sulistiyo Wibowo  
NIM. 11601247055

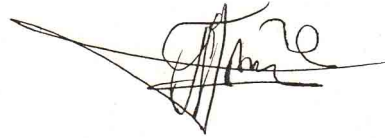
**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS  
JURUSAN PENDIDIKAN OLARHAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2015**

## **PERSETUJUAN**

Skripsi dengan judul “Meningkatkan Pembelajaran Senam Lantai Meroda Dengan Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga”, yang disusun oleh Sulistiyo Wibowo, NIM 11601247055 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juli 2015

Pembimbing,



**F. Suharjana, M.Pd**  
**NIP. 19580706 198403 1 002**

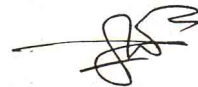
## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Meningkatkan Pembelajaran Senam Lantai Meroda Dengan Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga” benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda Yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Juli 2015

Yang menyatakan



**Sulistyo Wibowo**  
**NIM 11601247055**

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Meningkatkan Pembelajaran Senam Lantai Meroda Dengan Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga”, yang disusun oleh Sulistiyo Wibowo, NIM 11601247055 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 30 Juli 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
F. Suharjana, M.Pd	Ketua Penguji		20/8 2015
Hedi Ardiyanto H, M.Or	Sekretaris Penguji		20/8 2015
A. Erlina Listyarini, M.Pd	Penguji I		6/8 2015
Sismadiyanto, M.Pd	Penguji II		14/8 2015

Yogyakarta, Agustus 2015  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



**Drs. Rumpis Agus Sudarko, MS.**  
NIP. 19600824 198601 1 001 gr

## **MOTTO**

1. Kesuksesan lebih diukur dari rintangan yang berhasil diatasi oleh seseorang saat berusaha untuk sukses, dari pada dari posisi yang telah diraihinya dalam kehidupan (Booker T. Washington).
2. Pikiran adalah cermin kehidupan. Hidup adalah mempersembahkan yang terbaik. Jika kamu ingin berbuat baik maka janganlah kamu lihat akibatnya dan pengharapan yang akan kamu dapatkan. Namun berbuatlah dengan hati yang ikhlas, niscaya Tuhan YME akan membalasnya dengan kemuliaan (Penulis).

## **PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur kupersembahkan Tugas Akhir Skripsi ini untuk:

1. Yuli Suprihatin istriku tercinta, terimakasih atas do'a dan kasih sayang yang tiada henti.
2. Respati Yulistia Kartiksari, Syukra Dwi Yulistio; anak-anakku yang kusayangi.

**MENINGKATKAN PEMBELAJARAN SENAM LANTAI MERODA  
DENGAN PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS V SD  
NEGERI 4 SUMAMPIR KECAMATAN REMBANG  
KABUPATEN PURBALINGGA**

**Oleh:**

Sulistiyo Wibowo,  
NIM 11601247055

**ABSTRAK**

Permasalahan penelitian adalah kreativitas dari guru kurang dalam hal masalah mengemas suatu bentuk model pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa. Tujuan penelitian untuk meningkatkan pembelajaran senam lantai meroda dengan pendekatan bermain pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga, yang meliputi: proses pembelajaran guru, hasil belajar siswa, dan minat siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subyek penelitian adalah Siswa Kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga yang berjumlah keseluruhan 26 siswa, terdiri dari 19 siswa putra dan 7 siswa putri. Instrumen penelitian, yaitu: Pengamatan Kinerja Guru, Rubrik Penilaian Kemampuan Meroda, dan Kuesioner Minat Siswa. Analisis data secara deskriptif kuantitatif dengan persentase. Indikator keberhasilan, yaitu: Hasil pengamatan kinerja guru telah mendapatkan skor  $\geq 31$  dengan arti lain pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan sangat "baik" dan Hasil belajar siswa, proses pendekatan bermain, dan minat siswa, yaitu sebanyak 80% dari total siswa dalam satu kelas telah mencapai kriteria "tuntas".

Hasil penelitian menunjukkan terbukti bahwa kenyataannya dalam keseluruhan sebanyak 4 kali pertemuan di dua siklus sudah dapat meningkatkan pembelajaran gerak dasar meroda, yaitu: (1) Proses pembelajaran guru dengan mendapatkan skor 38, sehingga telah sesuai dengan indikator keberhasilan, yaitu skor minimal  $\geq 31$  dengan arti lain pelaksanaan pembelajaran guru berlangsung dengan "sangat baik". (2) Hasil belajar gerak dasar meroda sebanyak 21 siswa dari keseluruhan 26 siswa atau sebesar 80,77% "tuntas" dalam mengikuti pembelajaran meroda dan sudah sesuai indikator keberhasilan, yaitu: KKM 75 dan minimal sebanyak 80% dari total siswa dalam satu kelas "Tuntas" masuk dalam kategori penilaian "baik" dan "sangat baik". (3) Peningkatan minat siswa telah sesuai dengan indikator keberhasilan, yaitu minimal sebanyak 80% dari total siswa dalam satu kelas masuk dalam kategori penilaian "baik" dan "sangat baik".

**Kata kunci :** *Peningkatan, Pembelajaran, Senam Lantai Meroda, Pendekatan, Bermain.*

## **KATA PENGANTAR**

Tidak ada kata-kata yang pantas diucapkan selain mengucapkan syukur kehadirat ALLAH SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayahnya, sehingga proses penyusunan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Pembelajaran Senam Lantai Meroda Dengan Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga”, dapat terselesaikan. Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jasmani di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Keberhasilan penyusunan skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan, bimbingan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya, kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor UNY yang telah mengizinkan penulis untuk kuliah di FIK UNY.
2. Bapak Rumpis Agus Sudarko, M.S., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY yang telah memberikan ijin dalam pelaksanaan penelitian untuk penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Amat Komari., M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY atas segala kemudahan yang diberikan
4. Bapak Sriawan, M.Kes, Ketua Prodi PGSD Penjas yang telah menyetujui dan mengizinkan pelaksanaan penelitian ini.
5. Bapak Sujarwo, M.Or., Dosen Penasehat Akademik yang telah membantu penulis dalam permasalahan akademik dan penyusunan skripsi.



6. Bapak F. Suharjana, M.Pd., Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan sabar dan pengertiannya dalam memberikan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
7. Bapak/ Ibu dosen yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat, serta seluruh staf karyawan FIK UNY yang telah memberikan pelayanan untuk kelancaran penulisan skripsi ini.
8. Bapak Aris Sayogo, S.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga, terima kasih atas dukungan dan bantuannya selama penelitian berlangsung.
9. Semua pihak yang telah memberikan bantuan serta dukungan demi terselesaikannya penelitian ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penyusun pada khususnya.

Yogyakarta, 28 Juni 2015

Penulis.

## DAFTAR ISI

	halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>HALAMAN ABSTRAK</b> .....	vii
<b>HALAMAN KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>HALAMAN DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>HALAMAN DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>HALAMAN DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II. KAJIAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teoritik .....	12
1. Hakikat Minat .....	12
2. Hakikat Pembelajaran .....	16
3. Hakikat Guru .....	18
4. Dasar Materi Senam di Sekolah .....	19
5. Hakikat Senam Lantai .....	20
6. Hakikat Meroda .....	22
7. Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Penjasorkes ...	24

8. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar .....	25
B. Penelitian yang Relevan .....	27
C. Kerangka Berpikir .....	28
D. Hipotesis .....	29
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	30
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	33
C. Lokasi, Waktu Dan Subyek Penelitian .....	34
D. Teknik Pengumpulan Data .....	34
E. Instrumen Penelitian .....	35
F. Teknik Analisis Data .....	42
G. Indikator Keberhasilan Tindakan .....	44
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	46
B. Pembahasan .....	59
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	62
B. Implikasi Hasil Penelitian .....	62
C. Keterbatasan Hasil Penelitian .....	63
D. Saran-Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>67</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Data Kolaborator .....	36
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Pengamatan Kinerja Guru .....	36
Tabel 3. Lembar Observasi Pengamatan Pembelajaran Guru.....	37
Tabel 4. Rubrik Penilaian Kemampuan Meroda .....	39
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Minat Siswa .....	41
Tabel 6. Kuesioner Minat Siswa .....	41
Tabel 7. Kriteria Pengamatan Kinerja Guru.....	43
Tabel 8. Norma Penilaian .....	44
Tabel 9. Data Awal Kemampuan Gerak Dasar Meroda Siswa Kelas V SD Negeri Sumampir Rembang Purbalingga.....	47
Tabel 10. Data Awal Minat Siswa Kelas V SD Negeri Sumampir Rembang Purbalingga dalam Mengikuti Pembelajaran Gerak Dasar Meroda .....	48
Tabel 11. Pengamatan Kinerja Guru Pertemuan ke-1 Siklus Satu.....	50
Tabel 12. Pengamatan Kinerja Guru Pertemuan ke-2 Siklus Satu.....	50
Tabel 13. Hasil Belajar Gerak Dasar Meroda Siswa Kelas V SD Negeri Sumampir Rembang Purbalingga Siklus Satu .....	51
Tabel 14. Hasil Minat Siswa Kelas V SD Negeri Sumampir Rembang Purbalingga dalam Mengikuti Pembelajaran Gerak Dasar Meroda dengan Pendekatan Bermain Siklus Satu.....	52
Tabel 15. Pengamatan Kinerja Guru Pertemuan ke-1 Siklus Dua .....	55
Tabel 16. Pengamatan Kinerja Guru Pertemuan ke-2 Siklus Dua .....	56
Tabel 17. Hasil Belajar Gerak Dasar Meroda Siswa Kelas V SD Negeri Sumampir Rembang Purbalingga Siklus Dua.....	56

Tabel 18. Hasil Minat Siswa Kelas V SD Negeri Sumampir Rembang Purbalingga dalam Mengikuti Pembelajaran Gerak Dasar Meroda dengan Pendekatan Bermain Siklus Dua.....	57
--	----

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Meroda.....	22
Gambar 2. Skema Siklus Penelitian .....	31

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Validasi Ahli .....	68
Lampiran 2. Surat Pengantar Permohonan Ijin Penelitian dari Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta...	69
Lampiran 3. Surat Rekomendasi Pelaksanaan Penelitian dari Kepala Sekolah SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga.....	70
Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitiandari Kepala Sekolah SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga .....	71
Lampiran 5. Instrumen Penelitian.....	72
Lampiran 6. Daftar Kehadiran Kolaborator .....	76
Lampiran 7. Hasil Observasi Pengamatan Kinerja Guru dari 2 Kolaborator Pertemuan ke-1 Siklus Satu.....	77
Lampiran 8. Statistik Pertemuan ke-1 Siklus Satu.....	81
Lampiran 9. Hasil Observasi Pengamatan Kinerja Guru dari 2 Kolaborator Pertemuan ke-2 Siklus Satu.....	82
Lampiran 10. Statistik Pertemuan ke-2 Siklus Satu.....	86
Lampiran 11. Hasil Observasi Pengamatan Kinerja Guru dari 2 Kolaborator Pertemuan ke-3 Siklus Dua.....	88
Lampiran 12. Statistik Pertemuan ke-3 Siklus Dua.....	92
Lampiran 13. Hasil Observasi Pengamatan Kinerja Guru dari 2 Kolaborator Pertemuan ke-4 Siklus Dua.....	93
Lampiran 14. Statistik Pertemuan ke-4 Siklus Dua.....	97
Lampiran 15. RPP siklus Satu Pertemuan ke-1.....	99
Lampiran 16. RPP siklus Satu Pertemuan ke-2.. .....	105
Lampiran 17. RPP siklus Dua Pertemuan ke-3.....	113

Lampiran 18. RPP siklus Dua Pertemuan ke-4.....	119
Lampiran 19. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian.....	127



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan usaha untuk menyiapkan manusia melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Saat ini Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (pasal 3 Undang-Undang No. 20 tahun 2003). Pendidikan di Indonesia adalah seluruh pendidikan yang diselenggarakan di Indonesia, baik itu secara terstruktur maupun tidak terstruktur. Secara terstruktur jenis pendidikan dari tingkat SD sampai SMA/ SMK. Di SD ada beberapa mata pelajaran, salah satunya mengajarkan Penjas & kesehatan.

Penjasorkes khususnya di Sekolah Dasar di rasa masih kurang maksimal pelaksanaannya. Hal itu tentu saja terkait dengan permasalahan, diantaranya: jam KBM Penjasorkes yang seminggu hanya 1 kali tatap muka, ketersediaan sarpras Penjasorkes di sekolah yang masih belum mencukupi untuk mendukung KBM, dan kreativitas dari guru yang masih kurang dalam mengemas model pembelajaran Penjasorkes yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan keadaan lingkungan sekolah. Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan

sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun, perolehan keterampilan dan perkembangan lain yang bersifat jasmaniah itu juga sekaligus sebagai tujuan. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan beraktivitas (Adang Suherman, 1999/2000: 1). Pendidikan jasmani yang diselenggarakan di sekolah sesuai dengan sasaran pembinaan dan pengembangan kesegaran jasmani yang dilakukan oleh pemerintah, sebagai sasarannya, yaitu seluruh lapisan masyarakat baik perorangan maupun kelompok, yang meliputi individu dan keluarga, lembaga pendidikan baik jalur sekolah maupun luar sekolah, organisasi masyarakat, pemerintah dan swasta. Upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut salah satunya melalui pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang memfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani (Depdiknas, 2003: 5).

Masih dalam Depdiknas (2003: 6), bahwa peningkatan keterampilan gerak, kesegaran jasmani, pengetahuan, dan sikap positif terhadap pendidikan jasmani sangat ditentukan oleh sebuah kurikulum yang baik. Kurikulum itu sendiri nampaknya terlalu abstraks untuk didefinisikan secara tegas dan jelas sebab di dalam kurikulum tersebut termasuk segala sesuatu yang direncanakan dan diterapkan oleh para guru, baik secara implisit maupun eksplisit. Namun secara sederhana mungkin dapat dikatakan bahwa kurikulum pada dasarnya

merupakan perencanaan dan program jangka panjang tentang berbagai pengalaman belajar, model, tujuan, materi, metode, sumber, dan evaluasi. Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP) Tahun 2006, disebutkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk SD adalah permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas dan kesehatan.

Pada aktivitas senam, salah satunya mengajarkan senam lantai. Senam lantai mengacu pada gerak yang dikerjakan dengan kombinasi terpadu dan menjelma dari setiap bagian anggota tubuh dari kemampuan komponen motorik atau gerak seperti kekuatan, kecepatan, keseimbangan, kelenturan, kelincahan dan ketepatan. Salah satu aktivitas dalam senam lantai adalah gerakan meroda. Gerakan meroda merupakan latihan dengan tumpuan tangan yang dilakukan secara bergantian yang sangat singkat, selain itu ada saat posisi badan yang terbalik (kepala berada di bawah). Kemampuan *handstand* merupakan salah satu syarat sebelum mempelajari gerakan meroda.

Berdasarkan hasil observasi, selama pembelajaran Pendidikan Jasmani siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir dalam mengikuti senam lantai khususnya gerakan meroda nampaknya masih kurang diminati, karena pada umumnya siswa pada saat melakukan gerakan meroda mereka merasa takut jatuh/ cedera. Secara umum minat diartikan sebagai keinginan untuk terlibat atau berkecimpung dalam sesuatu obyek karena dirasakan bermakna pada dirinya sendiri, sehingga ada harapan dari obyek yang dituju. Terlihat minat

siswa terhadap pembelajaran senam lantai meroda masih sangat kurang, hal tersebut dapat terlihat dari antusias siswa, semangat siswa, serta perhatian siswa masih kurang jika dibandingkan dengan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran lain, terutama pembelajaran yang berhubungan dengan aktivitas permainan. Senam lantai guling depan khususnya gerakan meroda, adalah merupakan aktivitas yang lebih memfokuskan kepada gerakan-gerakan dan keterampilan yang sesuai dengan aturan. Hal ini yang menyebabkan kurangnya perhatian para siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir terhadap pembelajaran senam lantai, khususnya materi gerakan meroda.

Hasil observasi juga terlihat siswa belum menguasai gerakan meroda dengan benar. Beberapa pembelajaran meroda yang telah disampaikan selama ini, terlihat siswa banyak melakukan kesalahan pada saat mau meroda dan posisi badan pada waktu meroda. Berdasarkan permasalahan itulah yang menjadikan penulis lebih termotivasi dalam upaya peningkatan pembelajaran meroda.

Metode yang digunakan dan pengelolaan kelas dari guru akan berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran di sekolah. Selama ini di SD Negeri 4 Sumampir, pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan paradigma pembelajaran lama. Dalam arti komunikasi dalam pembelajaran cenderung berlangsung satu arah umumnya dari guru ke siswa. Guru lebih mendominasi pembelajaran, sehingga pembelajaran terlihat cenderung monoton, hal ini tentu saja akan mengakibatkan siswa merasa jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada proses pembelajaran meroda guru hanya menggunakan metode mengajar yang monoton, yaitu menggunakan metode demonstrasi atau ceramah, siswa memperhatikan kemudian siswa menirukan gerakan, sehingga pesan yang disampaikan kurang mengena ke siswa. Gerakan dalam meroda yang rumit sangat sulit dikuasai kalau hanya melihat dari contoh yang ada, apalagi guru dalam memberikan contoh kurang maksimal sehingga anak meniru gerakan seadanya saja. Dalam kaitannya dengan masalah ini terobosan dari guru kurang dalam hal masalah mengemas suatu bentuk model pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga pembelajaran dapat diserap dengan mudah oleh siswa. Minat siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir dalam melaksanakan pembelajaran meroda sangat rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari sikap siswa saat mendapat giliran melakukan meroda, mereka selalu berpindah urutan kebelakang, sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar senam meroda.

Pemilihan metode pembelajaran akan tergantung pada tujuan pembelajarannya, kesesuaian dengan materi pembelajaran, tingkat perkembangan siswa, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, serta mengoptimalkan sumber-sumber belajar yang ada. Diantara pendekatan pembelajaran meroda yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikutinya, adalah dengan pendekatan bermain. Dengan siswa sudah tertarik/ berminat dalam mengikuti proses pembelajaran, maka kemampuan gerakan meroda siswa akan meningkat.

Menurut Hartati (2005: 1), sesuai dengan masa perkembangannya anak usia Sekolah Dasar adalah sosok individu yang sedang mengalami masa perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pembelajaran pada usia Sekolah Dasar seyogyanya memperhatikan beberapa prinsip belajar, seperti : belajar harus menantang anak dan belajar sambil bermain. Dalam metode bermain terdapat aktivitas siswa dengan suasana yang menantang dan menyenangkan. Hal ini juga sesuai dengan karakteristik siswa kelas V yang masih tergolong anak-anak, dimana bermain merupakan hal yang sangat penting bagi anak. Penting bagi pertumbuhan dan perkembangan jiwa mereka yang masih bergejolak, sehingga tertarik/ berminat dengan suasana yang menyenangkan, menantang, dan ada persaingan.

Pembelajaran Penjasorkes di kelas V semester II dalam silabus terdapat Standar Kompetensi: “Mempraktikkan berbagai bentuk latihan senam lantai yang lebih kompleks dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya”. Dengan Kompetensi Dasar: “Mempraktikkan kombinasi gerak senam lantai dengan alat dengan memperhatikan faktor keselamatan, dan nilai - nilai disiplin serta keberanian.”. Adanya SK & KD Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar diharapkan berlangsung secara aktif dalam melibatkan semua ranah pendidikan baik afektif (sikap), psikomotor (ketrampilan fisik), maupun kognitif (konsep).

Dalam proses pembelajaran meroda yang dirancang dengan bentuk bermain dirasa dapat merangsang anak untuk lebih aktif bergerak, serta dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam pembelajaran meroda

sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan kata lain konsep meroda yang rumit kemudian dikemas dalam bentuk bermain yang menyenangkan. Bermain akan menambah semangat belajar siswa, karena dengan pembelajaran yang bervariasi anak akan termotivasi untuk melakukan suatu gerakan yang diajarkan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir tidak berminat dalam pembelajaran Penjasorkes materi meroda. Dengan kenyataan itu maka peneliti akan mengupayakan bagaimana metode pendekatan bermain dapat diaplikasikan, sehingga akan diperoleh hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran Penjasorkes materi meroda bagi siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang dilakukan dengan tanpa adanya paksaan, dilakukan dengan bersungguh-sungguh dan disertai rasa senang untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Tadkiroatun Musfiroh (2008: 29) melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan obyek-obyek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

Dengan menggunakan pendekatan bermain diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Penjasorkes materi meroda, yang akan dibuktikan dengan : siswa dapat melakukan gerakan meroda dengan baik, keaktifan siswa dalam pembelajaran materi meroda meningkat, kreatifitas dalam pembelajaran terlihat, efektivitas siswa telah

nampak dalam pembelajaran, dan siswa menyatakan bahwa pembelajaran Penjasorkes materi meroda menyenangkan. Maka dari itu dalam hal ini peneliti akan mencoba menuangkan gagasan penelitian yang akan peneliti beri judul “Meningkatkan Minat Pembelajaran Senam Lantai dengan Pendekatan Bermain pada Siswa Kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Minat siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir dalam mengikuti pembelajaran senam lantai terutama materi gerakan meroda masih sangat rendah.
2. Siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir belum menguasai gerakan meroda dengan baik.
3. Guru masih menggunakan paradigma lama dalam kegiatan pembelajaran. Komunikasi dalam pembelajaran cenderung berlangsung satu arah umumnya dari guru ke siswa.
4. Terobosan dari guru kurang dalam hal masalah mengemas suatu bentuk model pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa
5. Masih belum menggunakan sistem pendekatan bermain dalam upaya meningkatkan minat siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir dalam mengikuti pembelajaran Penjasorkes materi meroda.



### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas serta agar permasalahan dapat lebih fokus, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada: “pembelajaran senam lantai meroda dengan pendekatan bermain pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga”.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penulisan ini adalah :

1. Bagaimana hasil peningkatan proses pembelajaran guru dalam senam lantai meroda dengan pendekatan bermain pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar gerak dasar meroda dengan pendekatan bermain pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga?
3. Bagaimana peningkatan minat pembelajaran senam lantai meroda melalui pendekatan bermain pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penulis yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan proses pembelajaran guru dalam senam lantai meroda dengan pendekatan bermain pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga.

2. Untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar meroda dengan pendekatan bermain pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga.
3. Untuk meningkatkan minat pembelajaran senam lantai meroda melalui pendekatan bermain pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis;
  - a. Memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu pembelajaran Penjasorkes yang merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa di SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga.
  - b. Menambah wawasan bagi semua unsur pendidikan terutama Penjasorkes, serta sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Secara Praktis;
  - a. Bagi Guru

Dapat membantu mempermudah proses belajar mengajar para siswa terhadap Penjasorkes, khususnya dalam pembelajaran senam lantai materi meroda dan dapat meningkatkan dan memperbaiki kemampuan dalam mengajar siswa.
  - b. Bagi Siswa

Diharapkan siswa mampu melakukan gerakan meroda dengan baik dan adanya peningkatan minat dari siswa dalam melakukan senam lantai

gerakan meroda, khususnya siswa kelas V di SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga.

c. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman dalam melaksanakan penelitian dan mengetahui kekurangan serta kelemahan diri pada saat mengajar, yang dapat dijadikan suatu acuan untuk memperbaiki diri.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teoritik**

#### **1. Hakikat Minat**

##### **a. Pengertian Minat**

Minat adalah kecenderungan merasa senang berkecimpung pada bidang atau hal tertentu dan merasa tertarik pada hal tersebut. Berdasarkan uraian di atas ada hubungan antar minat dengan rasa tertarik. Jika seseorang merasa berminat terhadap sesuatu, maka seseorang tersebut merasa tertarik kepada sesuatu tersebut. Demikian juga W.S Winkel (1983: 30), menyatakan bahwa minat sebagai kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik atau menyenangi sesuatu obyek.

