

ABSTRAK

Aditya Maulana Firmansyah. 2024 *“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Meroda Pada Pembelajaran Senam Lantai Melalui Model Permainan Pada Siswa MTs Negeri 6 Muaro Jambi”*. Program Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, FKIP Universitas Jambi. Pembimbing I Dr. Wawan Junresti Daya, S.Si.,M.Pd., Pembimbing II Ely Yuliawan, S.Pd.,M.Pd.

Kata kunci: Permainan, Meroda, Senam Lantai.

Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan bahwa siswa MTs Negeri 6 Muaro Jambi kelas IX D masih terdapat kekurangan dalam gerakan meroda pada pembelajaran senam lantai. Hal ini disebabkan karena siswa merasa bosan saat pembelajaran karena suasana yang monoton, Oleh karena itu siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar meroda siswa. Karna pada saat saya melakukan tes gerakan meroda, siswa mendapatkan nilai kurang maksimal. Belum maksimalnya kemampuan gerakan meroda siswa diduga disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran, kurangnya suasana dalam pembelajaran, kurangnya strategi dalam pembelajaran, dan siswa merasa bosan saat pembelajaran senam lantai materi meroda

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari model permainan terhadap kemampuan gerakan meroda siswa pada MTs Negeri 6 Muaro Jambi

Desain dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang di *setting* kelompok. Pada desain ini melibatkan satu kelompok subjek yang diteliti, yaitu dengan memberikan tes awal (pretest) terhadap sampel penelitian setelah itu diberi perlakuan dan dievaluasi dengan cara memberikan uji siklus 1 dan 2. Sampel yang saya gunakan berjumlah 20 orang siswa kelas IX D MTs Negeri 6 Muaro Jambi.

Hasil penelitian ini diperoleh nilai 45% siswa yang tuntas dan 55% siswa yang tidak tuntas. Pada siklus 1 diperoleh data 55% siswa yang tuntas dan 45% siswa yang tidak tuntas. Terjadi peningkatan setelah diberikan model permainan. Pada siklus 2 terjadi peningkatan yang signifikan, diperoleh nilai 90% ketuntasan siswa dan nilai 10% siswa yang tidak tuntas. Pada siklus 2 terjadi peningkatan yang signifikan dengan menggunakan model permainan dan siswa mulai antusias mengikuti Pelajaran. Berdasarkan hasil data yang diperoleh menggunakan metode Shapiro-Wilk, menunjukkan bahwa nilai signifikansi data selisih antara siklus 1 dengan siklus 2 sebesar 0,032 dan 0,015 data terdistribusi normal karena nilai signifikansi selisih siklus 1 dan siklus 2 tersebut lebih besar dari 0,05 (0,05).

Hasil penelitian dapat diambil keputusan bahwa terdapat pengaruh model permainan terhadap kemampuan gerakan meroda siswa kelas IX D MTs Negeri 6 Muaro Jambi.