Menurut Crow and Crow (1984: 7), “Minat merupakan sesuatu pendorong yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatian pada orang lain pada aktivitas tertentu atau obyek tertentu”. Slamento (1983: 59), memberikan rumusan tentang minat sebagai berikut : minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Menurut uraian diatas minat merupakan kecenderungan yang mantap pada diri seseorang untuk memperhatikan suatu obyek tujuan yang disertai rasa senang.

Dijelaskan oleh Whiterngton (1991: 135), bahwa minat merupakan kesadaran seseorang bahwa suatu obyek, seseorang, suatu soal atau suatu situasi yang ada sangkut pautnya dengan dirinya. Selanjutnya minat

harus dipandang sebagai suatu sambutan yang sadar, kesadaran ini disusul dengan meningkatnya perhatian. Jadi menurut uraian di atas apabila seseorang berminat terhadap sesuatu, maka seseorang tersebut akan memusatkan perhatiannya terhadap sesuatu yang menjadi minatnya.

Minat dapat digolongkan menjadi dua yaitu minat secara intrinsik dan minat secara ekstrinsik. Minat secara intrinsik merupakan emosi secara senang yang dihubungkan dengan aktivitas. Dengan demikian minat secara intrinsik lebih mendasar sifatnya pada diri siswa, meskipun tujuannya telah tercapai ia akan tetap senang dengan aktivitas tersebut. Sedangkan minat secara ekstrinsik tidak mendasar dalam diri siswa, tetapi adanya unsur pengaruh dari luar yang menyebabkan siswa tersebut mempunyai perasaan senang. Pengaruh dari luar ini dapat berasal dari orangtua, wali, teman-teman sekolah, media masa, atau guru dari sekolah (A.J. Jones dalam Wiratini, 2005: 14).

Selanjutnya Abdul Rahman Abror (1993: 112), menyatakan bahwa minat mengandung unsur kognisi (logika), emosi (perasaan) dan konasi (kehendak). Unsur kognisi dalam arti minat itu didahului oleh pengetahuan dan informasi mengenai obyek yang dituju adalah minat tersebut. Unsur emosi, karena dalam partisipasi atau pengalaman tersebut (biasanya rasa senang) sedangkan unsur konasi merupakan kelanjutan dari kedua unsur tersebut yang diwujudkan dalam bentuk kemauan dan hasrat untuk melakukan sesuatu kegiatan.

Menurut Woodworth dan Marquiz yang dikutip oleh Bimo Walgito (1981: 144), minat merupakan motif yang tertuju kepada sesuatu yang khusus. Demikian pula bahwa bila individu telah mempunyai minat terhadap sesuatu maka perhatiannya akan dengan sendirinya tertarik kepada obyek tersebut. Jadi minat merupakan suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai dengan adanya kecenderungan untuk terlihat atau berhubungan dengan obyek tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah keinginan untuk terlibat atau berkecimpung dalam sesuatu obyek karena dirasakan bermakna pada dirinya sendiri, sehingga ada harapan dari obyek yang dituju. Dalam penelitian ini minat siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir dalam mengikuti pembelajaran senam lantai materi meroda adalah merupakan rasa tertarik dari siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir terhadap pembelajaran materi meroda, yang dibuktikan dengan munculnya perhatian dari siswa terhadap proses pembelajaran akan mengakibatkan siswa mempunyai keinginan untuk terlibat atau berkecimpung langsung dalam proses pembelajaran senam lantai materi meroda.

#### **b. Faktor Minat**

Minat seseorang terhadap suatu objek, akan dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik dari dalam (*intern*) maupun faktor dari luar (*ekstern*). Menurut Crow and Crow (1973: 22), minat pada hakikatnya

merupakan sebab akibat dari pengalaman, minat berkembang sebagai hasil dari pada suatu kegiatan dan akan menjadi sebab akan dipakai lagi dalam kegiatan yang sama. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat adalah:

- 1) Faktor pendorong dari dalam (*The Factor inner urge*)  
Merupakan rangsangan yang datang dari lingkungan atau ruang lingkup yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan seseorang akan mudah menimbulkan minat: cenderung terhadap belajar, dalam hal ini seseorang mempunyai hasrat ingin tahu terhadap ilmu pengetahuan.
- 2) Faktor Motif Sosial (*The Factor of Social Motif*)  
Adalah minat seseorang terhadap obyek atau suatu hal, disamping hal dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri manusia juga dipengaruhi oleh motif sosial, misalnya: seseorang berminat pada prestasi tertinggi agar dapat status sosial yang tinggi pula.
- 3) Faktor Emosi (*Emotional Factor*)  
Faktor perasaan dan emosi mempunyai pengaruh terhadap obyek misalnya: perjalanan sukses yang dipakai seseorang dalam sesuatu kegiatan tertentu dapat membangkitkan perasaan senang dan dapat menambah semangat atau kuatnya minat dalam kegiatan tersebut.

Sedangkan Siti Rahayu (1998: 3) menyatakan : ada dua faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik, yaitu faktor dari dalam yaitu sifat pembawaan dan faktor dari luar diantaranya keluarga, sekolah, dan masyarakat atau lingkungan. Menurut Sri Rumini (1998: 121), “Minat dapat dipengaruhi oleh faktor pekerjaan, sosial, ekonomi, umur, jenis kelamin, pengalaman, kepribadian, dan lingkungan.”

Menurut Winkel dalam Gunarto (2007: 11), indikator untuk mengetahui minat siswa adalah rasa tertarik, rasa perhatian, dan aktivitas.

- 1) Tertarik  
Menurut David O. Search dkk (1992: 216), tertarik dapat diartikan suka atau senang, tetapi individu tersebut belum

melakukan aktivitas atau sesuatu hal yang menarik baginya. Jadi tertarik merupakan awalan dari individu tersebut menarik minat akan tertarik terlebih dahulu terhadap sesuatu itu.

## 2) Perhatian

Menurut Dakir (1993: 144), perhatian adalah keaktifan peningkatan kesadaran seluruh fungsi jiwa yang dikerahkan dalam pemusatannya kepada barang sesuatu baik yang ada di dalam maupun di luar diri kita. Menurut B. Suryobroto (1996: 108), perhatian adalah pengeralahan tenaga-tenaga jiwa yang ditujukan kepada suatu obyek.

## 3) Aktivitas

Aktivitas dalam penelitian di sini merupakan keaktifan atau partisipasi langsung terhadap sesuatu hal. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1996), aktivitas berarti kerja atau sesuatu kegiatan kerja yang dilaksanakan dalam tiap bagian atau hal. Jadi aktivitas merupakan kearifan dari individu di dalam melakukan sesuatu hal.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat ada tiga, yaitu: faktor pendorong dari dalam (*the factor inner urge*), faktor motif sosial (*the factor of social motif*), dan faktor emosi (*emotional factor*). Indikator untuk mengetahui minat siswa adalah : rasa tertarik, rasa perhatian, dan aktivitas.

## **2. Hakikat Pembelajaran**

Kegiatan pembelajaran di sekolah dalam bentuk penyajiannya dengan adanya keterlibatan antara guru dan peserta didik. Menurut Dimiyati, dkk. (1994:1.2), bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Sama halnya dengan belajar, mengajar pun pada hakekatnya adalah suatu proses, yakni proses mengatur, mengorganisir lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan kegiatan belajar.



Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Roijackers (1989) dalam Wasis Munandar (2012: 10), mengatakan bahwa “Dalam setiap usaha pengajaran atau mengajar sebenarnya ingin menumbuhkan atau menyempurnakan pola laku”. Dalam konteks pendidikan yang dimaksud usaha untuk mencapai penyempurnaan pola laku tersebut diartikan bahwa guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu tujuan yang ditentukan seperti meningkatkan pengetahuan (ranah kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (ranah afektif), serta keterampilan (ranah psikomotor) peserta didik. Dengan demikian pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik.

Pembelajaran mengandung 5 konsep yakni interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar dan lingkungan belajar. Menurut pasal 1 butir 4 UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Oleh karena itu pembelajaran merupakan upaya sistematis dan sistematik untuk menginisiasi, memfasilitasi dan meningkatkan proses

belajar serta hasil belajar tersebut. Pembelajaran harus menghasilkan belajar, tetapi tidak semua proses belajar terjadi karena pembelajaran. Proses belajar terjadi juga dalam konteks interaksi sosio-kultural dalam lingkup masyarakat (Udin S. Winata Putra, 2007: 18).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Dalam konteks Penjasorkes, pembelajaran yang disajikan dalam bentuk : cerita, bentuk bermain, bentuk pemberian tugas, bentuk pelajaran dan latihan, bentuk lomba, bentuk komando, bentuk meniru, bentuk gerak dan lagu, serta bentuk modifikasi.

### **3. Hakikat Guru**

Guru merupakan tenaga kependidikan yang sangat dibutuhkan dalam semua jenjang pendidikan. Menurut Agus S. Suryobroto (2004: 2), berpendapat bahwa guru adalah orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didik dengan mengupayakan seluruh potensinya baik ranah afektif, kognitif, maupun fisik, dan psikomotor. Ibrahim Bafadal (2009: 6) juga menyebutkan beberapa kriteria guru profesional, diantaranya :

- a. Guru dengan Visi yang tepat  
Guru dengan visi yang tepat berarti guru yang memiliki pandangan yang tepat tentang pembelajaran, yaitu :
  - 1) Pembelajaran merupakan jantung dalam proses pendidikan, sehingga kualitas pendidikan terletak pada kualitas pembelajarannya.
  - 2) Pembelajaran tidak akan menjadi baik dengan sendirinya, melainkan melalui proses inovasi tertentu, sehingga guru dituntut melakukan berbagai pembaruan dalam hal pendekatan, metode, teknik, strategi, langkah-langkah, media pembelajaran, mengubah “*status quo*” agar pembelajaran menjadi lebih berkualitas.

- 3) Harus dilaksanakan atas dasar pengabdian, sebagaimana pandangan bahwa pendidikan merupakan sebuah pengabdian, bukan sebagai sebuah proyek.
- b. Guru dengan Aksi Inovatif dan Mandiri  
Inovasi pembelajaran pada hakekatnya merupakan sesuatu yang baru mengenai pembelajaran, bisa berupa ide, program, layanan, metode, teknologi, dan proses pembelajaran. Dalam kaitan dengan inovasi pembelajaran, ada perbedaan perspektif di antara para teoritis tentang dapat-tidaknya sesuatu yang baru itu disebut sebagai inovasi.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa guru merupakan tenaga kependidikan yang sangat dibutuhkan dalam semua jenjang pendidikan. Tugas guru secara nyata sangat kompleks, antara lain meliputi: sebagai pengajar, sebagai pendidik, dan sebagai pembimbing. Diperlukan kreativitas guru dalam KBM di sekolah, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

#### **4. Dasar Materi Senam di Sekolah**

Dalam dunia pendidikan, senam seharusnya diartikan sebagai istilah generik untuk berbagai macam kegiatan fisik yang di dalamnya anak mampu mendemonstrasikan, dengan melawan gaya atau kekuatan alam, kemampuan untuk menguasai tubuhnya secara meyakinkan dalam situasi yang berbeda-beda. Sekolah Dasar merupakan media awal dari perkembangan anak-anak untuk mendapatkan pertumbuhan yang optimal. Maka dari itu, di Sekolah Dasar diajarkan pula pendidikan jasmani dengan materi yang sudah ditentukan dan salah satunya yaitu materi senam. Bagi Sekolah Dasar, senam yang diajarkan sebagai salah satu materi pembelajaran yaitu berupa senam irama dan senam lantai.

Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani dalam aktivitas senam meliputi aspek-aspek sebagai berikut: senam ketangkasan sederhana, senam ketangkasan tanpa alat, senam ketangkasan dengan alat, dan senam lantai.

Materi senam lantai yang disampaikan guru pendidikan jasmani kepada siswa di Sekolah Dasar meliputi: guling depan, guling belakang, kayang, baling-baling, dan lompat harimau (Depdiknas, 2006: 749). Pembelajaran Penjasorkes di kelas V semester II dalam silabus terdapat Standar Kompetensi: "Mempraktikkan berbagai bentuk latihan senam lantai yang lebih kompleks dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya". Dengan Kompetensi Dasar: "Mempraktikkan kombinasi gerak senam lantai dengan alat dengan memperhatikan faktor keselamatan, dan nilai - nilai disiplin serta keberanian.". Adanya SK & KD Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar diharapkan berlangsung secara aktif dalam melibatkan semua ranah pendidikan baik afektif (sikap), psikomotor (ketrampilan fisik), maupun kognitif (konsep).

Pembelajaran senam di sekolah memiliki sasaran paedagogis. Menurut Agus Mahendra (2001: 10), "pembelajaran senam di sekolah atau dikenal dengan senam kependidikan merupakan pembelajaran yang sasaran utamanya diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan". Artinya, pembelajaran senam hanyalah alat, sedangkan yang menjadi tujuan adalah aspek pertumbuhan dan perkembangan anak yang dirangsang melalui kegiatan-kegiatan yang bertema senam. Artinya, senam kependidikan lebih menitikberatkan pada tujuan pembelajaran, yaitu pengembangan kualitas fisik dan pola gerak dasar. Proses pembelajaran senam di sekolah dasar bersifat fleksibel dan tidak bergantung dari materi, kurikulum, dan sarpras.

## **5. Hakikat Senam Lantai**

Senam lantai lazim pula disebut dengan istilah latihan bebas, sebab pada saat bersenam tidak menggunakan benda atau perkakas lain. Apabila

terlihat seseorang melakukan senam lantai dengan menggunakan perkakas misalnya balok, tongkat dan latihan yang dilakukan tidak termasuk dalam senam irama, maka perkakas itu hanyalah semata-mata merupakan bantuan sementara dalam peningkatan dari unsur kelemasan, ketangkasan dan kekuatan.

Senam lantai merupakan salah satu bagian dari enam macam kelompok senam. Senam itu sendiri terdiri dari senam artistik, senam ritmik sportif, senam akrobatik, senam trampolin, dan senam umum. Senam lantai sendiri termasuk ke dalam kelompok senam artistik di mana senam artistik ini menurut Agus Mahendra (2001: 12), merupakan penggabungan antara aspek tumbling dan akrobatik untuk mendapatkan efek-efek artistik dan gerakan-gerakan yang dilakukan pada alat-alat tertentu. Efek artistiknya dihasilkan dari besaran (amplitudo) gerakan serta kesempurnaan gerak dalam menguasai tubuh ketika melakukan berbagai posisi.

Senam lantai merupakan senam yang dilakukan di atas lantai yang dilapisi karpet sebagai alat yang dipergunakan dan dilakukan di dalam ruangan. Menurut jenisnya senam lantai terdiri dari guling depan (*forward roll*), guling belakang (*back roll*), salto belakang salto depan loncat harimau (*tiger sprong*) sikap lilin, berdiri dengan kedua telapak tangan (*hand stand*) lenting tangan (*hand spring*), lenting tekuk (*neck head spring*), meroda (*cart wheel*) dan sikap layang (Satrio Ahmad Y, 2007: 14).

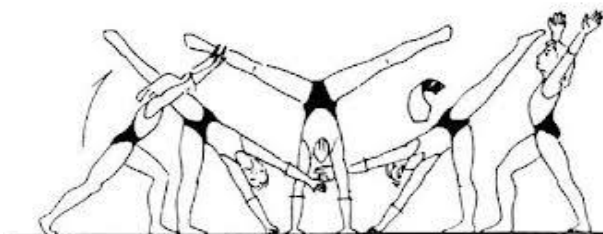
Menurut Wuryati Soekarno (1986: 110) “Senam dengan istilah lantai, merupakan gerakan atau bentuk latihannya dilakukan di atas lantai dengan

beralaskan matras atau permadani sebagai alat yang dipergunakan”. Menurut Muhajir (2004: 133) mengatakan bahwa “Bentuk-bentuk latihan dalam senam lantai (*floor exercise*) meliputi : guling depan (*forward roll*), guling belakang (*back roll*), kayang, *split*, sikap lilin, guling lenting (*roll kip*), berdiri dengan kepala (*head stand*), berdiri dengan ke dua telapak tangan (*hand stand*), meroda (*rad slag atau cart wheel*), dan lain sebagainya”.

Berdasarkan bentuk latihan senam lantai dapat dipisahkan dalam beberapa kelompok yaitu di tempat atau diam di tempat dan gerak (berpindah tempat). Bentuk latihan senam lantai di tempat meliputi: kayang, sikap lilin, *splits*, berdiri dengan kepala (*head stand*), berdiri dengan kedua telapak tangan (*hands stand*) dan lain sebagainya, sedangkan bentuk latihan senam lantai yang bergerak (berpindah tempat) meliputi: guling depan, guling belakang, guling lenting, meroda dan sebagainya.

## 6. Hakikat Meroda

Gerakan meroda menurut Sayuti Sahara (2003: 9.31) merupakan latihan dengan tumpuan tangan yang dilakukan secara bergantian yang sangat singkat, selain itu ada saat posisi badan yang terbalik (kepala berada di bawah). Kemampuan *handstand* merupakan salah satu syarat sebelum mempelajari gerakan meroda.



**Gambar 1. Meroda (Sumber : Sayuti Sahara, 2003: 9.50)**

Pada gerakan meroda beban yang ditanggung oleh ruas tulang belakang relatif kecil, karena tumpuan tangan terjadi hanya berlangsung sangat singkat. Ada beberapa cara dalam meroda. Sebelum melakukan meroda, beberapa kegiatan pendahuluan (*lead up*) yang dapat dilakukan antara lain:

- a. Mengajarkan irama meroda dengan menggunakan alat yang lebih tinggi, bisa menggunakan bangku atau peti yang pendek, dari sikap awal *lunge* kemudian melakukan putaran lateral sederhana.
- b. Mengajarkan irama meroda dan orientasi badan menggunakan lingkaran bebas.
- c. Meroda dengan media tali.
- d. Meroda dari tempat yang lebih tinggi.

Bila meroda yang sederhana sudah dikuasai dapat dilanjutkan dengan:

- a. Ganti arah meroda (samping kanan dan kiri).
- b. Meroda melayang melalui rintangan (bola, tali, bangku dll).
- c. Meroda dengan satu tangan.
- d. Langkah *hurdle* dilanjutkan meroda.
- e. Meroda dengan *chasse* saat tumpuan tangan.
- f. Merangkai 4 atau 6 kali meroda. Apabila tehnik secara umum sudah semakin baik, kecepatan ditingkatkan tanpa ada istirahat antar meroda. Kedua tangan tetap berada pada bidangnya di atas kepala.

Gerakan meroda terdiri dari 2 struktur gerak yaitu : ayunan kaki ke atas satu persatu dan gerakan melakukan tumpuan. Oleh sebab itu

kemampuan *handstand* atau berdiri di atas tangan merupakan salah satu kemampuan yang sebelumnya harus di kuasai sebelum mempelajari meroda.

## **7. Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Penjasorkes**

Berdasarkan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dapat dikatakan bahwa mata pelajaran pendidikan jasmani sarat dengan materi yang kompleks, sehingga menuntut guru untuk memilih strategi, metode dan pendekatan pembelajaran yang tepat guna memperoleh hasil belajar yang optimal. Menurut Sudrajat (2008 : 23) pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan yaitu pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered approaches*) dan pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centered approaches*).

Bermain merupakan suatu aktivitas yang dilakukan dengan tanpa adanya paksaan, dilakukan dengan bersungguh-sungguh dan disertai rasa senang untuk mencapai tujuan tertentu (Sukintaka, 1992: 2). Aktivitas bermain pada anak-anak banyak dilakukan dilakukan dengan aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani ini sangat penting bagi anak-anak dalam masa pertumbuhannya. Gerak bagi mereka berarti berlatih yang mungkin sekali tanpa disadari. Dasar gerak mereka akan menjadi lebih baik karena meningkatnya kekuatan otot, kelentukan, daya tahan otot setempat, dan daya tahan kardiovaskuler menjadi makin baik. Selain itu akan bertambah panjang dan besarnya otot-otot , fungsi organ tubuh menjadi lebih baik,



sehingga dapat dikatakan bahwa terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang lebih baik.

Menurut Tadkiroatun Musfiroh (2008: 29) melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan obyek-obyek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Bermain sambil belajar merupakan sebuah slogan yang harus dimaknai sebagai satu kesatuan, yakni belajar yang dilakukan adalah melalui bermain. "Bermain sambil belajar" tidak diartikan dalam dua kegiatan, yakni bermain dan belajar, yang dilakukan secara bergantian tapi anak belajar melalui bermain. Artinya, aktivitas anak lebih lebih ditekankan pada ciri-ciri bermain.

Berdasarkan hal itu, maka dalam pembelajaran pendidikan jasmani penggunaan pendekatan pembelajaran yang tepat dan menyenangkan menjadi penting. Hanya saja, porsi dan bentuk pendekatan bermain yang akan diberikan harus disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum. Selain itu harus dipertimbangkan juga faktor usia perkembangan fisik, dan jenjang pendidikan yang sedang dijalani oleh mereka.

## **8. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar**

Dijelaskan oleh Sekar Purbarini Kawuryan (2009: 12), bahwa pembelajaran bagi siswa Sekolah Dasar merupakan salah satu kegiatan yang utama untuk membantu mengoptimalkan perkembangannya. Maka dari itu para pengajar sebaiknya dapat memahami karakteristik pertumbuhan dan perkembangan motorik para siswa tingkat Sekolah Dasar ini. Pendidikan jasmani juga merupakan pembelajaran yang lebih mengutamakan proses

belajar gerak motorik dan mengajarkan keterampilan gerak motorik sehingga bermanfaat untuk perkembangannya.

Menurut Bloom (2009: 43), pada anak usia Sekolah Dasar biasanya sedang mengalami pertumbuhan baik pertumbuhan intelektual, emosional maupun pertumbuhan badaniyah, di mana kecepatan pertumbuhan anak pada masing-masing aspek tersebut tidak sama, sehingga terjadi berbagai variasi tingkat pertumbuhan dari ketiga aspek tersebut. Ini adalah suatu faktor yang menimbulkan adanya perbedaan individual pada anak-anak sekolah dasar walaupun mereka dalam usia yang sama.

Usia tingkat Sekolah Dasar yaitu dari usia enam sampai dengan usia sekitar dua belas tahun. Usia tersebut merupakan masa akhir dari masa kanak-kanak. Biasanya karakteristik yang masih melekat pada diri para siswa Sekolah Dasar ini adalah menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak hal, seperti perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak (Hermawan, 2008: 35).

Masa usia Sekolah Dasar merupakan tahapan perkembangan penting dan bahkan fundamental bagi kesuksesan perkembangan selanjutnya. Menurut Fathoni (2006: 56), karakteristik anak usia Sekolah Dasar secara umum adalah:

- a. Siswa Sekolah Dasar senang bermain dan lebih suka bergembira/riang.
- b. Siswa Sekolah Dasar suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencobakan usaha-usaha baru.

- c. Dalam hal belajar, siswa Sekolah Dasar belajar secara efektif ketika merasa puas dengan situasi yang terjadi.
- d. Siswa Sekolah Dasar belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif dan mengajar anak-anak lainnya.
- e. Siswa Sekolah Dasar biasanya tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak akan kegagalan.
- f. Siswa Sekolah Dasar secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan hal-hal yang baru.
- g. Siswa Sekolah Dasar sudah mulai memperhatikan ketaatan hukum dan memperhatikan akan pemuasan kebutuhan pribadinya.

Pengamatan peneliti terhadap siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten purbaligga dalam mengikuti senam lantai khususnya gerakan meroda masih kurang berminat , karena pada umumnya siswa pada saat melakukan gerakan meroda mereka merasa takut jatuh/cedera. Terlihat dalam pengamatan minat siswa terhadap pembelajaran senam lantai meroda masih sangat kurang, hal tersebut dapat terlihat dari antusias siswa, semangat siswa, serta perhatian siswa masih kurang jika dibandingkan dengan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran lain, terutama pembelajaran yang berhubungan dengan aktivitas permainan.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anggoro Dwi Priambodo (2012) yang berjudul “Upaya Peningkatan Pembelajaran Meroda dengan media Gambar pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Triharjo, Wates, Kulonprogo”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 1 siklus 2 kali pertemuan. Hasil penelitian memunjukkan dari pengamatan saat proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa, dengan media gambar siswa semakin tertarik dengan meroda. Skripsi : FIK UNY.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Giyono (2009) yang berjudul “Peningkatan Pembelajaran Guling ke Depan Melalui Pendekatan PAKEM Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Depok Kecamatan Kalibawang Kabupaten Wonosobo”. Penelitian dilakukan menggunakan 2 siklus dan menggunakan alat pengumpulan data observasi, hasil tes unjuk kerja siswa dan angket. Hasil yang diperoleh yaitu dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan pembelajaran guling depan pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Depok Kecamatan Kalibawang Kabupaten Wonosobo. Skripsi : FIK UNY.

### **C. Kerangka Berfikir**

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan paradigma pembelajaran lama dalam arti komunikasi dalam pembelajaran cenderung berlangsung satu arah umumnya dari guru ke siswa, guru lebih mendominasi pembelajaran maka pembelajaran cenderung monoton sehingga mengakibatkan siswa merasa jenuh. Guru harus dituntut untuk kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran agar menumbuhkan minat, motivasi dan mendapatkan hasil yang maksimal dari pembelajaran yang diberikan.

Gerakan meroda merupakan latihan dengan tumpuan tangan yang dilakukan secara bergantian yang sangat singkat, selain itu ada saat posisi badan yang terbalik (kepala berada di bawah). Kemampuan *handstand* merupakan salah satu syarat sebelum mempelajari gerakan meroda.

Pemilihan metode pembelajaran akan tergantung tujuan pembelajarannya, kesesuaian dengan materi pembelajaran, tingkat perkembangan siswa, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta mengoptimalkan sumber-sumber

belajar yang ada. Diantara pendekatan pembelajaran meroda yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan meroda adalah dengan pendekatan bermain.

Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan obyek-obyek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Bermain sambil belajar merupakan sebuah slogan yang harus dimaknai sebagai satu kesatuan, yakni belajar yang dilakukan adalah melalui bermain. "Bermain sambil belajar" tidak diartikan dalam dua kegiatan, yakni bermain dan belajar yang dilakukan secara bergantian, tapi anak belajar melalui bermain. Artinya, aktivitas anak lebih lebih ditekankan pada ciri-ciri bermain.

Menuangkan gagasan penelitian dengan pendekatan bermain perlu dilakukan, untuk meningkatkan minat siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga dalam pembelajaran senam lantai materi meroda. Meningkatnya minat siswa dalam pembelajaran materi meroda, dibuktikan dengan : siswa dapat melakukan gerakan meroda dengan baik, keaktifan siswa dalam pembelajaran materi meroda meningkat, kreatifitas dalam pembelajaran terlihat, efektivitas siswa telah nampak dalam pembelajaran, dan siswa menyatakan bahwa pembelajaran Penjasorkes materi meroda menyenangkan.

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut "melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan minat siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga dalam pembelajaran senam lantai meroda"

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis dan Desain Penelitian**

#### **1. Jenis Penelitian**

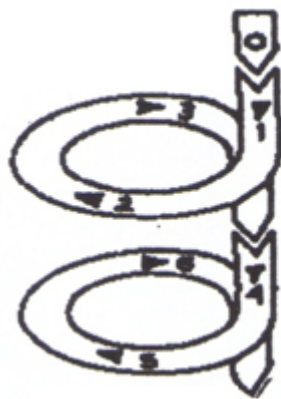
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang berfokus pada upaya untuk mengubah kondisi nyata yang ada sekarang ke arah yang diharapkan. Penelitian tindakan adalah proses guru mengkombinasikan praktek dan mengevaluasi secara bersamaan. Meningkatkan kesadaran atas teori personal, artikulasi sebuah pembagian nilai-nilai, mencoba strategi-strategi untuk memberikan nilai-nilai yang dieskpresikan pada praktik-praktik yang lebih konsisten. Dengan nilai-nilai pendidikan yang mendukung, merekam/mencatat pekerjaan dalam sebuah bentuk yang disediakan, agar dimengerti oleh guru-guru lain, dan kemudian membangun teori yang baru. Menurut Daryanto (2011: 26), penelitian tindakan terdiri dari 4 aspek pokok, yaitu perencanaan, tindakan, tahap pengamatan/ observasi, dan refleksi.

Dengan demikian penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini adalah bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru secara kolaborasi dalam proses pembelajaran guna memperbaiki keadaan ke arah yang lebih baik, dalam hal meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran materi meroda. Penelitian ini diharapkan dapat mengungkap berbagai informasi kualitatif dengan analisis yang teliti dan penuh makna. Seorang guru yang profesional tidak akan membiarkan masalah yang dihadapinya terus berlanjut. Oleh karena itu guru perlu melakukan tindakan untuk memecahkan masalah yang

dihadapinya agar proses pembelajaran berlangsung lancar, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien. Melalui pendekatan penelitian tindakan kelas ini permasalahan-permasalahan yang dirasakan dan ditemukan oleh guru dan siswa dapat dicarikan solusinya.

## 2. Desain Penelitian

Adapun desain penelitian yang dilakukan merupakan desain penelitian tindakan kelas. Menurut *Kemmis* dan *Mc. Taggart* yang dikutip Daryanto (2011:31) desain penelitian tindakan kelas berupa putaran spiral yang dapat digambarkan sebagai berikut :



Keterangan gambar:

- Siklus I : 0. Observasi  
1. Rencana Tindakan Siklus I  
2. Tindakan dan Observasi  
3. Analisis dan Refleksi I
- Siklus II : 4. Rencana dan Revisi I  
5. Tindakan dan Observasi II  
6. Analisis dan Refleksi II

**Gambar 2. Skema Siklus Penelitian**

**Sumber : Daryanto (2011: 31)**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Sukidin, Basrowi & Suranto, (2010: 16) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelaahan penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu supaya dapat meningkatkan proses pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

Tiap-tiap siklus terdiri dari 4 tahap. Adapun tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut :

#### **a. Rencana**

Rencana merupakan tindakan yang tersusun dan harus memiliki pandangan jauh ke depan, untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa Mohammad Asrori (2009: 52).

Rencana pelaksanaan PTK antara lain mencakup kegiatan sebagai berikut :

- 1) Tim peneliti melakukan analisis standar isi untuk mengetahui Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar yang akan diajarkan kepada siswa.
- 2) Mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dengan memperhatikan indikator belajar.
- 3) Mengembangkan alat peraga atau media pembelajaran yang menunjang SKKD.
- 4) Menganalisis berbagai alternatif pemecahan masalah yang sesuai dengan kondisi pembelajaran.
- 5) Mengembangkan pedoman atau instrumen yang digunakan dalam siklus PTK.
- 6) Menyusun alat evaluasi pembelajaran sesuai dengan indikator hasil belajar.

#### **b. Tindakan**

Tindakan adalah tindakan guru sebagai peneliti yang dilakukan secara sadar dan terkendali dan merupakan variasi praktik yang cermat dan bijak (Mohammad Asrori, 2009: 53). Tindakan PTK mencakup prosedur dan tindakan yang akan dilakukan, serta prosedur perbaikan yang akan dilakukan.

#### **c. Observasi**

Observasi mencakup prosedur perekaman data tentang proses dan hasil implemetasi tidakan yang dilakukan. Penggunaan pedoman atau



instrumen yang telah disiapkan sebelumnya perlu diungkap dengan refleksi.

#### **d. Refleksi**

Refleksi adalah mengingat, merenungkan, mencermati, dan menganalisis lagi suatu tindakan yang telah dilakukan sebagaimana yang telah dicatat dalam observasi (Mohammad Asrori, 2009: 54). Refleksi menguraikan masalah-masalah yang terjadi selama siklus berlangsung dan menguraikannya menjadi sebuah acuan apakah siklus yang dijalankan sudah berhasil atau belum. Dan dipergunakan sebagai acuan dalam perbaikan siklus berikutnya.

### **B. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2008: 03), mengartikan istilah variabel merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Sedangkan definisi operasional variabel merupakan definisi suatu variabel dengan cara memberikan arti menspesifikasikan kegiatan sehingga operasional (dapat diukur). Dalam penelitian ini terdapat 1 variabel, yaitu minat siswa dalam mengikuti pembelajaran meroda.

Bermain merupakan suatu bentuk kegiatan yang sangat disenangi oleh anak-anak. Karena rasa senang inilah akan terbentuk suatu situasi yang dapat digunakan sebagai wahana untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran gerak dasar melempar melalui pendekatan bermain adalah guru harus menciptakan suatu model pembelajaran yang kreatif dan guru mampu

menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa akan tertarik dan minat dalam mengikuti proses pembelajaran meroda dapat meningkat. Dengan demikian diharapkan melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan minat siswa serta antusias terhadap pembelajaran sehingga proses pembelajaran meroda dapat meningkat.

### **C. Lokasi, Waktu Dan Subyek Penelitian**

#### 1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar (SD) Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga.

#### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2015 sampai semua data yang diperoleh sudah sesuai dengan yang diharapkan.

#### 3. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah Siswa Kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga yang berjumlah keseluruhan 26 siswa, terdiri dari 19 siswa putra dan 7 siswa putri.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Mulyasa, (2009: 68) Penelitian Tindakan Kelas selalu berhubungan dengan data kuantitatif dan kualitatif, baik yang menyangkut aktivitas dan kreatifitas peserta didik, maupun kinerja guru dalam pembelajaran. Data kuantitatif berupa angka-angka tentang hasil belajar peserta didik, sedangkan data kualitatif adalah ungkapan yang mengekspresikan peserta didik tentang proses dan hasil belajar yang diperolehnya.

Dalam suatu penelitian proses pengumpulan data merupakan suatu hal yang sangat penting. Pengumpulan data ini merupakan kegiatan yang terkait dengan keadaan riil di lapangan. Hasil pengumpulan data digunakan untuk menyimpulkan hasil penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan gerak pengumpulan data dengan observasi untuk mengetahui kinerja guru dalam proses pembelajaran meroda, serta kuesioner yang diisi oleh siswa, untuk mengetahui minat siswa dalam proses pembelajaran meroda.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2011: 147-148). Gambaran dari instrumen penelitian ini dijabarkan dalam beberapa butir penilaian yang terdiri dari:

##### **1. Pengamatan Kinerja Guru**

Pengamatan kinerja guru dilakukan ketika proses tindakan/ pembelajaran sedang berlangsung. Dua orang kolaborator bertugas mengamati kinerja guru. Dalam penelitian ini kolaborator menggunakan teman sejawat/ sesama guru Penjasorkes, dengan kriteria kolaborator sudah bergelar sarjana pendidikan dan tercatat sebagai pegawai aktif di sebuah instansi pendidikan.

**Tabel 1. Data Kolaborator**

No	Nama Lengkap/ NIP	Unit Kerja	Keterangan
1.	Dwi Jatmika, S.Pd NIP.19800505 200503 1 002	SD Negeri 2 Losari Purbalingga	Kolabortator 1
2.	Ahmad Muntohar, S.Pd NIP.19800429 200501 1 001	SD Negeri 4 Sumampir Purbalingga	Kolaborator 2

Instrumen pengamatan kinerja guru yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari Siti Nurjanah (2012: 42), yang meliputi : membuka pelajaran, menyampaikan/ menjelaskan materi, interaksi dengan siswa, penguasaan materi, pengelolaan kelas, penggunaan waktu, memberikan penguatan, menggunakan media dan alat pembelajaran, mengevaluasi, serta menutup pelajaran. Berikut ini kisi-kisi instrumen pengamatan kinerja guru:

**Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Pengamatan Kinerja Guru**

Variabel	Indikator	Butir Pengamatan Nomor	Jumlah
Kinerja Guru	Membuka pelajaran	1, 2, 3, 4	4
	Menyampaikan/ menjelaskan materi	5, 6, 7, 8	4
	Interaksi dengan siswa	9, 10, 11, 12	4
	Penguasaan materi	13, 14, 15, 16	4
	Pengelolaan kelas	17, 18, 19, 20	4
	Penggunaan waktu	21, 22, 23, 24	4
	Memberikan penguatan	25, 26, 27, 28	4
	Menggunakan media dan alat pembelajaran	29, 30, 31, 32	4
	Mengevaluasi	33, 34, 35, 36	4
	Menutup pelajaran	37, 38, 39, 40	4
<b>Jumlah =</b>			<b>40 butir</b>

Sumber: Siti Nurjanah (2012: 42)

Dalam penelitian ini untuk mengungkapkan besarnya kinerja guru dalam penyampaian pembelajaran materi meroda dengan pendekatan bermain Siswa Kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang

Kabupaten Purbalingga, dengan menggunakan lembar pengamatan. Adapun lembar pengamatan kinerja guru, adalah sebagai berikut :

**Tabel 3. Lembar Observasi Pengamatan Pembelajaran Guru**

		<b>INDIKATOR DAN DESKRIPTOR</b>	<b>PENILAIAN</b>	
<b>A</b>	<b>Membuka pelajaran, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	1	Memfokuskan perhatian siswa (membariskan, menghitung, memimpin doa).		
	2	Melakukan apersepsi.		
	3	Menyampaikan topik dan tujuan.		
	4	Memberikan pemanasan dalam bentuk bermain yang sesuai dengan inti pembelajaran.		
<b>B</b>	<b>Menyampaikan/ menjelaskan materi, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	5	Pemilihan metode sesuai bahan ajar.		
	6	Menyampaikan materi secara sistematis dan logis.		
	7	Menyajikan penjelasan dengan contoh, ilustrasi, pemberian tekanan.		
	8	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami/ komunikatif.		
<b>C</b>	<b>Interaksi dengan siswa, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	9	Menggunakan teknik bertanya.		
	10	Memberikan motivasi saat anak mempraktekan permainan.		
	11	Menggunakan volume suara yang memadai, intonasi tidak monoton, vokal jelas.		
	12	Pemusatan perhatian, kesenyapan, kontak pandang.		
<b>D</b>	<b>Penguasaan materi, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	13	Menyampaikan materi sesuai konsep bermain.		
	14	Memberi contoh/ mendemonstrasikan cara bermain dengan luwes.		

	15	Menjawab pertanyaan dengan tepat.		
	16	Materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku.		
<b>E</b>	<b>Pengelolaan kelas, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	17	Mengorganisasi alat, fasilitas, dan media dengan baik.		
	18	Membuat formasi sesuai materi dan tujuan.		
	19	Menempatkan diri pada posisi yang strategis.		
	20	Menguasai kelas dengan baik.		
<b>F</b>	<b>Penggunaan waktu, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	21	Menentukan alokasi waktu dengan tepat.		
	22	Memulai dan mengakhiri pelajaran dengan tepat.		
	23	Menggunakan waktu selang.		
	24	Menggunakan waktu secara efektif.		
<b>G</b>	<b>Memberikan penguatan, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	25	Penguatan secara verbal		
	26	Penggunaan dengan mimik dan gerak badan		
	27	Penguatan berupa simbol dan benda		
	28	Penguatan dengan kegiatan yang menyenangkan		
<b>H</b>	<b>Menggunakan media dan alat pembelajaran, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	29	Memberdayakan media dan alat pembelajaran yang ada.		
	30	Membuat media sendiri.		
	31	Memodifikasi alat pembelajaran.		
	32	Menggunakan media dan alat dalam proses pembelajaran.		
<b>I</b>	<b>Mengevaluasi, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	33	Melakukan evaluasi sesuai materi		

	34	Melakukan evaluasi secara individual maupun klasikal.		
	35	Melakukan diagnosa		
	36	Melakukan remidi		
<b>J</b>	<b>Menutup pelajaran, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	37	Memberikan pendinginan dengan tepat		
	38	Membuat kesimpulan		
	39	Memberi pesan dan tindak lanjut		
	40	Memberi tugas/ pengayaan		
<b>JUMLAH :</b>				
<b>SKOR MAKSIMUM 40</b>				

Sumber : Pedoman PPL Mahasiswa UNY dalam Siti Nurjanah (2012: 42).

## 2. Hasil Belajar Siswa (Kemampuan Meroda Siswa)

**Tabel 4. Rubrik Penilaian Kemampuan Meroda**

No	Subjek	Skor Aspek Penilaian Kemampuan Meroda			Jumlah Skor	NA	Ket
		Awalan	Gerakan	Sikap Akhir			
1							
2							
3							
4							
5							
<b>Skor Maksimum 12</b>							

Sumber : Sayuti, dkk. (1994: 156).

### **Rumus Penilaian :**

$$\frac{\text{Jumlah Nilai Perolehan}}{\text{Skor Maksimum (12)}} \times 100 = \text{NA (Nilai Akhir)}$$

### **Kriteria Penilaian :**

- a. Awalan :
  - 1) Berdiri sikap menyamping arah gerakan.
  - 2) kedua kaki di buka sedikit lebar.
  - 3) Kedua tangan lurus ke atas serong ke samping (menyerupai huruf "V").
  - 4) Pandangan mata ke depan.
- b. Gerakan :
  - 1) Lemparan kaki terlihat kuat dan arah lemparan kaki ke atas.
  - 2) Penempatan tangan pertama di lantai tidak terlalu dekat dengan kaki tolak.
  - 3) Kedua siku lurus dan sikap badan melenting.
  - 4) Sikap kepala menengadah saat kedua tangan bertumpu di lantai.
- c. Sikap Akhir :
  - 1) Tetap menjaga keseimbangan saat melakukan pendaratan.
  - 2) Saat mendarat kedua kaki tidak dilakukan secara bersama.
  - 3) Saat mendarat penempatan kaki terakhir terlihat tidak terlalu dekat dengan kaki pertama yang mendarat.
  - 4) Saat melakukan pendaratan pandangan ke depan dan mata tidak dipejamkan.

### **Prosedur Penilaian :**

- a. Siswa diberi skor 4 apabila dapat melakukan 4 item gerakan dengan benar
- b. Siswa diberi skor 3 apabila dapat melakukan 3 item gerakan dengan benar
- c. Siswa diberi skor 2 apabila dapat melakukan 2 item gerakan dengan benar
- d. Siswa diberi skor 1 apabila dapat melakukan 1 item gerakan dengan benar

### 3. Kuesioner Minat Siswa

Untuk mengetahui minat siswa Kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga, dalam mengikuti pembelajaran materi meroda dengan pendekatan bermain, dengan menggunakan instrumen dalam bentuk kuesioner. Instrumen kuesioner minat bersumber dari teori Crow and Crow (1973: 22), tentang indikator dalam mengetahui minat, yaitu : Faktor pendorong dari dalam (*The Factor inner urge*), Faktor Motif Sosial (*The Factor of Social Motif*), dan Faktor Emosi (*Emotional Factor*).



**Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Minat Siswa**

Variabel	Indikator	Butir Nomor Pernyataan Minat	Jumlah
Minat Siswa	Faktor pendorong dari dalam ( <i>The Factor inner urge</i> )	1, 2, 3, 4, 5	5
	Faktor Motif Sosial ( <i>The Factor of Social Motif</i> )	6, 7, 8, 9, 10	5
	Faktor Emosi ( <i>Emotional Factor</i> )	11, 12, 13, 14, 15	5
<b>Jumlah =</b>			<b>15 butir</b>

Dalam penelitian ini untuk mengungkapkan besarnya minat siswa dalam kegiatan pembelajaran materi meroda dengan pendekatan bermain di SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga, dengan menggunakan kuesioner. Adapun kuesioner minat berdasarkan pengembangan kisi-kisinya, adalah sebagai berikut :

**Tabel 6. Kuesioner Minat Siswa**

No	Faktor pendorong dari dalam ( <i>The Factor inner urge</i> )	Ya	Tidak
1.	Saya senang ketika materi pembelajaran senam lantai meroda, dengan banyak kegiatan bermain.		
2.	Saya merasa kegiatan pembelajaran senam lantai meroda di sekolah itu menyenangkan.		
3.	Saya senang dengan olahraga senam lantai meroda.		
4.	Saya selalu memperhatikan teknik-teknik dasar gerakan senam lantai meroda yang diajarkan oleh guru		
5.	Saya ingin mencoba melakukan gerakan-gerakan teknik dasar senam lantai meroda yang diajarkan oleh guru.		
No	Faktor Motif Sosial ( <i>The Factor of Social Motif</i> )	Ya	Tidak
6.	Saya serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran senam lantai meroda di sekolah, agar mendapat nilai bagus dari guru.		

7.	Saya mengikuti pembelajaran senam lantai meroda di sekolah, agar saya bisa melakukan gerakan meroda secara benar.		
8.	Saya berusaha untuk bisa melakukan gerakan senam lantai meroda, agar mendapat pujian dari guru.		
9.	Di hadapan teman-teman satu kelas, saya berusaha untuk bisa melakukan gerakan senam lantai meroda.		
10.	Saya belajar olahraga senam lantai meroda, karena ingin menjadi seorang atlet senam yang terkenal.		
<b>No</b>	<b>Faktor Emosi (<i>Emotional Factor</i>)</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
11.	Saat kegiatan pembelajaran di sekolah, saya bisa melakukan gerakan senam lantai meroda dengan benar.		
12.	Saya tidak takut untuk mempraktekkan gerakan senam lantai meroda.		
13.	Kedua tangan saya kuat untuk melakukan gerakan menumpu.		
14.	Kedua kaki saya kuat untuk melakukan gerakan mendarat.		
15.	Saya selalu aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran senam lantai meroda di sekolah.		

Sumber : Pengembangan teori Crow and Crow (1973: 22).

## F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa lembar observasi proses belajar mengajar dan kuesioner. Berikut ini teknik analisis data observasi dan kuesioner:

### 1. Teknik Analisis Data Pengamatan Kinerja Guru

Data dari pengamatan kinerja guru yang diperoleh pada setiap tindakan untuk menilai peningkatan proses pembelajaran pada setiap siklus

disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif. Setelah itu, hasil pengamatan tersebut kemudian dicari kriterianya. Berikut ini kriteria pengamatan kinerja guru:

**Tabel 7. Kriteria Pengamatan Kinerja Guru**

<b>Rentang Skor</b>	<b>Kriteria</b>
00 – 10	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung kurang baik.
11 – 20	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung cukup baik.
21 – 30	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan baik.
31 – 40	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan sangat baik.

Sumber : Siti Nurjanah (2012 : 49).

2. Teknik Analisis Data Hasil Belajar Siswa (Kemampuan Senam Lantai Meroda), Proses Pendekatan Bermain, dan Kuesioner Minat Siswa

Pengamatan penilaian hasil belajar siswa dan minat siswa dilaksanakan di setiap akhir siklus. Analisis data yang digunakan dalam penilaian hasil belajar siswa dan minat siswa menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Menurut Sugiyono (2011: 199), statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Pengkategorian penilaian hasil belajar siswa dan minat siswa disusun dengan 5 kategori, yaitu: “sangat baik”, “baik”, “sedang”, “kurang”, dan “kurang sekali”. Sedangkan untuk pengkategorian dengan menggunakan acuan 5 batas norma, yaitu sebagai berikut :

**Tabel 8. Norma Penilaian**

No	Rumus Kategori	Kategori
1	$X \geq M + 1,5 SD$	Sangat Baik
2	$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$	Baik
3	$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$	Sedang
4	$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$	Kurang
5	$X < M - 1,5 SD$	Kurang Sekali

Sumber : B. Syarifudin (2010 : 113)

Keterangan :

X = Skor

M = Mean Hitung

SD = Stándar Deviasi Hitung

Setelah diketahui tingkat penilaian hasil belajar siswa dan minat siswa yang termasuk dalam kategori : “sangat baik”, “baik”, “sedang”, “kurang”, dan “kurang sekali”, maka akan dapat ditentukan besar persentase dari tiap kategori penilaian tersebut. Menurut B. Syarifudin (2010: 112), cara mengubah skor/ nilai ke dalam bentuk persentase, yaitu dengan rumus :

$$\% = \frac{\sum X}{\sum Maks} \times 100$$

Keterangan :

% : Persentase

$\sum X$  : skor X hitung

$\sum Maks$  : skor maksimal ideal

### G. Indikator Keberhasilan Tindakan

Penelitian dikatakan berhasil atau dapat dihentikan apabila indikator-indikator keberhasilan tindakan dapat terpenuhi, adapun indikator pencapaian keberhasilan apabila :

1. Hasil pengamatan kinerja guru telah mendapatkan skor  $\geq 31$  dengan arti lain pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan “sangat baik”.
2. Hasil belajar siswa, proses pendekatan bermain, dan minat siswa, yaitu sebanyak 80% dari total siswa dalam satu kelas telah mencapai kriteria “tuntas”. Tuntas yang di maksud adalah siswa masuk dalam kategori penilaian “sangat baik” dan “baik”.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian tindakan dilaksanakan di SD Negeri 4 Sumampir, yang berada di wilayah Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga Propinsi Jawa Tengah. Peneliti bersama kolaborator melakukan observasi terhadap proses pembelajaran Penjasorkes dalam upaya meningkatkan pembelajaran senam lantai meroda dengan pendekatan permainan pada siswa kelas V yang dilakukan dalam dua siklus. Proses pembelajaran dalam tiap siklus itu dilaksanakan dalam (2) kali pertemuan. Dalam pertemuan terakhir tiap siklus dilaksanakan evaluasi proses pembelajaran dalam bentuk tes keterampilan meroda, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dan pemberian angket kepada siswa untuk mengetahui mengenai tanggapan minat siswa terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung di tiap siklus.

##### **1. Pra Penelitian (Data Awal)**

Penilaian data awal dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 30 April 2015, sesuai jam KBM di sekolah dengan melibatkan keseluruhan siswa kelas V sebanyak 26 siswa. Data awal menunjukkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran gerak dasar meroda masih rendah, belum sesuai dengan indikator keberhasilan. Indikator dalam hasil belajar siswa adalah minimal sebanyak 80% dari total siswa masuk dalam kategori penilaian “baik” dan “sangat baik”.

Berikut ini adalah hasil dari data awal yang tercantum dalam bentuk tabel 9, seperti di bawah ini:

**Tabel 9. Data Awal Kemampuan Gerak Dasar Meroda Siswa Kelas V SD Negeri 4 Sumampir Rembang Purbalingga**

No	Interval Penilaian	Kategori	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	$X \geq 86$	Sangat Baik	5 siswa	19,23%	Tuntas
2	75 – 85	Baik	9 siswa	34,61%	Tuntas
3	64 – 74	Sedang	7 siswa	26,93%	Belum Tuntas
4	53 – 63	Kurang	4 siswa	15,38%	Belum Tuntas
5	$X \leq 52$	Kurang Sekali	1 siswa	3,85%	Belum Tuntas
<b>Jumlah =</b>			<b>26 siswa</b>	<b>100%</b>	

Keterangan: Indikator keberhasilan adalah sebanyak 80% dari total siswa dalam satu kelas telah mencapai kriteria “tuntas”, masuk dalam kategori penilaian “baik” dan “sangat baik”.

Berdasarkan tabel 9 di atas bahwa hasil pra penelitian (data awal), menunjukkan kemampuan gerak dasar meroda siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir Rembang Purbalingga yang masuk kedalam kategori sangat baik sebanyak 5 siswa atau sebesar (19,23%), kategori baik sebanyak 9 siswa atau sebesar (34,61%), kategori sedang sebanyak 7 siswa atau sebesar (26,92%), kategori Kurang sebanyak 4 siswa atau sebesar (15,38%), dan kategori kurang sekali sebanyak 1 siswa atau sebesar (3,85%). Berdasarkan data awal, keberhasilan hasil belajar siswa baru sebesar 53,84% (belum sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya).

Sedangkan data awal mengenai penilaian minat siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir Rembang Purbalingga dalam mengikuti pembelajaran gerak dasar meroda, adalah seperti pada tabel 10 berikut:\

**Tabel 10. Data Awal Minat Siswa Kelas V SD Negeri 4 Sumampir Rembang Purbalingga dalam Mengikuti Pembelajaran Gerak Dasar Meroda**

No	Interval Penilaian	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X \geq 81$	Sangat Baik	6 siswa	23,07%
2	61 – 80	Baik	7 siswa	26,93%
3	41 – 60	Sedang	8 siswa	30,77%
4	21 – 40	Kurang	2 siswa	7,70%
5	$X \leq 20$	Kurang Sekali	3 siswa	11,53%
<b>Jumlah =</b>			<b>26 siswa</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 10 di atas bahwa data awal minat siswa kelas V SD Negeri Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga, dalam mengikuti pembelajaran materi meroda, di dapat hasil untuk Kategori sangat baik sebanyak 6 siswa atau sebesar (23,07%), kategori baik sebanyak 7 siswa atau sebesar (26,93%), kategori sedang sebanyak 8 siswa atau sebesar (30,77%), kategori Kurang sebanyak 2 siswa atau sebesar (7,70%), dan kategori kurang sekali sebanyak 3 siswa atau sebesar (11,53%).

## **2. Pelaksanaan Siklus Satu**

### **a. Perencanaan**

Dalam tahap perencanaan, peneliti bersama kolaborator merencanakan skenario pembelajaran dan juga menyiapkan fasilitas pendukung untuk melaksanakan skenario tindakan tersebut. Pelaksanaan siklus satu dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 7 Mei 2015 sesuai jam KBM di sekolah. Sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan juga pada hari Kamis tanggal



14 Mei 2015 juga sesuai jam KBM di sekolah. Secara rinci kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah:

- 1) Tujuan penelitian dan rencana tindakan disosialisasikan kepada kolaborator. Peneliti dan kolaborator melakukan tukar pikiran untuk menyamakan persepsi dalam menggunakan pendekatan model-model pembelajaran gerak dasar meroda melalui bentuk pendekatan permainan.
- 2) Membuat skenario pembelajaran gerak dasar meroda melalui bentuk pendekatan bermain.
- 3) Menyiapkan fasilitas pembelajaran, lapangan, alat-alat untuk pembelajaran gerak dasar meroda melalui bentuk permainan melewati rintangan.
- 4) Dalam penelitian ini dibuat dan disusun instrumen untuk melakukan monitoring pelaksanaan pembelajaran gerak dasar meroda melalui bentuk pendekatan bermain.
- 5) Menentukan teknis pelaksanaan penelitian.
- 6) Menyiapkan kegiatan refleksi.

b. Tindakan

1) Observasi Pertemuan ke-1

Observasi pertemuan ke-1 dalam hal pengamatan kinerja guru, diperoleh dari penilaian rata-rata kedua kolaborator. Hasil observasi dijelaskan pada tabel 11, berikut ini:

**Tabel 11. Pengamatan Kinerja Guru Pertemuan ke-1 Siklus Satu**

<b>Rentang Skor</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Skor Hasil</b>
00 – 10	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung kurang baik.	-
11 – 20	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung cukup baik.	-
21 – 30	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan baik.	26
31 – 40	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan sangat baik.	-

Hasil menunjukkan bahwa kinerja guru berkategori baik dalam hal proses pembelajaran senam lantai meroda dengan pendekatan bermain pada siswa kelas V SD Negeri Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga di pertemuan ke-1 siklus satu.

2) Observasi Pertemuan ke-2

Observasi pertemuan ke-2 dalam hal pengamatan kinerja guru diperoleh dari penilaian rata-rata kedua kolaborator dijelaskan pada tabel 12, berikut ini:

**Tabel 12. Pengamatan Kinerja Guru Pertemuan ke-2 Siklus Satu**

<b>Rentang Skor</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Skor Hasil</b>
00 – 10	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung kurang baik.	-
11 – 20	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung cukup baik.	-
21 – 30	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan baik.	29
31 – 40	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan sangat baik.	-

3)

Hasil menunjukkan bahwa kinerja guru berkategori baik dalam hal proses pembelajaran gerak dasar meroda dengan pendekatan bermain di pertemuan ke-2 siklus satu.

Penilaian mengenai hasil belajar gerak dasar meroda siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir Rembang Purbalingga yang pelaksanaannya pada pertemuan ke-2 siklus satu ini, adalah pada tabel 13 berikut:

**Tabel 13. Hasil Belajar Gerak Dasar Meroda Siswa Kelas V SD Negeri 4 Sumampir Rembang Purbalingga Siklus Satu**

No	Interval Penilaian	Kategori	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	$X \geq 86$	Sangat Baik	8 siswa	30,77%	Tuntas
2	75 – 85	Baik	11 siswa	42,30%	Tuntas
3	64 – 74	Sedang	5 siswa	19,23%	Belum Tuntas
4	53 – 63	Kurang	2 siswa	7,70%	Belum Tuntas
5	$X \leq 52$	Kurang Sekali	0 siswa	0%	Belum Tuntas
<b>Jumlah =</b>			<b>26 siswa</b>	<b>100%</b>	

Keterangan: Indikator keberhasilan adalah sebanyak 80% dari total siswa dalam satu kelas telah mencapai kriteria “tuntas”, masuk dalam kategori penilaian “baik” dan “sangat baik”.

Berdasarkan tabel 13 di atas bahwa hasil belajar gerak dasar meroda siswa kelas V SD Negeri Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga siklus satu, di dapat hasil untuk Kategori sangat baik sebanyak 8 siswa atau sebesar (30,77%), kategori baik sebanyak 11 siswa atau sebesar (42,30%), kategori sedang sebanyak 5 siswa atau sebesar (19,23%), kategori Kurang sebanyak 2 siswa atau sebesar (7,70%), dan kategori kurang sekali sebanyak 0 siswa atau sebesar (0%). Berdasarkan data siklus satu keberhasilan hasil belajar siswa

baru sebesar 73,07% (belum sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya).

Sedangkan penilaian minat siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir Rembang Purbalingga dalam mengikuti pembelajaran gerak dasar meroda dengan pendekatan bermain yang telah dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan di siklus satu ini, adalah seperti pada tabel 14 berikut:

**Tabel 14. Hasil Minat Siswa Kelas V SD Negeri 4 Sumampir Rembang Purbalingga dalam Mengikuti Pembelajaran Gerak Dasar Meroda dengan Pendekatan Bermain Siklus Satu**

No	Interval Penilaian	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X \geq 81$	Sangat Baik	6 siswa	23,07%
2	61 – 80	Baik	10 siswa	38,47%
3	41 – 60	Sedang	6 siswa	23,07%
4	21 – 40	Kurang	3 siswa	11,54%
5	$X \leq 20$	Kurang Sekali	1 siswa	3,85%
<b>Jumlah =</b>			<b>28 siswa</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 14 di atas bahwa minat siswa kelas V SD Negeri Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga, dalam mengikuti pembelajaran materi meroda dengan pendekatan bermain di siklus satu, di dapat hasil untuk Kategori sangat baik sebanyak 6 siswa atau sebesar (23,07%), kategori baik sebanyak 10 siswa atau sebesar (38,47%), kategori sedang sebanyak 6 siswa atau sebesar (23,07%), kategori Kurang sebanyak 3 siswa atau sebesar (11,54%), dan kategori kurang sekali sebanyak 1 siswa atau sebesar (3,85%).

### c. Refleksi

#### 1) Pembelajaran guru

Hasil refleksi dari dua kolaborator secara garis besar disimpulkan bahwa:

- a) Telah terjadi peningkatan pembelajaran guru walau belum secara signifikan hasilnya.
- b) Pengamatan pembelajaran guru di keseluruhan proses pembelajaran pada siklus satu telah terjadinya peningkatan hasil, walaupun hasil yang diperoleh belum sesuai indikator keberhasilan.

#### 2) Hasil Belajar Siswa

Refleksi secara bersama-sama antara peneliti dan dua kolaborator di dapat hasil bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa di siklus satu dibandingkan dengan data awal. Peningkatan yang terjadi belum secara signifikan dan belum juga sesuai dengan indikator keberhasilan.

#### 3) Hasil Minat Siswa

Refleksi secara bersama-sama antara peneliti dan dua kolaborator di dapat hasil bahwa hasil penilaian minat siswa kelas V SD Negeri Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga, dalam mengikuti pembelajaran materi meroda dengan pendekatan bermain di siklus satu, hasilnya di dapat belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Kesimpulan hasil refleksi siklus satu ketuntasan belum memenuhi target, yaitu KKM 75 dan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa minimal sebesar 80% dari total siswa dalam satu kelas. Untuk itu diperlukan

tindakan selanjutnya di siklus dua, dengan perencanaan yang tepat agar hasil tindakan yang dilakukan dapat berakibat ke hasil belajar meroda siswa, yaitu sesuai indikator keberhasilan.

### **3. Pelaksanaan Siklus Dua**

#### **a. Perencanaan**

Dalam tahap perencanaan, peneliti bersama kolaborator merencanakan skenario pembelajaran dan juga menyiapkan fasilitas pendukung untuk melaksanakan skenario tindakan tersebut. Pelaksanaan siklus dua dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 28 Mei 2015 sesuai jam KBM di sekolah. Sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan juga pada hari Kamis tanggal 04 Juni 2015 juga sesuai jam KBM di sekolah. Secara rinci kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah:

- 1) Peneliti dan kolaborator melakukan tukar pikiran untuk menyamakan persepsi dalam menggunakan pendekatan model-model pembelajaran gerak dasar meroda melalui bentuk bermain, agar hasilnya yang diperoleh pada siklus dua ini akan sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan.
- 2) Membuat skenario pembelajaran gerak dasar meroda yang lebih fokus melalui bentuk bermain.
- 3) Menyiapkan fasilitas pembelajaran, lapangan, alat-alat untuk pembelajaran gerak dasar meroda melalui bermain.

- 4) Dalam tindakan ini juga sama menggunakan instrumen untuk melakukan monitoring pelaksanaan pembelajaran gerak dasar meroda melalui bentuk bermain.
- 5) Menentukan teknis pelaksanaan penelitian.
- 6) Menyiapkan kegiatan refleksi.

b. Tindakan

1) Observasi Pertemuan ke-1

Observasi pertemuan ke-1 dalam hal pengamatan kinerja guru, diperoleh dari penilaian rata-rata kedua kolaborator. Hasil observasi pertemuan ke-1 siklus dua dijelaskan pada tabel 15, berikut ini:

**Tabel 15. Pengamatan Kinerja Guru Pertemuan ke-1 Siklus Dua**

Rentang Skor	Kriteria	Skor Hasil
00 – 10	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung kurang baik.	-
11 – 20	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung cukup baik.	-
21 – 30	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan baik.	-
31 – 40	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan sangat baik.	33

Hasil menunjukkan bahwa kinerja guru berkategori sangat baik dalam hal proses pembelajaran senam lantai meroda dengan pendekatan bermain pada siswa kelas V SD Negeri Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga di pertemuan ke-1 siklus dua.

2) Observasi Pertemuan ke-2

Observasi pertemuan ke-2 dalam hal pengamatan kinerja guru diperoleh dari penilaian rata-rata kedua kolaborator dijelaskan pada tabel 16, berikut ini:

**Tabel 16. Pengamatan Kinerja Guru Pertemuan ke-2 Siklus Dua**

<b>Rentang Skor</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Skor Hasil</b>
00 – 10	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung kurang baik.	-
11 – 20	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung cukup baik.	-
21 – 30	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan baik.	-
31 – 40	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan sangat baik.	38

Hasil menunjukkan bahwa kinerja guru berkategori sangat baik dalam hal proses pembelajaran gerak dasar meroda dengan pendekatan bermain di pertemuan ke-2 siklus dua.

Penilaian mengenai hasil belajar gerak dasar meroda siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir Rembang Purbalingga yang pelaksanaannya pada pertemuan ke-2 siklus dua ini, adalah pada tabel 17 berikut:

**Tabel 17. Hasil Belajar Gerak Dasar Meroda Siswa Kelas V SD Negeri 4 Sumampir Rembang Purbalingga Siklus Dua**

<b>No</b>	<b>Interval Penilaian</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>	<b>Keterangan</b>
1	$X \geq 86$	Sangat Baik	9 siswa	34,62%	Tuntas
2	75 – 85	Baik	12 siswa	46,15%	Tuntas
3	64 – 74	Sedang	4 siswa	15,38%	Belum Tuntas
4	53 – 63	Kurang	1 siswa	3,85%	Belum Tuntas
5	$X \leq 52$	Kurang Sekali	0 siswa	0%	Belum Tuntas
<b>Jumlah =</b>			<b>26 siswa</b>	<b>100%</b>	

Keterangan: Indikator keberhasilan adalah sebanyak 80% dari total siswa dalam satu kelas telah mencapai kriteria “tuntas”, masuk dalam kategori penilaian “baik” dan “sangat baik”.

Berdasarkan tabel 17 di atas bahwa hasil belajar gerak dasar meroda siswa kelas V SD Negeri Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten



Purbalingga siklus dua, di dapat hasil untuk Kategori sangat baik sebanyak 9 siswa atau sebesar (34,62%), kategori baik sebanyak 12 siswa atau sebesar (46,15%), kategori sedang sebanyak 4 siswa atau sebesar (15,38%), kategori Kurang sebanyak 1 siswa atau sebesar (3,85%), dan kategori kurang sekali sebanyak 0 siswa atau sebesar (0%). Berdasarkan data siklus dua keberhasilan hasil belajar siswa sebesar 80,77% (telah sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya).

Sedangkan penilaian minat siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir Rembang Purbalingga dalam mengikuti pembelajaran gerak dasar meroda dengan pendekatan bermain yang telah dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan di siklus dua ini, adalah seperti pada tabel 18 berikut:

**Tabel 18. Hasil Minat Siswa Kelas V SD Negeri 4 Sumampir Rembang Purbalingga dalam Mengikuti Pembelajaran Gerak Dasar Meroda dengan Pendekatan Bermain Siklus Dua**

No	Interval Penilaian	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X \geq 81$	Sangat Baik	10 siswa	38,47%
2	61 – 80	Baik	12 siswa	46,15%
3	41 – 60	Sedang	4 siswa	15,38%
4	21 – 40	Kurang	0 siswa	0%
5	$X \leq 20$	Kurang Sekali	0 siswa	0%
<b>Jumlah =</b>			<b>26 siswa</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 18 di atas bahwa minat siswa kelas V SD Negeri Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga, dalam mengikuti pembelajaran materi meroda dengan pendekatan bermain di siklus dua, di dapat hasil untuk Kategori sangat baik sebanyak 10

siswa atau sebesar (38,47%), kategori baik sebanyak 12 siswa atau sebesar (46,15%), kategori sedang sebanyak 4 siswa atau sebesar (15,38%), kategori Kurang sebanyak 0 siswa atau sebesar (0%), dan kategori kurang sekali sebanyak 0 siswa atau sebesar (0%).

c. Refleksi

1) Pembelajaran guru

Hasil reflesi dari dua kolaborator secara garis besar disimpulkan bahwa:

- a) Terjadi peningkatan pembelajaran guru yang signifikan hasilnya.
- b) Pengamatan pembelajaran guru di keseluruhan proses pembelajaran pada siklus dua telah terjadinya peningkatan yang hasilnya secara signifikan dibandingkan pada siklus satu dan telah sesuai indikator keberhasilan.

2) Hasil Belajar Siswa

Refleksi secara bersama-sama antara peneliti dan dua kolaborataor di dapat hasil bahwa:

- a) Terjadi peningkatan hasil belajar siswa di siklus dua dibandingkan dengan data kasus dan hasil belajar di siklus satu.
- b) Peningkatan yang terjadi secara signifikan hasilnya dan telah sesuai dengan indikator keberhasilan. Hal tersebut dibuktikan dengan sebanyak 21 siswa dari keseluruhan 26 siswa atau sebesar 80,77% “tuntas” dalam mengikuti pembelajaran meroda dan sudah sesuai indikator keberhasilan (KKM 75 dan minimal sebanyak 80% dari

total siswa dalam satu kelas “Tuntas”, masuk dalam kategori penilaian “baik” dan “sangat baik”).

### 3) Hasil Minat Siswa

Refleksi secara bersama-sama antara peneliti dan dua kolaborator di dapat hasil bahwa hasil penilaian minat siswa kelas V SD Negeri Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga, dalam mengikuti pembelajaran materi meroda dengan pendekatan bermain di siklus dua, hasilnya di dapat telah sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya.

## **B. Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran gerak dasar meroda melalui bermain meningkat hasilnya. Peningkatan tersebut diantaranya, adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan proses pembelajaran guru yang signifikan selama adanya perlakuan dalam kegiatan proses pembelajaran di dua siklus dengan keseluruhan selama 4 kali proses tatap muka. Terlihat guru mampu memotivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru mampu mengelola kelas dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran dapat terkontrol dan guru mampu menciptakan suasana kegiatan pembelajaran bagi siswa yang menyenangkan, sehingga siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran gerak dasar meroda melalui pendekatan bermain.
2. Siswa sudah baik dalam berpartisipasi secara aktif. Hampir seluruh siswa bergerak dan berpartisipasi secara aktif. Pembelajaran gerak dasar meroda

dengan pendekatan melalui bermain sudah mampu mendorong kreatifitas siswa untuk beraktivitas selama pembelajaran. Hampir seluruh siswa dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan baik. Disamping itu, suasana pembelajaran sudah menyenangkan, hal ini dibuktikan dengan seluruh siswa bersemangat dalam proses pembelajaran, bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran dan seluruh siswa bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas dari guru.

3. Hasil belajar siswa meningkat. Hal dibuktikan dengan perkembangan hasil belajar gerak dasar meroda siswa di siklus dua dibandingkan dengan hasil data kasus dan hasil belajar di siklus satu. Hasil belajar gerak dasar meroda telah sesuai dengan indikator keberhasilan, yaitu minimal sebanyak 80% dari total siswa dalam satu kelas masuk dalam kategori penilaian “baik” dan “sangat baik”.
4. Minat siswa meningkat. Hal ini dibuktikan dengan dengan seluruh siswa bersemangat dalam proses pembelajaran, bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran dan seluruh siswa bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas dari guru. Pembuktian peningkatan minat siswa melalui pengisian angket di dapat hasil di siklus dua telah sesuai dengan indikator keberhasilan, yaitu minimal sebanyak 80% dari total siswa dalam satu kelas masuk dalam kategori penilaian “baik” dan “sangat baik”.

Pengertian siklus dalam penelitian ini adalah putaran keseluruhan proses tindakan dari awal sampai akhir. Tindakan pembelajaran dalam dua siklus, terbukti bahwa kenyataannya dalam keseluruhan sebanyak 4 kali pertemuan

sudah dapat meningkatkan pembelajaran gerak dasar meroda. Peningkatan tersebut meliputi: peningkatan proses pembelajaran guru, peningkatan hasil belajar siswa, dan peningkatan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran gerak dasar meroda dengan pendekatan melalui bermain.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Hasil penelitian menunjukkan terbukti bahwa kenyataannya dalam keseluruhan sebanyak 4 kali pertemuan di dua siklus sudah dapat meningkatkan pembelajaran gerak dasar meroda, yaitu:

1. Proses pembelajaran guru dengan mendapatkan skor 38, sehingga telah sesuai dengan indikator keberhasilan, yaitu skor minimal  $\geq 31$  dengan arti lain pelaksanaan pembelajaran guru berlangsung dengan “sangat baik”.
2. Hasil belajar gerak dasar meroda sebanyak 21 siswa dari keseluruhan 26 siswa atau sebesar 80,77% “tuntas” dalam mengikuti pembelajaran meroda dan sudah sesuai indikator keberhasilan, yaitu: KKM 75 dan minimal sebanyak 80% dari total siswa dalam satu kelas “Tuntas” masuk dalam kategori penilaian “baik” dan “sangat baik”.
3. Peningkatan minat siswa telah sesuai dengan indikator keberhasilan, yaitu minimal sebanyak 80% dari total siswa dalam satu kelas masuk dalam kategori penilaian “baik” dan “sangat baik”.

### **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Pendekatan pembelajaran melalui bermain perlu ditumbuhkembangkan dalam merencanakan pembelajaran dengan memperhatikan materi pelajaran, karakteristik siswa, cuaca, dan sarana prasarana yang tersedia. Disamping itu, materi pembelajaran Penjasorkes yang terdapat dalam kurikulum dirancang dan dilaksanakan dengan tetap mengacu pada kebutuhan siswa baik fisik maupun mental.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala ketentuan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan di sini antara lain :

1. Peneliti tidak melibatkan dalam hal menganalisis kemampuan kognitif, afektif, psikomotor, dan kondisi kesehatan tiap siswa secara lebih mendalam.
2. Peneliti tidak melakukan triangulasi kepada Pengawas TK/SD Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalinga.

### **D. Saran**

1. Pembudayaan beraktivitas jasmani para siswa perlu dukungan dari berbagai pihak, diantaranya orang tua, penyelenggara pendidikan (Kepala Sekolah dan guru).
2. Diperlukan penelitian pada pembelajaran senam dengan materi pembelajaran yang lain dan tetap memperhatikan faktor- faktor yang terkait dengan pembelajaran senam.
3. Pendekatan pembelajaran melalui bermain perlu ditumbuhkembangkan untuk pembelajaran lainnya, agar para peneliti lebih tertarik untuk mengembangkan kreativitasnya untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman Abror. (1993). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana.
- Adang Suherman. (1999/2000). *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Agus Mahendra. (2001). *Pembelajaran Senam Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Agus S. Suryobroto. 2005. *Diktat Mata Kuliah. Persiapan Profesi Guru Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Prodi Pendidikan Jasmani Olahraga UNY.
- Anggoro Dwi Priambodo. (2012). Upaya Peningkatan Pembelajaran Meroda dengan media Gambar pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Triharjo, Wates, Kulonprogo. *Skripsi*. Yogyakarta : FIK UNY.
- Bimo Walgito. (1981). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit.
- Bloom. (2009). *Karakteristik Siswa Sekolah Dasar*. Diambil dari: [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com) tersedia pada: <http://xpresiriau.com/artikel-tulisan-pendidikan/karakteristik-siswa-sekolah-dasar/>. Diakses pada tanggal 3 Januari 2014.
- B. Syarifudin. (2010). *Panduan TA Keperawatan dan Kebidanan Dengan SPSS*. Yogyakarta : Grafindo Litera Media.
- B. Suryobroto. (1993). *Dasar-dasar Psikologi Untuk Pendidikan di Sekolah*. Jakarta: Prima Karya.
- Crow and Crow. (1973). *An Outline and Psychology*. (Terjemahan Z Kasijan). Surabaya : PT. Bina Utama.
- Crow and Crow. (1984). *Psikologi Pendidikan*. Buku I. Terjemahan: Drs. Z. Kasijan. Surabaya: PT. Bina Ilmu.
- Daryanto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: CV Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Badan Peneliti dan Pengembangan Pusat Kurikulum*. Jakarta.



- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP)*. Jakarta.
- Dimiyati, dkk. (1994). *Belajar dan Pembelajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depdikbud: Jakarta.
- Fathoni. (2006). *Karakteristik Siswa Sekolah Dasar*. Diambil dari: [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com) tersedia pada: <http://xpresiriau.com/artikel-tulisan-pendidikan/karakteristik-siswa-sekolah-dasar/>. Diakses pada tanggal 3 Januari 2014.
- Giyono. (2009). Peningkatan Pembelajaran Guling ke Depan Melalui Pendekatan PAKEM Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Depok Kecamatan Kalibawang Kabupaten Wonosobo. *Skripsi*. Yogyakarta : FIK UNY.
- Gunarto. (2007). *Kamus Psikologi*. Jakarta: CV Rajawali.
- Hartati. (2005). *Hubungan Perkembangan Anak dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. (Volume 6, No. 1). Hlm. 41-42.
- Hermawan. (2008). *Karakteristik Siswa Sekolah Dasar*. Diambil dari: [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com) tersedia pada: <http://xpresiriau.com/artikel-tulisan-pendidikan/karakteristik-siswa-sekolah-dasar/>. Diakses pada tanggal 3 Januari 2014.
- Ibrahim Bafadal. (2009). *Peningkatan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar dalam Rangka Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muhajir. (2004). *Pendidikan Jasmani Teori dan Praktek SMA untuk Kelas X*. Jakarta: Penerbit.
- Mulyasa. (2009). *Belajar Metode Penelitian*. Surabaya: PT. Bina Utama.
- Muhammad Asrori. (2009). *Belajar Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta
- Satrio Ahmad Y. (2007). *Senam*. Bandung : PT. Indah Jaya Adi Pratama.
- Sayuti Sahara. (2003). *Senam Dasar*. Universitas Terbuka: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudrajat. (2008). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik dan Model Pembelajaran*. <http://akhmadsudrajad.wordpress.com/2008/09/12/pengertian-pendekatan-strategi-metode-teknik>.

- Sekar Purbarini Kawuryan. (2009). *Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah dan Pembelajarannya*. Yogyakarta : PPSD FIP UNY.
- Siti Nurjanah. (2012). *Peningkatan Pembelajaran Senam Lantai Guling Depan Melalui Permainan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Nganggrung*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Siti Rahayu. (1998). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press, UGM.
- Slamento. (1983). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sri Rumini. (1998). *Psikologi Umum*. Yogyakarta: FIP IKIP Yogyakarta.
- Sugiyono. (2008 ). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukidin. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia, Grup Relasi Inti Media.
- Sukintaka. (1992). *Teori Bermain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Tadkriroatun Musfiroh. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta : PT Grasindo.
- Udin S. Winataputra. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran. Cetakan Ketiga*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional. Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Butir 1.
- Wasis Munandar. (2012). *Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Tentang Pembelajaran Afektif di Sekolah Dasar Sekecamatan Kalimanah Kabupaten Purbalingga*. Skripsi. Yogyakarta : FIK UNY.
- Wiratini. (2005). *Minat Siswa Kelas VII SMP Swasta se-Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul Dalam Mengikuti Pembelajaran Senam*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.
- Witherington. (1991). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Wuryati Soekarno. (1986). *Teori dan Praktek Senam Dasar*. Klaten: PT. Intan Pariwara.
- W. S. Winkel. (1983) *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta. PT Gramedia.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Validasi Ahli

### SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, dosen FIK UNY :

Nama : **Farida Mulyaningsih, M.Kes**

NIP : **19630714 198812 2 001**

Menerangkan bahwa instrumen penelitian, mahasiswa :

Nama : **Sulistiyo Wibowo**

NIM : **11601247055**

Jur/ Program Studi : **POR/ PGSD PENJAS – PKS**

Dengan judul : **Meningkatkan Minat Pembelajaran Senam**

**Lantai Meroda Dengan Pendekatan Bermain**

**Pada Siswa Kelas V SD Negeri 4 Sumampir**

**Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga**

Telah memenuhi syarat untuk pengambilan data.

Yogyakarta, Mei 2015  
Dosen FIK UNY



**Farida Mulyaningsih, M.Kes**  
NIP. 19630714 198812 2 001

## Lampiran 2. Surat Pengantar Permohonan Ijin Penelitian dari Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 451/UN.34.16/PP/2015 10 Juni 2015  
Lamp. : 1 Eks.  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian  
Yth : Kepala Sekolah SD N 4 Sumampir  
Kec. Rembang, Kab. Purbalingga

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Sulistiyo Wibowo  
NIM : 11601247055  
Program Studi : PGSD Penjas

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Mei s.d Juni 2015  
Tempat/obyek : SD N 4 Sumampir, Kec. Rembang, Kab. Purbalingga  
Judul Skripsi : Meningkatkan Minat Pembelajaran Senam Lantai Meroda Dengan Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Dekan,  
Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.  
NIP. 19600824 198601 1 001

Tembusan :  
1. Kepala Sekolah SD N 4 Sumampir  
2. Kaprodi. PGSD Penjas  
3. Pembimbing TAS  
4. Mahasiswa ybs.

**Lampiran 3. Surat Rekomendasi Pelaksanaan Penelitian dari Kepala Sekolah SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga**



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA  
UPT DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN REMBANG  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 4 SUMAMPIR**  
Alamat: Jl. Raya Karangnangka, Sumampir, Rembang, Purbalingga,  
KP 53356

**SURAT IJIN PENELITIAN**

Nomor : 421.2/087/2015

Berdasarkan surat ijin penelitian dari Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Ilmu Keolahragaan tertanggal 30 April 2015, Kepala Sekolah SD Negeri 4 Sumampir memberitahukan dengan hormat bahwa :

Nama : SULISTIYO WIBOWO  
NIM : 11601247055  
Program Studi : S1 PGSD Penjas  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Diberikan ijin untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas di SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga pada bulan Mei – Juni tahun 2015 dengan judul :

“MENINGKATKAN PEMBELAJARAN SENAM LANTAI MERODA DENGAN PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 4 SUMAMPIR KECAMATAN REMBANG KABUPATEN PURBALINGGA”.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Sumampir, 1 Mei 2015  
Kepala Sekolah

Aris Sayogo, S.Pd  
NIP. 19640415 198405 1 007

**Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari Kepala Sekolah SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga**



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA  
UPT DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN REMBANG  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 4 SUMAMPIR**  
Alamat: Jl. Raya Karangnangka, Sumampir, Rembang, Purbalingga,  
KP 53356

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.2/122/2015

Yang bertandatangan dibawah ini, Kepala Sekolah SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga menerangkan bahwa :

Nama : SULISTIYO WIBOWO  
NIM : 11601247055  
Program Studi : S1 PGSD Penjas  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga pada bulan Mei – Juni 2015, dalam rangka menyusun tugas akhir skripsi dengan judul :

“MENINGKATKAN PEMBELAJARAN SENAM LANTAI MERODA DENGAN PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 4 SUMAMPIR KECAMATAN REMBANG KABUPATEN PURBALINGGA”.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sumampir, 6 Juni 2015  
Kepala Sekolah  
  
Aris Sayogo, S.Pd  
19640415 198405 1 007



## Lampiran 5. Instrumen Penelitian

### Lembar Observasi Pengamatan Pembelajaran Guru

		INDIKATOR DAN DESKRIPTOR	PENILAIAN	
<b>A</b>	<b>Membuka pelajaran, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	1	Memfokuskan perhatian siswa (membariskan, menghitung, memimpin doa).		
	2	Melakukan apersepsi.		
	3	Menyampaikan topik dan tujuan.		
	4	Memberikan pemanasan dalam bentuk bermain yang sesuai dengan inti pembelajaran.		
<b>B</b>	<b>Menyampaikan/ menjelaskan materi, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	5	Pemilihan metode sesuai bahan ajar.		
	6	Menyampaikan materi secara sistematis dan logis.		
	7	Menyajikan penjelasan dengan contoh, ilustrasi, pemberian tekanan.		
	8	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami/komunikatif.		
<b>C</b>	<b>Interaksi dengan siswa, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	9	Menggunakan teknik bertanya.		
	10	Memberikan motivasi saat anak mempraktekan permainan.		
	11	Menggunakan volume suara yang memadai, intonasi tidak monoton, vokal jelas.		
	12	Pemusatan perhatian, kesenyapan, kontak pandang.		
<b>D</b>	<b>Penguasaan materi, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	13	Menyampaikan materi sesuai konsep bermain.		
	14	Memberi contoh/ mendemonstrasikan cara bermain dengan luwes.		
	15	Menjawab pertanyaan dengan tepat.		
	16	Materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku.		
<b>E</b>	<b>Pengelolaan kelas, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	17	Mengorganisasi alat, fasilitas, dan media dengan baik.		
	18	Membuat formasi sesuai materi dan tujuan.		
	19	Menempatkan diri pada posisi yang strategis.		
	20	Menguasai kelas dengan baik.		
<b>F</b>	<b>Penggunaan waktu, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	21	Menentukan alokasi waktu dengan tepat.		
	22	Memulai dan mengakhiri pelajaran dengan tepat.		
	23	Menggunakan waktu selang.		
	24	Menggunakan waktu secara efektif.		
<b>G</b>	<b>Memberikan penguatan, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	25	Penguatan secara verbal		
	26	Penggunaan dengan mimik dan gerak badan		



	27	Penguatan berupa simbol dan benda		
	28	Penguatan dengan kegiatan yang menyenangkan		
<b>H</b>	<b>Menggunakan media dan alat pembelajaran, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	29	Memberdayakan media dan alat pembelajaran yang ada.		
	30	Membuat media sendiri.		
	31	Memodifikasi alat pembelajaran.		
	32	Menggunakan media dan alat dalam proses pembelajaran.		
<b>I</b>	<b>Mengevaluasi, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	33	Melakukan evaluasi sesuai materi		
	34	Melakukan evaluasi secara individual maupun klasikal.		
	35	Melakukan diagnosa		
	36	Melakukan remidi		
<b>J</b>	<b>Menutup pelajaran, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	37	Memberikan pendinginan dengan tepat		
	38	Membuat kesimpulan		
	39	Memberi pesan dan tindak lanjut		
	40	Memberi tugas/ pengayaan		
<b>JUMLAH :</b>				
<b>SKOR MAKSIMUM 40</b>				

### Rubrik Penilaian Kemampuan Meroda

No	Subjek	Skor Aspek Penilaian Kemampuan Meroda			Jumlah Skor	NA	Ket
		Awalan	Gerakan	Sikap Akhir			
1							
2							
3							
4							
5							
<b>Skor Maksimum 12</b>							

**Rumus Penilaian :**

$$\frac{\text{Jumlah Nilai Perolehan}}{\text{Skor Maksimum (12)}} \times 100 = \text{NA (Nilai Akhir)}$$

**Kriteria Penilaian :**

- a. Awalan :
  - 1) Berdiri sikap menyamping arah gerakan.
  - 2) kedua kaki di buka sedikit lebar.
  - 3) Kedua tangan lurus ke atas serong ke samping (menyerupai huruf "V").
  - 4) Pandangan mata ke depan.
- b. Gerakan :
  - 1) Lemparan kaki terlihat kuat dan arah lemparan kaki ke atas.
  - 2) Penempatan tangan pertama di lantai tidak terlalu dekat dengan kaki tolak.
  - 3) Kedua siku lurus dan sikap badan melenting.
  - 4) Sikap kepala menengadah saat kedua tangan bertumpu di lantai.
- c. Sikap Akhir :
  - 1) Tetap menjaga keseimbangan saat melakukan pendaratan.
  - 2) Saat mendarat kedua kaki tidak dilakukan secara bersama.
  - 3) Saat mendarat penempatan kaki terakhir terlihat tidak terlalu dekat dengan kaki pertama yang mendarat.
  - 4) Saat melakukan pendaratan pandangan ke depan dan mata tidak dipejamkan.

**Prosedur Penilaian :**

- a. Siswa diberi skor 4 apabila dapat melakukan 4 item gerakan dengan benar
- b. Siswa diberi skor 3 apabila dapat melakukan 3 item gerakan dengan benar
- c. Siswa diberi skor 2 apabila dapat melakukan 2 item gerakan dengan benar
- d. Siswa diberi skor 1 apabila dapat melakukan 1 item gerakan dengan benar

### Kuesioner Minat Siswa

No	Faktor pendorong dari dalam ( <i>The Factor inner urge</i> )	Ya	Tidak
1.	Saya senang ketika materi pembelajaran senam lantai meroda, dengan banyak kegiatan bermain.		
2.	Saya merasa kegiatan pembelajaran senam lantai meroda di sekolah itu menyenangkan.		
3.	Saya senang dengan olahraga senam lantai meroda.		
4.	Saya selalu memperhatikan teknik-teknik dasar gerakan senam lantai meroda yang diajarkan oleh guru		
5.	Saya ingin mencoba melakukan gerakan-gerakan teknik dasar senam lantai meroda yang diajarkan oleh guru.		
No	Faktor Motif Sosial ( <i>The Factor of Social Motif</i> )	Ya	Tidak
6.	Saya serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran senam lantai meroda di sekolah, agar mendapat nilai bagus dari guru.		
7.	Saya mengikuti pembelajaran senam lantai meroda di sekolah, agar saya bisa melakukan gerakan meroda secara benar.		
8.	Saya berusaha untuk bisa melakukan gerakan senam lantai meroda, agar mendapat pujian dari guru.		
9.	Di hadapan teman-teman satu kelas, saya berusaha untuk bisa melakukan gerakan senam lantai meroda.		
10.	Saya belajar olahraga senam lantai meroda, karena ingin menjadi seorang atlet senam yang terkenal.		
No	Faktor Emosi ( <i>Emotional Factor</i> )	Ya	Tidak
11.	Saat kegiatan pembelajaran di sekolah, saya bisa melakukan gerakan senam lantai meroda dengan benar.		
12.	Saya tidak takut untuk mempraktekkan gerakan senam lantai meroda.		
13.	Kedua tangan saya kuat untuk melakukan gerakan menumpu.		
14.	Kedua kaki saya kuat untuk melakukan gerakan mendarat.		
15.	Saya selalu aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran senam lantai meroda di sekolah.		

**Lampiran 6. Daftar Kehadiran Kolaborator**

<b>Nama Kolaboarator</b>	<b>Siklus Satu</b>		<b>Siklus Dua</b>	
	<b>Ke-1</b>	<b>Ke-2</b>	<b>Ke-3</b>	<b>Ke-4</b>
	<b>07 Mei 2015</b>	<b>14 Mei 2015</b>	<b>28 Mei 2015</b>	<b>04 juni 2015</b>
Dwi Jatmika, S.Pd NIP.19800505 200503 1 002				
Ahmad Muntohar, S.Pd NIP.19800429 200501 1 001				

**Lampiran 7. Hasil Observasi Pengamatan Kinerja Guru dari 2 Kolaborator  
Pertemuan ke-1 Siklus Satu**

A. Kolaborator 1

		<b>INDIKATOR DAN DESKRIPTOR</b>	<b>PENILAIAN</b>	
<b>A</b>	<b>Membuka pelajaran, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	1	Memfokuskan perhatian siswa (membariskan, menghitung, memimpin doa).	√	
	2	Melakukan apersepsi.	√	
	3	Menyampaikan topik dan tujuan.		√
	4	Memberikan pemanasan dalam bentuk bermain yang sesuai dengan inti pembelajaran.		√
<b>B</b>	<b>Menyampaikan/ menjelaskan materi, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	5	Pemilihan metode sesuai bahan ajar.	√	
	6	Menyampaikan materi secara sistematis dan logis.		√
	7	Menyajikan penjelasan dengan contoh, ilustrasi, pemberian tekanan.		√
	8	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami/komunikatif.	√	
<b>C</b>	<b>Interaksi dengan siswa, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	9	Menggunakan teknik bertanya.	√	
	10	Memberikan motivasi saat anak mempraktekan permainan.	√	
	11	Menggunakan volume suara yang memadai, intonasi tidak monoton, vokal jelas.		√
	12	Pemusatan perhatian, kesenyapan, kontak pandang.		√
<b>D</b>	<b>Penguasaan materi, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	13	Menyampaikan materi sesuai konsep bermain.	√	
	14	Memberi contoh/ mendemonstrasikan cara bermain dengan luwes.	√	
	15	Menjawab pertanyaan dengan tepat.		√
	16	Materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	√	
<b>E</b>	<b>Pengelolaan kelas, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	17	Mengorganisasi alat, fasilitas, dan media dengan baik.	√	
	18	Membuat formasi sesuai materi dan tujuan.	√	
	19	Menempatkan diri pada posisi yang strategis.		√
	20	Menguasai kelas dengan baik.		√
<b>F</b>	<b>Penggunaan waktu, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	21	Menentukan alokasi waktu dengan tepat.	√	
	22	Memulai dan mengakhiri pelajaran dengan tepat.	√	
	23	Menggunakan waktu selang.		√
	24	Menggunakan waktu secara efektif.	√	

<b>G</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
<b>Memberikan penguatan, meliputi :</b>			
25	Penguatan secara verbal		√
26	Penggunaan dengan mimik dan gerak badan	√	
27	Penguatan berupa simbol dan benda		√
28	Penguatan dengan kegiatan yang menyenangkan	√	
<b>H</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
<b>Menggunakan media dan alat pembelajaran, meliputi :</b>			
29	Memberdayakan media dan alat pembelajaran yang ada.		√
30	Membuat media sendiri.		√
31	Memodifikasi alat pembelajaran.	√	
32	Menggunakan media dan alat dalam proses pembelajaran.	√	
<b>I</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
<b>Mengevaluasi, meliputi :</b>			
33	Melakukan evaluasi sesuai materi	√	
34	Melakukan evaluasi secara individual maupun klasikal.	√	
35	Melakukan diagnosa	√	
36	Melakukan remidi		√
<b>J</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
<b>Menutup pelajaran, meliputi :</b>			
37	Memberikan pendinginan dengan tepat	√	
38	Membuat kesimpulan	√	
39	Memberi pesan dan tindak lanjut	√	
40	Memberi tugas/ pengayaan		√
<b>JUMLAH :</b>		24	16
<b>SKOR MAKSIMUM 40</b>			

Catatan refleksi :

Peretemuan selanjutnya untuk permainan gerobak dorong agar jarak di tambah, tidak 5 meter seperti pertemuan sebelumnya.

Mengetahui,  
Kolaborator 1

**Dwi Jatmika, S.Pd**  
**NIP.19800505 200503 1 002**

B. Kolaborator 2

		<b>INDIKATOR DAN DESKRIPTOR</b>	<b>PENILAIAN</b>	
<b>A</b>	<b>Membuka pelajaran, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	1	Memfokuskan perhatian siswa (membariskan, menghitung, memimpin doa).	√	
	2	Melakukan apersepsi.	√	
	3	Menyampaikan topik dan tujuan.	√	
	4	Memberikan pemanasan dalam bentuk bermain yang sesuai dengan inti pembelajaran.		√
<b>B</b>	<b>Menyampaikan/ menjelaskan materi, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	5	Pemilihan metode sesuai bahan ajar.	√	
	6	Menyampaikan materi secara sistematis dan logis.		√
	7	Menyajikan penjelasan dengan contoh, ilustrasi, pemberian tekanan.		√
	8	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami/ komunikatif.	√	
<b>C</b>	<b>Interaksi dengan siswa, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	9	Menggunakan teknik bertanya.	√	
	10	Memberikan motivasi saat anak mempraktekan permainan.	√	
	11	Menggunakan volume suara yang memadai, intonasi tidak monoton, vokal jelas.		√
	12	Pemusatan perhatian, kesenyapan, kontak pandang.		√
<b>D</b>	<b>Penguasaan materi, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	13	Menyampaikan materi sesuai konsep bermain.	√	
	14	Memberi contoh/ mendemonstrasikan cara bermain dengan luwes.	√	
	15	Menjawab pertanyaan dengan tepat.		√
	16	Materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	√	
<b>E</b>	<b>Pengelolaan kelas, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	17	Mengorganisasi alat, fasilitas, dan media dengan baik.	√	
	18	Membuat formasi sesuai materi dan tujuan.	√	
	19	Menempatkan diri pada posisi yang strategis.	√	
	20	Menguasai kelas dengan baik.		√
<b>F</b>	<b>Penggunaan waktu, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	21	Menentukan alokasi waktu dengan tepat.	√	
	22	Memulai dan mengakhiri pelajaran dengan tepat.	√	
	23	Menggunakan waktu selang.		
	24	Menggunakan waktu secara efektif.	√	
<b>G</b>	<b>Memberikan penguatan, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	25	Penguatan secara verbal		√
	26	Penggunaan dengan mimik dan gerak badan	√	
	27	Penguatan berupa simbol dan benda		√
	28	Penguatan dengan kegiatan yang menyenangkan	√	

<b>H</b>	<b>Menggunakan media dan alat pembelajaran, meliputi :</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	29 Memberdayakan media dan alat pembelajaran yang ada.	√	
	30 Membuat media sendiri.		√
	31 Memodifikasi alat pembelajaran.	√	
	32 Menggunakan media dan alat dalam proses pembelajaran.	√	
<b>I</b>	<b>Mengevaluasi, meliputi :</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	33 Melakukan evaluasi sesuai materi	√	
	34 Melakukan evaluasi secara individual maupun klasikal.	√	
	35 Melakukan diagnosa	√	
	36 Melakukan remidi		√
<b>J</b>	<b>Menutup pelajaran, meliputi :</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	37 Memberikan pendinginan dengan tepat	√	
	38 Membuat kesimpulan	√	
	39 Memberi pesan dan tindak lanjut	√	
	40 Memberi tugas/ pengayaan		√
<b>JUMLAH :</b>		<b>28</b>	<b>12</b>
<b>SKOR MAKSIMUM 40</b>			

Catatan refleksi :  
Rintangan kardus di tambah.

Mengetahui,  
Kolaborator 2

**Ahmad Muntohar, S.Pd**  
**NIP. 19800429 200501 1 001**



## Lampiran 8. Statistik Pertemuan ke-1 Siklus Satu

### Pengamatan Kinerja Guru Pertemuan ke-1 Siklus Satu

Rentang Skor	Kriteria	Skor Hasil
00 – 10	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung kurang baik.	-
11 – 20	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung cukup baik.	-
21 – 30	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan baik.	26
31 – 40	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan sangat baik.	-

Catatan Kolaborator:

Hasil menunjukkan bahwa kinerja guru berkategori baik dalam hal proses pembelajaran senam lantai meroda dengan pendekatan bermain pada siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga di pertemuan ke-1 siklus satu.

**Lampiran 9. Hasil Observasi Pengamatan Kinerja Guru dari 2 Kolaborator  
Pertemuan ke-2 Siklus Satu**

A. Kolaborator 1

		<b>INDIKATOR DAN DESKRIPTOR</b>	<b>PENILAIAN</b>	
<b>A</b>	<b>Membuka pelajaran, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	1	Memfokuskan perhatian siswa (membariskan, menghitung, memimpin doa).	√	
	2	Melakukan apersepsi.	√	
	3	Menyampaikan topik dan tujuan.	√	
	4	Memberikan pemanasan dalam bentuk bermain yang sesuai dengan inti pembelajaran.		√
<b>B</b>	<b>Menyampaikan/ menjelaskan materi, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	5	Pemilihan metode sesuai bahan ajar.	√	
	6	Menyampaikan materi secara sistematis dan logis.		√
	7	Menyajikan penjelasan dengan contoh, ilustrasi, pemberian tekanan.		√
	8	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami/komunikatif.	√	
<b>C</b>	<b>Interaksi dengan siswa, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	9	Menggunakan teknik bertanya.	√	
	10	Memberikan motivasi saat anak mempraktekan permainan.	√	
	11	Menggunakan volume suara yang memadai, intonasi tidak monoton, vokal jelas.		√
	12	Pemusatan perhatian, kesenyapan, kontak pandang.		√
<b>D</b>	<b>Penguasaan materi, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	13	Menyampaikan materi sesuai konsep bermain.	√	
	14	Memberi contoh/ mendemonstrasikan cara bermain dengan luwes.	√	
	15	Menjawab pertanyaan dengan tepat.		√
	16	Materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	√	
<b>E</b>	<b>Pengelolaan kelas, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	17	Mengorganisasi alat, fasilitas, dan media dengan baik.	√	
	18	Membuat formasi sesuai materi dan tujuan.	√	
	19	Menempatkan diri pada posisi yang strategis.		√
	20	Menguasai kelas dengan baik.		√
<b>F</b>	<b>Penggunaan waktu, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	21	Menentukan alokasi waktu dengan tepat.	√	
	22	Memulai dan mengakhiri pelajaran dengan tepat.	√	
	23	Menggunakan waktu selang.		√
	24	Menggunakan waktu secara efektif.	√	

<b>G</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
<b>Memberikan penguatan, meliputi :</b>			
25	Penguatan secara verbal		√
26	Penggunaan dengan mimik dan gerak badan	√	
27	Penguatan berupa simbol dan benda		√
28	Penguatan dengan kegiatan yang menyenangkan	√	
<b>H</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
<b>Menggunakan media dan alat pembelajaran, meliputi :</b>			
29	Memberdayakan media dan alat pembelajaran yang ada.	√	
30	Membuat media sendiri.		√
31	Memodifikasi alat pembelajaran.	√	
32	Menggunakan media dan alat dalam proses pembelajaran.	√	
<b>I</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
<b>Mengevaluasi, meliputi :</b>			
33	Melakukan evaluasi sesuai materi	√	
34	Melakukan evaluasi secara individual maupun klasikal.	√	
35	Melakukan diagnosa	√	
36	Melakukan remidi	√	
<b>J</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
<b>Menutup pelajaran, meliputi :</b>			
37	Memberikan pendinginan dengan tepat	√	
38	Membuat kesimpulan	√	
39	Memberi pesan dan tindak lanjut	√	
40	Memberi tugas/ pengayaan		√
<b>JUMLAH :</b>		27	13
<b>SKOR MAKSIMUM 40</b>			

Catatan refleksi :

Apersepsi menggunakan alat berupa media ban bekas terhadap siswa, agar lebih dimaksimalkan sasaran dari tujuan kegiatan pembelajaran.

Mengetahui,  
Kolaborator 1

**Dwi Jatmika, S.Pd**  
**NIP.19800505 200503 1 002**

B. Kolaborator 2

		<b>INDIKATOR DAN DESKRIPTOR</b>	<b>PENILAIAN</b>	
<b>A</b>	<b>Membuka pelajaran, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	1	Memfokuskan perhatian siswa (membariskan, menghitung, memimpin doa).	√	
	2	Melakukan apersepsi.	√	
	3	Menyampaikan topik dan tujuan.	√	
	4	Memberikan pemanasan dalam bentuk bermain yang sesuai dengan inti pembelajaran.		√
<b>B</b>	<b>Menyampaikan/ menjelaskan materi, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	5	Pemilihan metode sesuai bahan ajar.	√	
	6	Menyampaikan materi secara sistematis dan logis.	√	
	7	Menyajikan penjelasan dengan contoh, ilustrasi, pemberian tekanan.		√
	8	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami/ komunikatif.	√	
<b>C</b>	<b>Interaksi dengan siswa, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	9	Menggunakan teknik bertanya.	√	
	10	Memberikan motivasi saat anak mempraktekan permainan.	√	
	11	Menggunakan volume suara yang memadai, intonasi tidak monoton, vokal jelas.		√
	12	Pemusatan perhatian, kesenyapan, kontak pandang.	√	
<b>D</b>	<b>Penguasaan materi, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	13	Menyampaikan materi sesuai konsep bermain.	√	
	14	Memberi contoh/ mendemonstrasikan cara bermain dengan luwes.	√	
	15	Menjawab pertanyaan dengan tepat.	√	
	16	Materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	√	
<b>E</b>	<b>Pengelolaan kelas, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	17	Mengorganisasi alat, fasilitas, dan media dengan baik.	√	
	18	Membuat formasi sesuai materi dan tujuan.	√	
	19	Menempatkan diri pada posisi yang strategis.	√	
	20	Menguasai kelas dengan baik.		√
<b>F</b>	<b>Penggunaan waktu, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	21	Menentukan alokasi waktu dengan tepat.	√	
	22	Memulai dan mengakhiri pelajaran dengan tepat.	√	
	23	Menggunakan waktu selang.		
	24	Menggunakan waktu secara efektif.	√	
<b>G</b>	<b>Memberikan penguatan, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	25	Penguatan secara verbal		√
	26	Penggunaan dengan mimik dan gerak badan	√	
	27	Penguatan berupa simbol dan benda		√
	28	Penguatan dengan kegiatan yang menyenangkan	√	

<b>H</b>	<b>Menggunakan media dan alat pembelajaran, meliputi :</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	29 Memberdayakan media dan alat pembelajaran yang ada.	√	
	30 Membuat media sendiri.		√
	31 Memodifikasi alat pembelajaran.	√	
	32 Menggunakan media dan alat dalam proses pembelajaran.	√	
<b>I</b>	<b>Mengevaluasi, meliputi :</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	33 Melakukan evaluasi sesuai materi	√	
	34 Melakukan evaluasi secara individual maupun klasikal.	√	
	35 Melakukan diagnosa	√	
	36 Melakukan remidi		√
<b>J</b>	<b>Menutup pelajaran, meliputi :</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	37 Memberikan pendinginan dengan tepat	√	
	38 Membuat kesimpulan	√	
	39 Memberi pesan dan tindak lanjut	√	
	40 Memberi tugas/ pengayaan		√
<b>JUMLAH :</b>		<b>31</b>	<b>9</b>
<b>SKOR MAKSIMUM 40</b>			

Catatan refleksi :

Mencoba rintangan dengan media yang lain. Misal kardus dapat diganti dengan tali yang dibentangkan.

Mengetahui,  
Kolaborator 2

**Ahmad Muntohar, S.Pd**  
**NIP. 19800429 200501 1 001**

## Lampiran 10. Statistik Pertemuan ke-2 Siklus Satu

### A. Pengamatan Kinerja Guru Pertemuan ke-2 Siklus Satu

Rentang Skor	Kriteria	Skor Hasil
00 – 10	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung kurang baik.	-
11 – 20	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung cukup baik.	-
21 – 30	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan baik.	29
31 – 40	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan sangat baik.	-

Catatan Kolaborator:

Hasil menunjukkan bahwa kinerja guru berkategori baik dalam hal proses pembelajaran gerak dasar meroda dengan pendekatan bermain di pertemuan ke-2 siklus satu.

### B. Hasil Belajar Gerak Dasar Meroda Siswa Kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga Siklus Satu

No	Interval Penilaian	Kategori	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	$X \geq 86$	Sangat Baik	8 siswa	30,77%	Tuntas
2	75 – 85	Baik	11 siswa	42,30%	Tuntas
3	64 – 74	Sedang	5 siswa	19,23%	Belum Tuntas
4	53 – 63	Kurang	2 siswa	7,70%	Belum Tuntas
5	$X \leq 52$	Kurang Sekali	0 siswa	0%	Belum Tuntas
<b>Jumlah =</b>			<b>26 siswa</b>	<b>100%</b>	

Keterangan: Indikator keberhasilan adalah hasil belajar siswa yaitu KKM 75 dan minimal sebanyak 80% dari total siswa dalam satu kelas “Tuntas”, masuk dalam kategori penilaian “baik” dan “sangat baik”.

Hasil belajar gerak dasar meroda siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga siklus satu, di dapat hasil untuk

Kategori sangat baik sebanyak 8 siswa atau sebesar (30,77%), kategori baik sebanyak 11 siswa atau sebesar (42,30%), kategori sedang sebanyak 5 siswa atau sebesar (19,23%), kategori Kurang sebanyak 2 siswa atau sebesar (7,70%), dan kategori kurang sekali sebanyak 0 siswa atau sebesar (0%).

**C. Minat Siswa Kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga, dalam Mengikuti Pembelajaran Materi Meroda dengan Pendekatan Bermain di Siklus Satu**

No	Interval Penilaian	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X \geq 81$	Sangat Baik	6 siswa	23,07%
2	61 – 80	Baik	10 siswa	38,47%
3	41 – 60	Sedang	6 siswa	23,07%
4	21 – 40	Kurang	3 siswa	11,54%
5	$X \leq 20$	Kurang Sekali	1 siswa	3,85%
<b>Jumlah =</b>			<b>26 siswa</b>	<b>100%</b>

Minat siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga, dalam mengikuti pembelajaran materi meroda dengan pendekatan bermain di siklus satu, di dapat hasil untuk Kategori sangat baik sebanyak 6 siswa atau sebesar(23,07%), kategori baik sebanyak 10siswa atau sebesar (38,47%), kategori sedang sebanyak 6siswa atau sebesar (23,07%), kategori Kurang sebanyak 3 siswa atau sebesar (11,54%),dan kategori kurang sekali sebanyak 1 siswa atau sebesar (3,85%).

**Lampiran 11. Hasil Observasi Pengamatan Kinerja Guru dari 2 Kolaborator  
Pertemuan ke-3 Siklus Dua**

A. Kolaborator 1

		<b>INDIKATOR DAN DESKRIPTOR</b>	<b>PENILAIAN</b>	
<b>A</b>	<b>Membuka pelajaran, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	1	Memfokuskan perhatian siswa (membariskan, menghitung, memimpin doa).	√	
	2	Melakukan apersepsi.	√	
	3	Menyampaikan topik dan tujuan.	√	
	4	Memberikan pemanasan dalam bentuk bermain yang sesuai dengan inti pembelajaran.	√	
<b>B</b>	<b>Menyampaikan/ menjelaskan materi, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	5	Pemilihan metode sesuai bahan ajar.	√	
	6	Menyampaikan materi secara sistematis dan logis.	√	
	7	Menyajikan penjelasan dengan contoh, ilustrasi, pemberian tekanan.		√
	8	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami/komunikatif.	√	
<b>C</b>	<b>Interaksi dengan siswa, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	9	Menggunakan teknik bertanya.	√	
	10	Memberikan motivasi saat anak mempraktekan permainan.	√	
	11	Menggunakan volume suara yang memadai, intonasi tidak monoton, vokal jelas.	√	
	12	Pemusatan perhatian, kesenyapan, kontak pandang.		√
<b>D</b>	<b>Penguasaan materi, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	13	Menyampaikan materi sesuai konsep bermain.	√	
	14	Memberi contoh/ mendemonstrasikan cara bermain dengan luwes.	√	
	15	Menjawab pertanyaan dengan tepat.		√
	16	Materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	√	
<b>E</b>	<b>Pengelolaan kelas, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	17	Mengorganisasi alat, fasilitas, dan media dengan baik.	√	
	18	Membuat formasi sesuai materi dan tujuan.	√	
	19	Menempatkan diri pada posisi yang strategis.		√
	20	Menguasai kelas dengan baik.		√
<b>F</b>	<b>Penggunaan waktu, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	21	Menentukan alokasi waktu dengan tepat.	√	
	22	Memulai dan mengakhiri pelajaran dengan tepat.	√	
	23	Menggunakan waktu selang.	√	
	24	Menggunakan waktu secara efektif.	√	



<b>G</b>		<b>Memberikan penguatan, meliputi :</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	25	Penguatan secara verbal		√
	26	Penggunaan dengan mimik dan gerak badan	√	
	27	Penguatan berupa simbol dan benda		√
	28	Penguatan dengan kegiatan yang menyenangkan	√	
<b>H</b>		<b>Menggunakan media dan alat pembelajaran, meliputi :</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	29	Memberdayakan media dan alat pembelajaran yang ada.	√	
	30	Membuat media sendiri.		√
	31	Memodifikasi alat pembelajaran.	√	
	32	Menggunakan media dan alat dalam proses pembelajaran.	√	
<b>I</b>		<b>Mengevaluasi, meliputi :</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	33	Melakukan evaluasi sesuai materi	√	
	34	Melakukan evaluasi secara individual maupun klasikal.	√	
	35	Melakukan diagnosa	√	
	36	Melakukan remidi	√	
<b>J</b>		<b>Menutup pelajaran, meliputi :</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	37	Memberikan pendinginan dengan tepat	√	
	38	Membuat kesimpulan	√	
	39	Memberi pesan dan tindak lanjut	√	
	40	Memberi tugas/ pengayaan		√
<b>JUMLAH :</b>			31	9
<b>SKOR MAKSIMUM 40</b>				

Catatan refleksi :

Kegiatan pemanasan agar difokuskan dengan pendekatan bermain.

Mengetahui,  
Kolaborator 1

**Dwi Jatmika, S.Pd**  
**NIP.19800505 200503 1 002**

B. Kolaborator 2

		<b>INDIKATOR DAN DESKRIPTOR</b>	<b>PENILAIAN</b>	
<b>A</b>	<b>Membuka pelajaran, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	1	Memfokuskan perhatian siswa (membariskan, menghitung, memimpin doa).	√	
	2	Melakukan apersepsi.	√	
	3	Menyampaikan topik dan tujuan.	√	
	4	Memberikan pemanasan dalam bentuk bermain yang sesuai dengan inti pembelajaran.	√	
<b>B</b>	<b>Menyampaikan/ menjelaskan materi, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	5	Pemilihan metode sesuai bahan ajar.	√	
	6	Menyampaikan materi secara sistematis dan logis.	√	
	7	Menyajikan penjelasan dengan contoh, ilustrasi, pemberian tekanan.	√	
	8	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami/ komunikatif.	√	
<b>C</b>	<b>Interaksi dengan siswa, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	9	Menggunakan teknik bertanya.	√	
	10	Memberikan motivasi saat anak mempraktekan permainan.	√	
	11	Menggunakan volume suara yang memadai, intonasi tidak monoton, vokal jelas.		√
	12	Pemusatan perhatian, kesenyapan, kontak pandang.	√	
<b>D</b>	<b>Penguasaan materi, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	13	Menyampaikan materi sesuai konsep bermain.	√	
	14	Memberi contoh/ mendemonstrasikan cara bermain dengan luwes.	√	
	15	Menjawab pertanyaan dengan tepat.	√	
	16	Materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	√	
<b>E</b>	<b>Pengelolaan kelas, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	17	Mengorganisasi alat, fasilitas, dan media dengan baik.	√	
	18	Membuat formasi sesuai materi dan tujuan.	√	
	19	Menempatkan diri pada posisi yang strategis.	√	
	20	Menguasai kelas dengan baik.		√
<b>F</b>	<b>Penggunaan waktu, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	21	Menentukan alokasi waktu dengan tepat.	√	
	22	Memulai dan mengakhiri pelajaran dengan tepat.	√	
	23	Menggunakan waktu selang.	√	
	24	Menggunakan waktu secara efektif.	√	
<b>G</b>	<b>Memberikan penguatan, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	25	Penguatan secara verbal		√
	26	Penggunaan dengan mimik dan gerak badan	√	
	27	Penguatan berupa simbol dan benda		√
	28	Penguatan dengan kegiatan yang menyenangkan	√	

<b>H</b>	<b>Menggunakan media dan alat pembelajaran, meliputi :</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	29 Memberdayakan media dan alat pembelajaran yang ada.	√	
	30 Membuat media sendiri.		√
	31 Memodifikasi alat pembelajaran.	√	
	32 Menggunakan media dan alat dalam proses pembelajaran.	√	
<b>I</b>	<b>Mengevaluasi, meliputi :</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	33 Melakukan evaluasi sesuai materi	√	
	34 Melakukan evaluasi secara individual maupun klasikal.	√	
	35 Melakukan diagnosa	√	
	36 Melakukan remidi	√	
<b>J</b>	<b>Menutup pelajaran, meliputi :</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	37 Memberikan pendinginan dengan tepat	√	
	38 Membuat kesimpulan	√	
	39 Memberi pesan dan tindak lanjut	√	
	40 Memberi tugas/ pengayaan	√	
<b>JUMLAH :</b>		<b>35</b>	<b>5</b>
<b>SKOR MAKSIMUM 40</b>			

Catatan refleksi :

Tinggi rintangan tali yang dibentangkan agar di tingkatkan.

Mengetahui,  
Kolaborator 2

**Ahmad Muntohar, S.Pd**  
**NIP. 19800429 200501 1 001**

## Lampiran 12. Statistik Pertemuan ke-3 Siklus Dua

### Pengamatan Kinerja Guru Pertemuan ke-3 Siklus Satu

Rentang Skor	Kriteria	Skor Hasil
00 – 10	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung kurang baik.	-
11 – 20	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung cukup baik.	-
21 – 30	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan baik.	-
31 – 40	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan sangat baik.	33

Catatan Kolaborator:

Hasil menunjukkan bahwa kinerja guru berkategori sangat baik dalam hal proses pembelajaran senam lantai meroda dengan pendekatan bermain pada siswa kelas V SD Negeri Kaliduren Kecamatan Moyudan Kabupaten Sleman di pertemuan ke-1 siklus dua.

**Lampiran 13. Hasil Observasi Pengamatan Kinerja Guru dari 2 Kolaborator  
Pertemuan ke-4 Siklus Dua**

A. Kolaborator 1

		<b>INDIKATOR DAN DESKRIPTOR</b>	<b>PENILAIAN</b>	
<b>A</b>	<b>Membuka pelajaran, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	1	Memfokuskan perhatian siswa (membariskan, menghitung, memimpin doa).	√	
	2	Melakukan apersepsi.	√	
	3	Menyampaikan topik dan tujuan.	√	
	4	Memberikan pemanasan dalam bentuk bermain yang sesuai dengan inti pembelajaran.	√	
<b>B</b>	<b>Menyampaikan/ menjelaskan materi, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	5	Pemilihan metode sesuai bahan ajar.	√	
	6	Menyampaikan materi secara sistematis dan logis.	√	
	7	Menyajikan penjelasan dengan contoh, ilustrasi, pemberian tekanan.	√	
	8	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami/komunikatif.	√	
<b>C</b>	<b>Interaksi dengan siswa, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	9	Menggunakan teknik bertanya.	√	
	10	Memberikan motivasi saat anak mempraktekan permainan.	√	
	11	Menggunakan volume suara yang memadai, intonasi tidak monoton, vokal jelas.	√	
	12	Pemusatan perhatian, kesenyapan, kontak pandang.	√	
<b>D</b>	<b>Penguasaan materi, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	13	Menyampaikan materi sesuai konsep bermain.	√	
	14	Memberi contoh/ mendemonstrasikan cara bermain dengan luwes.	√	
	15	Menjawab pertanyaan dengan tepat.	√	
	16	Materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	√	
<b>E</b>	<b>Pengelolaan kelas, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	17	Mengorganisasi alat, fasilitas, dan media dengan baik.	√	
	18	Membuat formasi sesuai materi dan tujuan.	√	
	19	Menempatkan diri pada posisi yang strategis.	√	
	20	Menguasai kelas dengan baik.	√	
<b>F</b>	<b>Penggunaan waktu, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	21	Menentukan alokasi waktu dengan tepat.	√	
	22	Memulai dan mengakhiri pelajaran dengan tepat.	√	
	23	Menggunakan waktu selang.	√	
	24	Menggunakan waktu secara efektif.	√	

<b>G</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
<b>Memberikan penguatan, meliputi :</b>			
25	Penguatan secara verbal		√
26	Penggunaan dengan mimik dan gerak badan	√	
27	Penguatan berupa simbol dan benda	√	
28	Penguatan dengan kegiatan yang menyenangkan	√	
<b>H</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
<b>Menggunakan media dan alat pembelajaran, meliputi :</b>			
29	Memberdayakan media dan alat pembelajaran yang ada.	√	
30	Membuat media sendiri.	√	
31	Memodifikasi alat pembelajaran.	√	
32	Menggunakan media dan alat dalam proses pembelajaran.	√	
<b>I</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
<b>Mengevaluasi, meliputi :</b>			
33	Melakukan evaluasi sesuai materi	√	
34	Melakukan evaluasi secara individual maupun klasikal.	√	
35	Melakukan diagnosa	√	
36	Melakukan remidi	√	
<b>J</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
<b>Menutup pelajaran, meliputi :</b>			
37	Memberikan pendinginan dengan tepat	√	
38	Membuat kesimpulan	√	
39	Memberi pesan dan tindak lanjut	√	
40	Memberi tugas/ pengayaan	√	
<b>JUMLAH :</b>		39	1
<b>SKOR MAKSIMUM 40</b>			

Catatan refleksi :

Tindakan di hentikan, karena telah sesuai dengan indikator keberhasilan.

Mengetahui,  
Kolaborator 1

**Dwi Jatmika, S.Pd**  
**NIP.19800505 200503 1 002**

B. Kolaborator 2

		<b>INDIKATOR DAN DESKRIPTOR</b>	<b>PENILAIAN</b>	
<b>A</b>	<b>Membuka pelajaran, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	1	Memfokuskan perhatian siswa (membariskan, menghitung, memimpin doa).	√	
	2	Melakukan apersepsi.	√	
	3	Menyampaikan topik dan tujuan.	√	
	4	Memberikan pemanasan dalam bentuk bermain yang sesuai dengan inti pembelajaran.	√	
<b>B</b>	<b>Menyampaikan/ menjelaskan materi, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	5	Pemilihan metode sesuai bahan ajar.	√	
	6	Menyampaikan materi secara sistematis dan logis.	√	
	7	Menyajikan penjelasan dengan contoh, ilustrasi, pemberian tekanan.	√	
	8	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami/ komunikatif.	√	
<b>C</b>	<b>Interaksi dengan siswa, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	9	Menggunakan teknik bertanya.	√	
	10	Memberikan motivasi saat anak mempraktekan permainan.	√	
	11	Menggunakan volume suara yang memadai, intonasi tidak monoton, vokal jelas.		√
	12	Pemusatan perhatian, kesenyapan, kontak pandang.	√	
<b>D</b>	<b>Penguasaan materi, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	13	Menyampaikan materi sesuai konsep bermain.	√	
	14	Memberi contoh/ mendemonstrasikan cara bermain dengan luwes.	√	
	15	Menjawab pertanyaan dengan tepat.	√	
	16	Materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	√	
<b>E</b>	<b>Pengelolaan kelas, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	17	Mengorganisasi alat, fasilitas, dan media dengan baik.	√	
	18	Membuat formasi sesuai materi dan tujuan.	√	
	19	Menempatkan diri pada posisi yang strategis.	√	
	20	Menguasai kelas dengan baik.	√	
<b>F</b>	<b>Penggunaan waktu, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	21	Menentukan alokasi waktu dengan tepat.	√	
	22	Memulai dan mengakhiri pelajaran dengan tepat.	√	
	23	Menggunakan waktu selang.	√	
	24	Menggunakan waktu secara efektif.	√	
<b>G</b>	<b>Memberikan penguatan, meliputi :</b>		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	25	Penguatan secara verbal		√
	26	Penggunaan dengan mimik dan gerak badan	√	
	27	Penguatan berupa simbol dan benda		√
	28	Penguatan dengan kegiatan yang menyenangkan	√	

<b>H</b>	<b>Menggunakan media dan alat pembelajaran, meliputi :</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	29 Memberdayakan media dan alat pembelajaran yang ada.	√	
	30 Membuat media sendiri.	√	
	31 Memodifikasi alat pembelajaran.	√	
	32 Menggunakan media dan alat dalam proses pembelajaran.	√	
<b>I</b>	<b>Mengevaluasi, meliputi :</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	33 Melakukan evaluasi sesuai materi	√	
	34 Melakukan evaluasi secara individual maupun klasikal.	√	
	35 Melakukan diagnosa	√	
	36 Melakukan remidi	√	
<b>J</b>	<b>Menutup pelajaran, meliputi :</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
	37 Memberikan pendinginan dengan tepat	√	
	38 Membuat kesimpulan	√	
	39 Memberi pesan dan tindak lanjut	√	
	40 Memberi tugas/ pengayaan	√	
<b>JUMLAH :</b>		<b>37</b>	<b>3</b>
<b>SKOR MAKSIMUM 40</b>			

Catatan refleksi :

Unjuk kerja mengenai hasil belajar siswa meningkat secara signifikan dan telah sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Mengetahui,  
Kolaborator 2

**Ahmad Muntohar, S.Pd**  
**NIP. 19800429 200501 1 001**



## Lampiran 14. Statistik Pertemuan ke-4 Siklus Dua

### A. Pengamatan Kinerja Guru Pertemuan ke-4 Siklus Satu

Rentang Skor	Kriteria	Skor Hasil
00 – 10	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung kurang baik.	-
11 – 20	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung cukup baik.	-
21 – 30	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan baik.	-
31 – 40	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan sangat baik.	38

<sup>2)</sup>  
Catatan Kolaborator:

Hasil menunjukkan bahwa kinerja guru berkategori sangat baik dalam hal proses pembelajaran gerak dasar meroda dengan pendekatan bermain di pertemuan ke-2 siklus dua.

### B. Hasil Belajar Gerak Dasar Meroda Siswa Kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga Siklus Dua

No	Interval Penilaian	Kategori	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	$X \geq 86$	Sangat Baik	9 siswa	34,62%	Tuntas
2	75 – 85	Baik	12 siswa	46,15%	Tuntas
3	64 – 74	Sedang	4 siswa	15,38%	Belum Tuntas
4	53 – 63	Kurang	1 siswa	3,85%	Belum Tuntas
5	$X \leq 52$	Kurang Sekali	0 siswa	0%	Belum Tuntas
<b>Jumlah =</b>			<b>26 siswa</b>	<b>100%</b>	

Keterangan: Indikator keberhasilan adalah hasil belajar siswa yaitu KKM 75 dan minimal sebanyak 80% dari total siswa dalam satu kelas “Tuntas”, masuk dalam kategori penilaian “baik” dan “sangat baik”.

Hasil belajar gerak dasar meroda siswa kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga siklus dua, di dapat hasil untuk

Kategori sangat baik sebanyak 9 siswa atau sebesar (34,62%), kategori baik sebanyak 12 siswa atau sebesar (46,15%), kategori sedang sebanyak 4 siswa atau sebesar (15,38%), kategori Kurang sebanyak 1 siswa atau sebesar (3,85%), dan kategori kurang sekali sebanyak 0 siswa atau sebesar (0%).

**C. Minat Siswa Kelas V SD Negeri 4 Sumampir Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga, dalam Mengikuti Pembelajaran Materi Meroda dengan Pendekatan Bermain di Siklus Dua**

No	Interval Penilaian	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X \geq 81$	Sangat Baik	10 siswa	38,47%
2	61 – 80	Baik	12 siswa	46,15%
3	41 – 60	Sedang	4 siswa	15,38%
4	21 – 40	Kurang	0 siswa	0%
5	$X \leq 20$	Kurang Sekali	0 siswa	0%
<b>Jumlah =</b>			<b>26 siswa</b>	<b>100%</b>

Minat siswa kelas V SD Negeri Kaliduren Kecamatan Moyudan Kabupaten Sleman, dalam mengikuti pembelajaran materi meroda dengan pendekatan bermain di siklus dua, di dapat hasil untuk Kategori sangat baik sebanyak 10 siswa atau sebesar (38,47%), kategori baik sebanyak 12 siswa atau sebesar (46,15%), kategori sedang sebanyak 4 siswa atau sebesar (15,38%), kategori Kurang sebanyak 0 siswa atau sebesar (0%), dan kategori kurang sekali sebanyak 0 siswa atau sebesar (0%).

**Lampiran 15. RPP siklus Satu Pertemuan ke-1**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP )**

<b>Sekolah</b>	<b>: SD Negeri 4 Sumampir Rembang Purbalingga</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: (V) / II (Dua)</b>
<b>Pertemuan</b>	<b>: Siklus Satu (pertemuan ke-1)</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 3 X 35 menit (105 menit)</b>

**A. Standar Kompetensi :**

8. Mempraktikkan berbagai bentuk senam ketangkasan dengan koordinasi yang baik, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

**B. Kompetensi Dasar :**

- 8.1 Mempraktikkan sebuah rangkaian gerak senam ketangkasan dengan konsisten, tepat, dan koordinasil yang baik, serta nilai keselamatan, disiplin, dan keberanian

**C. Indikator :**

- 8.1.1 Melakukan teknik gerak dasar meroda.
  - Melakukan latihan penguatan bertumpu dengan dua tangan dalam bentuk permainan.
  - Latihan menirukan gerakan roda berputar dalam bentuk permainan melewati rintangan.

**D. Tujuan Pembelajaran :**

- 8.1.1.1 Siswa dapat melakukan gerak dasar penguatan bertumpu dengan dua tangan dalam bentuk permainan secara gradual sedikit demi sedikit meningkat dalam bentuk permainan gerobak dorong.
- 8.1.1.2 Siswa dapat melakukan/ melewati rintangan satu kardus yang di tata dalam bentuk permainan (dalam melewati rintangan kardus dilakukan dengan menirukan gerak roda yang sedang berputar).

8.1.1.3 Siswa menguasai materi pembelajaran dengan dapat melakukan target berjalan dengan bertumpu dua tangan (menirukan gerobak dorong) sejauh 5 meter.

8.1.1.4 Siswa menguasai materi pembelajaran dengan dapat melakukan/ melewati rintangan satu kardus yang di tata dengan cara menirukan ban berputar.

**Karakter siswa yang diharapkan :**

*Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Rasa Ingin tahu, dan Tanggung jawab.*

**E. Materi Ajar (Materi Pokok):**

- Keterampilan Gerak Dasar Meroda
- Tindakan pembelajaran melalui pendekatan permainan:
  1. Gerobak dorong mencapai target berjalan dengan tumpuan dua tangan dengan jarak 5 meter.
  2. Melewati rintangan satu kardus yang ditaruh, dengan cara menirukan ban berputar dengan tumpuan menggunakan kedua tangan.

**F. Metode Pembelajaran:**

- Demonstrasi
- Bermain dan Peragaan
- Praktek

**G. Langkah-langkah Pembelajaran**

- **Kegiatan Awal (20 menit) :**
  1. Siswa dibariskan menjadi empat barisan
  2. Berdoa
  3. Mengecek kehadiran siswa



4. Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
5. Apersepsi (tentang pembelajaran gerak dasar meroda)  
Apersepsi dalam bentuk cerita dengan menggunakan media ban bekas.

6. Melakukan gerakan *stretching* / penguluran.
- bongkok , kedua tangan berpegangan kaki kangkang, gerakan mengayun kedua tangan ke atas dan ke bawah.
  - Masih posisi saling berhadapan , duduk berpegangan tangan kaki kangkang tarik menarik, berpasangan.



7. Melakukan gerakan pemanasan dalam bentuk bermain yang berorientasi pada kegiatan inti :

Berlomba mencium lutut

Siswa duduk telunjur posisi membuat lingkaran sambil bernyanyi “sluku-sluku batok”, siswa berusaha mencium lutut. Siswa yang mencium lutut paling lama dialah yang menjadi pemenang. Perlombaan dapat diulangi beberapa kali.



▪ **Kegiatan Inti (75 menit) :**

**1. Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi :

- Siswa melakukan latihan penguatan bertumpu dengan kedua tangan
- Siswa melakukan latihan menirukan gerakan ban berputar.
- Guru melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- Guru memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di halaman sekolah atau lapangan.

## 2. *Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi :

- a. Siswa melakukan kegiatan bermain yang berorientasi pada pola gerak lokomotor.
- b. Siswa melakukan permainan gerobak dorong, mencapai target berjalan dengan tumpuan dua tangan dengan jarak 5 meter.

Siswa diatur secara berpasangan. Melakukan gerakan gerobak dorong bergantian dengan pasangannya menenmpuh jarak 5 meter. Ada aba-aba peluit dari guru, maka anak yang belakang mengangkat kedua kaki anak yang didepan (yang mempraktekkan gerobak dorong). Anak yang mempraktekkan, melakukan gerakan berjalan ke depan dengan menggunakan tumpuan dua tangan, kaki di pegang pasangannya. Permainan dilakukan secara bergantian dengan pasangannya.



### **Jarak 5 Meter**

Permainan gerobak dorong dengan mencapai target berjalan dengan tumpuan dua tangan dengan jarak 5 meter, dilakukan dengan pengulangan sebanyak 2 kali bolak balik. Kegiatan permainan ini membutuhkan alokasi waktu selama 25 menit.

- c. Siswa melakukan latihan menirukan gerakan ban berputar dalam bentuk permainan melewati rintangan kardus.
  - 1) Pengulangan apersepsi dalam bentuk cerita, tentang ban yang sedang berputar. Guru bercerita, sambil dengan mempraktekkan menggunakan media ban bekas digelindingkan ke depan. Siswa disuruh mendengarkan dan memperhatikan laju ban yang sedang berputar.



→ **Media ban bekas**

Kegiatan apersepsi mengenai ban yang sedang berputar, yang dilakukan oleh guru membutuhkan alokasi waktu selama 15 menit.

- 2) Setelah memperhatikan laju ban yang sedang berputar, siswa satu persatu melakukan/ mempraktekkan permainan melewati rintangan satu kardus yang ditaruh, dengan cara menirukan ban berputar dengan tumpuan menggunakan kedua tangan. Dalam menumbuhkan rasa keberanian/ percaya diri siswa dalam mencoba mempraktekkan menirukan gerakan ban berputar saat melewati rintangan kardus, dengan perintah siswa untuk awal mencoba mempraktekkan sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing siswa.



Kegiatan dalam hal siswa satu persatu melakukan/ mempraktekkan permainan melewati rintangan satu kardus yang ditaruh, dengan cara menirukan ban berputar dengan tumpuan menggunakan kedua tangan, membutuhkan alokasi waktu sekitar 35 menit. Mempraktekkan permainan melewati rintangan satu kardus yang ditaruh, dilakukan oleh siswa secara berulang-ulang.

- d. Siswa melakukan permainan gerobak dorong dengan target berjalan 5 meter dilakukan secara berpasangan dan bergantian dengan temannya.
- e. Guru memperagakan melewati rintangan satu kardus dengan tumpuan menggunakan kedua tangan
- f. Siswa satu persatu mencoba melakukan latihan menirukan gerakan ban berputar dalam bentuk permainan melewati rintangan satu kardus.
- g. Siswa belajar keterampilan gerak dasar meroda dalam bentuk bermain, dengan arahan dan bimbingan guru Penjasorkes.

### 3. *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi :

- a. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- b. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan, pemahaman, memberikan penguatan , dan penyimpulan.

#### ▪ **Kegiatan Penutup (10 menit) :**

Dalam kegiatan penutup :

1. Siswa di kumpulkan di tempat yang teduh sambil mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan.



2. Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dasar dalam meroda.
3. Penenangan dalam bentuk bernyanyi bersama “disini senang disana senang”.
4. Siswa dibariskan, dan penutup dengan berdoa.

**H. Alat dan Sumber Belajar:**

- a. Buku Paket Pegangan Penjasorkes kelas V
- b. KTSP 2006
- c. Lapangan/ halaman sekolah
- d. Ban bekas
- e. Kardus
- f. Peluit
- g. Torong sebagai batas lapangan

Mengetahui,  
Guru Penjasorkes

**Purbalingga, Mei 2015**  
**Pratikan**

**Ahmad Muntohar, S.Pd**  
**NIP.19800429 200501 1 001**

**Sulistiyo Wibowo**  
**NIM. 11601247055**



**Lampiran 16. RPP siklus Satu Pertemuan ke-2**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP )**

<b>Sekolah</b>	<b>: SD Negeri 4 Sumampir Rembang Purbalingga</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: (V) / II (Dua)</b>
<b>Pertemuan</b>	<b>: Siklus Satu (pertemuan ke-2)</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 3 X 35 menit (105 menit)</b>

**A. Standar Kompetensi :**

8. Mempraktikkan berbagai bentuk senam ketangkasan dengan koordinasi yang baik, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

**B. Kompetensi Dasar :**

- 8.1 Mempraktikkan sebuah rangkaian gerak senam ketangkasan dengan konsisten, tepat, dan koordinasil yang baik, serta nilai keselamatan, disiplin, dan keberanian

**C. Indikator :**

- 8.1.1 Melakukan teknik gerak dasar meroda.
  - Melakukan latihan penguatan bertumpu dengan dua tangan dalam bentuk permainan.
  - Latihan menirukan gerakan roda berputar dalam bentuk permainan melewati rintangan.
  - Melakukan gerak dasar meroda (penilaian meroda siswa).

**D. Tujuan Pembelajaran :**

- 8.1.1.1 Siswa dapat melakukan gerak dasar penguatan bertumpu dengan dua tangan dalam bentuk permainan secara gradual sedikit demi sedikit meningkat dalam bentuk permainan gerobak dorong.
- 8.1.1.2 Siswa dapat melakukan/ melewati rintangan dua kardus yang di tata dalam bentuk permainan (dalam melewati rintangan kardus dilakukan dengan menirukan gerak roda yang sedang berputar).

8.1.1.3 Siswa menguasai materi pembelajaran dengan dapat melakukan target berjalan dengan bertumpu dua tangan (menirukan gerobak dorong), meningkat dari pertemuan sebelumnya yaitu dengan menempuh jarak sejauh 8 meter.

8.1.1.4 Siswa menguasai materi pembelajaran dengan dapat melakukan/ melewati rintangan kardus yang di tata dengan cara menirukan ban berputar. Meningkat dari pertemuan sebelumnya dengan mampu melakukan/ melewati rintangan dua kardus yang ditata ke atas yang dilakukan dengan cara menirukan ban berputar.

**Karakter siswa yang diharapkan :**

*Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Rasa Ingin tahu, dan Tanggung jawab.*

**E. Materi Ajar (Materi Pokok):**

- Keterampilan Gerak Dasar Meroda
- Tindakan pembelajaran melalui pendekatan permainan:
  1. Gerobak dorong mencapai target berjalan dengan tumpuan dua tangan dengan jarak 8 meter.
  2. Melewati rintangan dua kardus yang ditaruh, dengan cara menirukan ban berputar dengan tumpuan menggunakan kedua tangan.
- Unjuk kerja penilaian hasil belajar gerak dasar meroda siswa.

**F. Metode Pembelajaran:**

- Demonstrasi
- Bermain dan Peragaan
- Praktek

**G. Langkah-langkah Pembelajaran**

▪ **Kegiatan Awal (20 menit) :**

1. Siswa dibariskan menjadi empat barisan
2. Berdoa
3. Mengecek kehadiran siswa



4. Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
5. Apersepsi (tentang pembelajaran gerak dasar meroda)  
Apersepsi dalam bentuk penguatan dengan cerita secara singkat mengenai pertemuan sebelumnya dengan menggunakan media ban bekas.
6. Melakukan gerakan *stretching* / penguluran.
  - a. bongkok , kedua tangan berpegangan kaki kangkang, gerakan mengayun kedua tangan ke atas dan ke bawah.
  - b. Masih posisi saling berhadapan , duduk berpegangan tangan kaki kangkang tarik menarik, berpasangan.



7. Melakukan gerakan pemanasan dalam bentuk bermain yang berorientasi pada kegiatan inti :  
Berlomba mencium lutut  
Siswa duduk telunjur posisi membuat lingkaran sambil bernyanyi “sluku-sluku batok”, siswa berusaha mencium lutut. Siswa yang mencium lutut paling lama dialah yang menjadi pemenang. Perlombaan dapat diulangi beberapa kali.



▪ **Kegiatan Inti (75 menit) :**

**1. Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi :

- a. Siswa melakukan latihan penguatan bertumpu dengan kedua tangan
- b. Siswa melakukan latihan menirukan gerakan ban berputar.
- c. Guru melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan

- d. Guru memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di halaman sekolah atau lapangan.

## 2. *Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi :

- a. Siswa melakukan kegiatan bermain yang berorientasi pada pola gerak lokomotor.
- b. Siswa melakukan permainan gerobak dorong, mencapai target berjalan dengan tumpuan dua tangan menempuh jarak 8 meter.

Siswa diatur secara berpasangan. Melakukan gerakan gerobak dorong bergantian dengan pasangannya menempuh jarak 8 meter. Ada aba-aba peluit dari guru, maka anak yang belakang mengangkat kedua kaki anak yang didepan (yang mempraktekkan gerobak dorong). Anak yang mempraktekkan, melakukan gerakan berjalan ke depan dengan menggunakan tumpuan dua tangan, kaki di pegang pasangannya. Permainan dilakukan secara bergantian dengan pasangannya.



### **Jarak 8 Meter**

Permainan gerobak dorong dengan mencapai target berjalan dengan tumpuan dua tangan dengan jarak 8 meter, dilakukan dengan pengulangan sebanyak 1 kali bolak balik. Kegiatan permainan ini membutuhkan alokasi waktu selama 15 menit.

- c. Siswa melakukan latihan menirukan gerakan ban berputar dalam bentuk permainan melewati rintangan kardus.
- 1) Pengulangan apersepsi pertemuan sebelumnya dalam bentuk cerita, tentang ban yang sedang berputar. Guru bercerita, sambil dengan mempraktekkan menggunakan media ban bekas digelindingkan ke depan. Siswa disuruh mendengarkan dan memperhatikan laju ban yang sedang berputar.



Kegiatan pengulangan apersepsi pertemuan sebelumnya dalam bentuk cerita, yang dilakukan oleh guru membutuhkan alokasi waktu selama 10 menit.

- 2) Setelah memperhatikan laju ban yang sedang berputar, siswa satu persatu melakukan/ mempraktekkan permainan melewati rintangan dua kardus yang ditaruh, dengan cara menirukan ban berputar dengan tumpuan menggunakan kedua tangan. Dalam menumbuhkan rasa keberanian/ percaya diri siswa dalam mencoba mempraktekkan menirukan gerakan ban berputar saat melewati rintangan dua kardus yang di tata ke atas, dengan perintah siswa untuk awal mencoba mempraktekkan sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing siswa.



Kegiatan dalam hal siswa satu persatu melakukan/ mempraktekkan permainan melewati rintangan dua kardus yang ditaruh, dengan cara menirukan ban berputar dengan tumpuan menggunakan kedua tangan, membutuhkan alokasi waktu sekitar 20 menit. Mempraktekkan permainan melewati rintangan dua kardus yang ditaruh, dilakukan oleh siswa secara berulang-ulang.

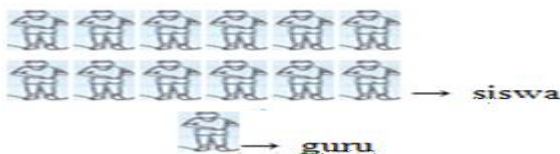
- d. Siswa melakukan permainan gerobak dorong dengan target berjalan sejauh 8 meter, dilakukan secara berpasangan dan bergantian dengan temannya.
  - e. Guru memperagakan melewati rintangan dua kardus yang di tata ke atas dengan tumpuan menggunakan kedua tangan.
  - f. Siswa satu persatu mencoba melakukan latihan menirukan gerakan ban berputar dalam bentuk permainan melewati rintangan dua kardus yang di tata ke atas dengan tumpuan menggunakan kedua tangan.
  - g. Siswa belajar keterampilan gerak dasar meroda dalam bentuk bermain, dengan arahan dan bimbingan guru Penjasorkes.
  - h. Unjuk kerja penilaian hasil belajar gerak dasar meroda siswa. Penilaian gerak meroda siswa membutuhkan alokasi waktu selama 40 menit.
- 3. Konfirmasi**
- Dalam kegiatan konfirmasi :
- a. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa

b. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan, pemahaman, memberikan penguatan , dan penyimpulan.

▪ **Kegiatan Penutup (10 menit) :**

Dalam kegiatan penutup :

1. Siswa di kumpulkan di tempat yang teduh sambil mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan.



2. Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dasar dalam meroda.
3. Penenangan dalam bentuk bernyanyi bersama “disini senang disana senang”.
4. Siswa dibariskan, dan penutup dengan berdoa.

**H. Alat dan Sumber Belajar:**

- a. Buku Paket Pegangan Penjasorkes kelas V
- b. KTSP 2006
- c. Lapangan/ halaman sekolah
- d. Ban bekas
- e. Kardus
- f. Peluit
- g. Torong sebagai batas lapangan
- h. Lembar rubrik penilaian hasil belajar siswa
- i. Bolpoint

**I. Penilaian :**



Penilaian unjuk kerja siswa (kemampuan meroda)

No	Subjek	Skor Aspek Penilaian Kemampuan Meroda			Jumlah Skor	NA	Ket
		Awalan	Gerakan	Sikap Akhir			
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
<b>Skor Maksimum 12</b>							

**Rumus Penilaian :**

$$\frac{\text{Jumlah Nilai Perolehan}}{\text{Skor Maksimum (12)}} \times 100 = \text{NA (Nilai Akhir)}$$

**Kriteria Penilaian :**

a. Awalan :

- 1) Berdiri sikap menyamping arah gerakan.
- 2) kedua kaki di buka sedikit lebar.
- 3) Kedua tangan lurus ke atas serong ke samping (menyerupai huruf "V").
- 4) Pandangan mata ke depan.

b. Gerakan :

- 1) Penempatan tangan pertama di lantai tidak terlalu dekat dengan kaki tolak.
- 2) Kedua siku lurus dan sikap badan melenting.
- 3) Lemparan kaki terlihat kuat dan arah lemparan kaki ke atas.
- 4) Gerakan lemparan kaki ke atas, dengan kedua kaki dilakukan secara bersamaan.

c. Sikap Akhir :

- 1) Tetap menjaga keseimbangan saat melakukan pendaratan.
- 2) Saat mendarat kedua kaki tidak dilakukan secara bersama.
- 3) Saat mendarat penempatan kaki terakhir terlihat tidak terlalu dekat dengan kaki pertama yang mendarat.
- 4) Saat melakukan pendaratan pandangan ke depan dan mata tidak dipejamkan.

**Prosedur Penilaian :**

- a. Siswa diberi skor 4 apabila dapat melakukan 4 item gerakan dengan benar
- b. Siswa diberi skor 3 apabila dapat melakukan 3 item gerakan dengan benar
- c. Siswa diberi skor 2 apabila dapat melakukan 2 item gerakan dengan benar
- d. Siswa diberi skor 1 apabila dapat melakukan 1 item gerakan dengan benar

Mengetahui,  
Guru Penjasorkes

**Purbalingga, Mei 2015**  
**Pratikan**

**Ahmad Muntohar, S.Pd**  
**NIP.19800429 200501 1 001**

**Sulistivo Wibowo**  
**NIM. 11601247055**



## Lampiran 17. RPP siklus Dua Pertemuan ke-3

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

<b>Sekolah</b>	<b>: SD Negeri 4 Sumampir Rembang Purbalingga</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: (V) / II (Dua)</b>
<b>Pertemuan</b>	<b>: Siklus Dua (pertemuan ke-3)</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 3 X 35 menit (105 menit)</b>

#### **A. Standar Kompetensi :**

8. Mempraktikkan berbagai bentuk senam ketangkasan dengan koordinasi yang baik, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

#### **B. Kompetensi Dasar :**

- 8.1 Mempraktikkan sebuah rangkaian gerak senam ketangkasan dengan konsisten, tepat, dan koordinasil yang baik, serta nilai keselamatan, disiplin, dan keberanian

#### **C. Indikator :**

- 8.1.1 Melakukan teknik gerak dasar meroda.
  - Melakukan latihan penguatan bertumpu dengan dua tangan dalam bentuk permainan.
  - Latihan menirukan gerakan roda berputar dalam bentuk permainan melewati rintangan.

#### **D. Tujuan Pembelajaran :**

- 8.1.1.1 Siswa dapat melakukan gerak dasar penguatan bertumpu dengan dua tangan dalam bentuk permainan secara gradual sedikit demi sedikit meningkat dalam bentuk permainan gajah berjalan.
- 8.1.1.2 Siswa menguasai materi pembelajaran dengan dapat melakukan target berjalan dengan bertumpu dua tangan (menirukan gerobak dorong), meningkat dari pertemuan sebelumnya yaitu dengan menempuh jarak sejauh 10 meter.

- 8.1.1.3 Siswa dapat melakukan/ melewati rintangan tali yang dibentangkan dalam bentuk permainan (dalam melewati rintangan tali dilakukan dengan menirukan gerak roda yang sedang berputar).
- 8.1.1.4 Siswa menguasai materi pembelajaran dengan dapat melakukan/ melewati rintangan tali yang dibentangkan setinggi 80 cm, dilakukan dengan cara menirukan ban berputar.

**Karakter siswa yang diharapkan :**

*Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Rasa Ingin tahu, dan Tanggung jawab.*

**E. Materi Ajar (Materi Pokok):**

- Keterampilan Gerak Dasar Meroda
- Tindakan pembelajaran melalui pendekatan permainan:
  1. Gerobak dorong mencapai target berjalan dengan tumpuan dua tangan dengan jarak 8 meter.
  2. Melewati rintangan dua kardus yang ditaruh, dengan cara menirukan ban berputar dengan tumpuan menggunakan kedua tangan.
  3. Melewati rintangan tali yang dibentangkan setinggi 80 cm, dengan cara menirukan ban berputar dengan tumpuan menggunakan kedua tangan

**F. Metode Pembelajaran:**

- Demonstrasi
- Bermain dan Peragaan
- Praktek

**G. Langkah-langkah Pembelajaran**

- **Kegiatan Awal (20 menit) :**
  1. Siswa dibariskan menjadi empat barisan
  2. Berdoa
  3. Mengecek kehadiran siswa



4. Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
5. Apersepsi (tentang pembelajaran gerak dasar meroda)  
Apersepsi dalam bentuk cerita dengan menggunakan media ban bekas.
6. Melakukan gerakan *stretching* / penguluran.
  - a. bongkok , kedua tangan berpegangan kaki kangkang, gerakan mengayun kedua tangan ke atas dan ke bawah.
  - b. Masih posisi saling berhadapan , duduk berpegangan tangan kaki kangkang tarik menarik, berpasangan.



7. Melakukan gerakan pemanasan dalam bentuk bermain yang berorientasi pada kegiatan inti : (“kereta api masuk terowongan”).
  - a. Tahap persiapan : siswa di bagi menjadi 2 kelompok masing-masing kelompok berpasangan.
  - b. Tahap pelaksanaan permainan diawali dengan masing-masing pasangan berpegangan tangan dan saling berhadapan. Setelah ada aba-aba peluit pasangan yang paling ujung masuk terowongan sambil bergandengan tangan, setelah keluar dari terowongan ikut membuat terowongan baru dan disusul oleh pasangan berikutnya sampai habis dan regu yang selesai paling dulu itulah yang menang.



▪ **Kegiatan Inti (75 menit) :**

**1. Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi :

- a. Siswa melakukan latihan penguatan bertumpu dengan kedua tangan
- b. Siswa melakukan latihan menirukan gerakan ban berputar.

- c. Guru melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- d. Guru memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di halaman sekolah atau lapangan.

## 2. *Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi :

- a. Siswa melakukan kegiatan bermain yang berorientasi pada pola gerak lokomotor.
- b. Siswa melakukan permainan gerobak dorong, mencapai target berjalan dengan tumpuan dua tangan dengan jarak 10 meter.  
Siswa diatur secara berpasangan. Melakukan gerakan gerobak dorong bergantian dengan pasangannya menenmpuh jarak 10 meter. Ada aba-aba peluit dari guru, maka anak yang belakang mengangkat kedua kaki anak yang didepan (yang mempraktekkan gerobak dorong). Anak yang mempraktekkan, melakukan gerakan berjalan ke depan dengan menggunakan tumpuan dua tangan, kaki di pegang pasangannya. Permainan dilakukan secara bergantian dengan pasangannya.



Permainan gerobak dorong dengan mencapai target berjalan dengan tumpuan dua tangan dengan jarak 10 meter, dilakukan dengan pengulangan sebanyak 1 kali bolak balik. Kegiatan permainan ini membutuhkan alokasi waktu selama 20 menit.

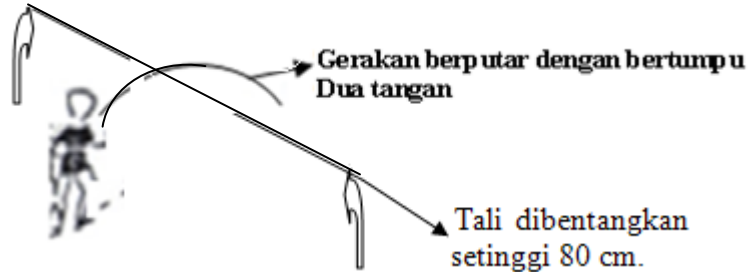
- c. Siswa melakukan latihan meroda dengan permainan melewati rintangan dua kardus yang di tata ke atas.



Kegiatan latihan meroda dengan permainan melewati rintangan dua kardus yang di tata ke atas, dilakukan oleh siswa dengan membutuhkan alokasi waktu selama 25 menit.

- d. Siswa melakukan latihan menirukan gerakan meroda dalam bentuk permainan melewati rintangan tali yang dibentangkan setinggi 80 cm.
  - 1) Tahap awal mempersiapkan media rintangan, yaitu tali yang dibentangkan setinggi 80 cm dari dasar.

- 2) Siswa satu persatu melakukan/ mempraktekkan permainan melewati rintangan tali yang dibentangkan setinggi 80 cm, dengan cara menirukan ban berputar dengan tumpuan menggunakan kedua tangan.



Kegiatan latihan menirukan gerakan meroda dalam bentuk permainan melewati rintangan tali yang dibentangkan setinggi 80 cm, dilakukan oleh siswa dengan membutuhkan alokasi waktu selama 30 menit.

- e. Siswa melakukan permainan gerobak dorong dengan target berjalan 10 meter, dilakukan secara berpasangan dan bergantian dengan temannya.
- f. Siswa satu persatu mencoba melakukan latihan menirukan gerakan ban berputar dalam bentuk permainan melewati rintangan dua kardus yang di tata ke atas.
- g. Siswa satu persatu mencoba melakukan latihan menirukan gerakan ban berputar dalam bentuk permainan melewati rintangan tali yang dibentangkan setinggi 80 cm.
- h. Siswa belajar keterampilan gerak dasar meroda dalam bentuk bermain, dengan arahan dan bimbingan guru Penjasorkes.

### 3. *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi :

- a. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- b. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan, pemahaman, memberikan penguatan , dan penyimpulan.

### ▪ **Kegiatan Penutup (10 menit) :**

Dalam kegiatan penutup :

1. Siswa di kumpulkan di tempat yang teduh sambil mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan.



2. Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dasar dalam meroda.

3. Penenangan dalam bentuk berdiri bersama-sama, kaki jinjit. Angkat kedua tangan lurus ke atas, sambil menghirup udara, dan masih posisi kedua tangan lurus ke atas gerakkan kedua tangan pelan. Terdengar bunyi peluit, tarik kedua tangan kembali ke bawah (posisi awal) dan diikuti kaki turun sambil teriak bersama-sama “horee”. Gerakan dapat diulangi beberapa kali.
4. Siswa dibariskan, dan penutup dengan berdoa.

**H. Alat dan Sumber Belajar:**

- a. Buku Paket Pegangan Penjasorkes kelas V
- b. KTSP 2006
- c. Lapangan/ halaman sekolah
- d. Ban bekas
- e. Kardus
- f. Peluit
- g. Meteran
- h. Kayu/ pancang
- i. Tali
- j. Torong sebagai batas lapangan

Mengetahui,  
Guru Penjasorkes

**Ahmad Muntohar, S.Pd**  
**NIP.19800429 200501 1 001**

**Purbalingga, Mei 2015**  
**Pratikan**

**Sulistiyo Wibowo**  
**NIM. 11601247055**

## Lampiran 18. RPP siklus Dua Pertemuan ke-4

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

<b>Sekolah</b>	<b>SD Negeri 4 Sumampir Rembang Purbalingga</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>(V)/ II (Dua)</b>
<b>Pertemuan</b>	<b>Siklus Dua (pertemuan ke-4)</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>:3 X 35 menit (105 menit)</b>

#### **A. Standar Kompetensi:**

8. Mempraktikkan berbagai bentuk senam ketangkasan dengan koordinasi yang baik, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

#### **B. Kompetensi Dasar:**

- 8.1 Mempraktikkan sebuah rangkaian gerak senam ketangkasan dengan konsisten, tepat, dan koordinasil yang baik, serta nilai keselamatan, disiplin, dan keberanian

#### **C. Indikator:**

- 8.1.1 Melakukan teknik gerak dasar meroda.
  - Melakukan latihan penguatan bertumpu dengan dua tangan dalam bentuk permainan.
  - Latihan menirukan gerakan roda berputar dalam bentuk permainan melewati rintangan.
  - Melakukan gerak dasar meroda (penilaian meroda siswa).

#### **D. Tujuan Pembelajaran:**

- 8.1.1.1 Siswa dapat melakukan gerak dasar penguatan bertumpu dengan dua tangan dalam bentuk permainan secara gradual sedikit demi sedikit meningkat dalam bentuk permainan gajah berjalan.
- 8.1.1.2 Siswa dapat melakukan/ melewati rintangantali yang dibentangkan dalam bentuk permainan (dalam melewati rintangan tali dilakukan dengan menirukan gerak roda yang sedang berputar).
- 8.1.1.3 Siswa menguasai materi pembelajaran dengan dapat melakukan target berjalan dengan bertumpu dua tangan (menirukan gajah berjalan) sejauh 10 meter; meningkat dengan menempuh jarak sejauh 12 meter.

- 8.1.1.4 Siswa menguasai materi pembelajaran dengan dapat melakukan/melewati rintangantali yang dibentangkan setinggi 100 cm, dilakukan dengan cara menirukan ban berputar.

**Karakter siswa yang diharapkan :**

***Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Rasa Ingin tahu, dan Tanggung jawab.***

**E. Materi Ajar (Materi Pokok):**

- Keterampilan Gerak Dasar Meroda
- Tindakan pembelajaran melalui pendekatan permainan:
  1. Bermain monyet-monyetan.
  2. Gerobak dorong mencapai target berjalan dengan tumpuan dua tangan dengan jarak 12 meter.
  3. Melewati rintangan tali yang dibentangkan setinggi 100 cm, dengan cara menirukan ban berputar dengan tumpuan menggunakan kedua tangan.
- Unjuk kerja penilaian hasil belajar gerak dasar meroda siswa

**F. Metode Pembelajaran:**

- Demonstrasi
- Bermain dan peragaan
- Praktek

**G. Langkah-langkah Pembelajaran**

- **KegiatanAwal (20 menit) :**
  1. Siswa dibariskan menjadi empat barisan
  2. Berdoa
  3. Mengecek kehadiran siswa



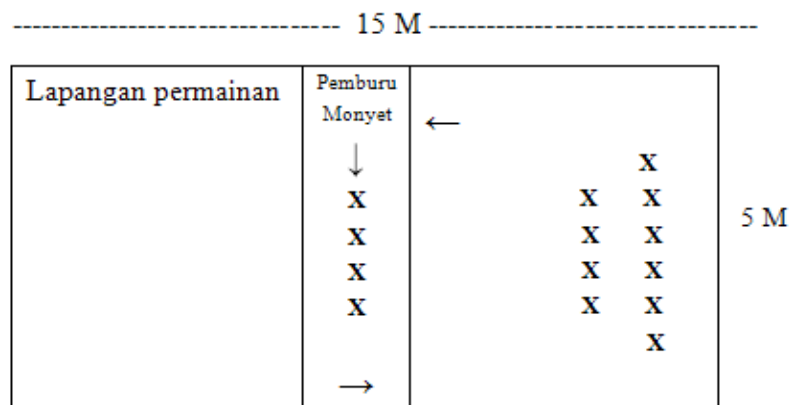
4. Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
5. Apersepsi (tentang pembelajaran gerak dasar meroda)  
Apersepsi dalam bentuk penguatan dengan cerita secara singkat mengenai pertemuan sebelumnya dengan menggunakan media ban bekas.
6. Melakukan gerakan *stretching* / penguluran.



- a. bongkok , kedua tangan berpegangan kaki kangkang, gerakan mengayun kedua tangan ke atas dan ke bawah.
- b. Masih posisi saling berhadapan , duduk berpegangan tangan kaki kangkang tarik menarik, berpasangan.



7. Melakukan gerakan pemanasan dalam bentuk bermain yang berorientasi pada kegiatan inti : (“Bermain monyet – monyetan”).
- a. Siswa dikumpulkan, dipilih 4 atau 5 anak sebagai pemburu monyet dan yang tidak dipilih menjadi monyet.
  - b. Pemburu berada ditengah- tengah lapangan/ halaman, dan yang menjadi monyet kumpul bebas menjauh dari pemburu. Tugas pemburu adalah menangkap satu temannya yang menjadi monyet untuk menggantikan menjadi pemburu. Pemburu secara bersama-sama menyebutkan suatu tempat, dan tugas yang menjadi monyet berlari menuju ke tempat tersebut.
  - c. Ketika monyet berlari menuju ke suatu tempat, tugas pemburu adalah menangkap satu monyet untuk menggantikan posisinya menjadi pemburu.



▪ **KegiatanInti (75 menit) :**

**1. Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi :

- a. Siswa melakukan latihan penguatan bertumpu dengan kedua tangan
- b. Siswa melakukan latihan menirukan gerakan ban berputar.

- c. Guru melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- d. Guru memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di halaman sekolah atau lapangan.

## 2. *Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi :

- a. Siswa melakukan kegiatan bermain yang berorientasi pada pola gerak lokomotor.
- b. Siswa melakukan permainan gajah berjalan, mencapai target berjalan dengan tumpuan dua tangan dengan jarak 10 meter dan 12 meter.

### 1) Permainan gajah berjalan dengan jarak 10 meter.

Siswa di bagi menjadi dua kelompok. Tugas siswa adalah berjalan menirukan gajah, berjalan dengan kedua tangan dan kedua kaki, tangan dan kaki lurus berjalan mencangkung tinggi dari garis A ke garis B dan kembali lagi ke garis A (jarak dari garis A-B adalah 10 meter). Gerakan menirukan gajah berjalan dilakukan secara estafet.

### 2) Permainan gajah berjalan dengan jarak 12 meter.

Gerakan sama seperti sebelumnya, yang membedakan adalah tingkat kesulitannya, karena jarak yang ditempuh adalah sejauh 12 meter.



Permainan gerobak dorong dengan mencapai target berjalan dengan tumpuan dua tangan dengan jarak 12 meter, dilakukan dengan pengulangan sebanyak 1 kali bolak balik. Kegiatan permainan ini membutuhkan alokasi waktu selama 15 menit.

- c. Siswa melakukan latihan menirukan gerakan ban berputar dalam bentuk permainan melewati rintangan tali yang dibentangkan.

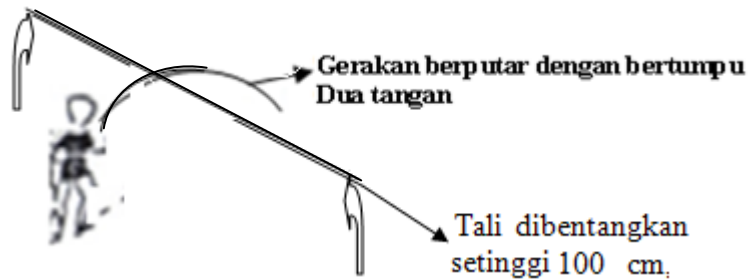
### 1) Pengulangan apersepsi pertemuan ke-1 siklus dua



→ **Media ban bekas**

- 2) Setelah memperhatikan laju ban yang sedang berputar, siswa satu persatu melakukan/ mempraktekkan permainan melewati rintangan tali yang dibentangkan, dengan cara menirukan ban berputar dengan tumpuan menggunakan kedua tangan.
- d. Siswa melakukan latihan menirukan gerakan meroda dalam bentuk permainan melewati rintangan tali yang dibentangkan setinggi 100 cm.

- 1) Tahap awal mempersiapkan media rintangan, yaitu tali yang dibentangkan setinggi 100 cm dari dasar.
- 2) Siswa satu persatu melakukan/ mempraktekkan permainan melewati rintangan tali yang dibentangkan setinggi 100 cm, dengan cara menirukan ban berputar dengan tumpuan menggunakan kedua tangan.



Kegiatan dalam hal siswa satu persatu melakukan/ mempraktekkan permainan melewati rintangan tali yang dibentangkan setinggi 100 cm, dengan cara menirukan ban berputar dengan tumpuan menggunakan kedua tangan, membutuhkan alokasi waktu sekitar 20 menit. Mempraktekkan permainan melewati tali yang dibentangkan, dilakukan oleh siswa secara berulang-ulang.

- e. Siswa melakukan permainan gajah berjalan dengan target berjalan 10 meter dan 12 meter, dilakukan secara estafet dan bergantian dengan kelompok yang lain.
- f. Siswa satu persatu mencoba melakukan latihan menirukan gerakan ban berputar dalam bentuk permainan melewati rintangan tali yang dibentangkan setinggi 100 cm.
- g. Siswa belajar keterampilan gerak dasar meroda dalam bentuk bermain, dengan arahan dan bimbingan guru Penjasorkes.
- h. Unjuk kerja penilaian hasil belajar gerak dasar meroda siswa. Penilaian gerak meroda siswa membutuhkan alokasi waktu selama 40 menit.

### 3. *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi :

- a. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- b. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan, pemahaman, memberikan penguatan , dan penyimpulan.

#### ▪ **Kegiatan Penutup (10 menit) :**

Dalam kegiatan penutup :

1. Siswa di kumpulkan di tempat yang teduh sambil mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan.



2. Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dasar dalam meroda.
3. Evaluasi secara singkat hasil belajar siswa.
4. Penenangan dalam bentuk bernyanyi bersama-sama di tempat yang teduh.
5. Siswa dibariskan, dan penutup dengan berdoa.

**H. Alat dan Sumber Belajar:**

- a. Buku Paket Pegangan Penjasorkes kelas V
- b. KTSP 2006
- c. Lapangan/ halaman sekolah
- d. Ban bekas
- e. Peluit
- f. Kayu/ pancang
- g. Meteran
- h. Tali
- i. Lembar rubrik penilaian hasil belajar siswa
- j. Bolpoint
- k. Torong sebagai batas lapangan

**I. Penilaian :**



Penilaian unjuk kerja siswa (kemampuan meroda)

No	Subjek	Skor Aspek Penilaian Kemampuan Meroda			Jumlah Skor	NA	Ket
		Awalan	Gerakan	Sikap Akhir			
1							
2							
3							
4							
5							
6							

7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
<b>Skor Maksimum 12</b>							

**Rumus Penilaian :**

$$\frac{\text{Jumlah Nilai Perolehan}}{\text{Skor Maksimum (12)}} \times 100 = \text{NA (Nilai Akhir)}$$

**Kriteria Penilaian :**

a. Awalan :

- 1) Berdirisikapmenyampingarahgerakan.
- 2) kedua kaki dibukasedikitlebar.
- 3) Kedua tanganluruskeatasserongkesamping (menyerupaihuruf "V").
- 4) Pandanganmatake depan.

b. Gerakan :

- 1) Lemparan kaki terlihat kuat dan arah lemparan kaki ke atas.
- 2) Penempatantanganpertama di lantai tidak terlaludekatdengan kaki tolak.
- 3) Kedua siku lurus dan sikap badan melenting.
- 4) Sikapkepalamenengadahaatkeduatanganbertumpu di lantai.

c. Sikap Akhir :

- 1) Tetap menjaga keseimbangan saat melakukan pendaratan.
- 2) Saat mendarat kedua kaki tidak dilakukan secara bersama.
- 3) Saat mendarat penempatan kaki terakhir terlihat tidak terlaludekatdengan kaki pertama yang mendarat.
- 4) Saat melakukan pendaratan pandangan ke depan dan mata tidak dipejamkan.

**Prosedur Penilaian :**

- a. Siswa diberi skor 4 apabila dapat melakukan 4 item gerakan dengan benar
- b. Siswa diberi skor 3 apabila dapat melakukan 3 item gerakan dengan benar
- c. Siswa diberi skor 2 apabila dapat melakukan 2 item gerakan dengan benar
- d. Siswa diberi skor 1 apabila dapat melakukan 1 item gerakan dengan benar

Mengetahui,  
Guru Penjasorkes

**Purbalingga, Mei 2015**  
**Pratikan**

**Ahmad Muntohar, S.Pd**  
**NIP.19800429 200501 1 001**

**Sulistiyo Wibowo**  
**NIM. 11601247055**

## Lampiran 19. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian

### A. Lokasi Penelitian



Lokasi Penelitian

### B. Pelaksanaan Pengambilan Data Penelitian



Sarpras Kegiatan Pembelajaran



Apersepsi Kegiatan Pembelajaran



Siswa Melakukan Kegiatan Penguluran



Peragaan Hand Stand di Bantu Guru



Peragaan Hand Stand Dengan Bersandar Tembok Dilakukan Sendiri Oleh Siswa





Permainan Gajah Berjalan



Permainan Melewati Rintangan Tali yang Dibentangkan Dengan Cara Menirukan/ Mencoba Gerakan Meroda



Permainan Melewati Rintangan Kardus yang di Tata Dengan Cara Menirukan/ Mencoba Gerakan Meroda