

BAB IV

DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS, DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini telah dilakukan di kelas III SDN Jayasakti 02 Muaragembong Bekasi. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti sekaligus sebagai perencana, pelaksana, dan pengajar saat penelitian berlangsung. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan.

A. Deskripsi Data

1. Implementasi Tindakan siklus I

Siklus I Pertemuan 1

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan seluruh perencanaan yang akan dilaksanakan pada setiap tindakan. Adapun perencanaan tersebut antara lain :

- 1) Guru menyiapkan bahan atau materi ajar yang disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), yang pembelajarannya menggunakan permainan kecil tanpa alat.
- 2) Guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang diawali dengan menyiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan untuk pembelajaran, diantaranya: cone dan pluit.

- 3) Guru menyusun lembar pengamatan yang dilakukan guru dan siswa dalam pembelajaran melalui permainan kecil tanpa alat yang akan digunakan oleh pengamat sebagai acuan dalam melakukan penilaian dan pengamatan tindakan yang dilakukan oleh guru sebagai peneliti.
- 4) Guru menyiapkan instrumen pengamatan kreativitas gerak melalui permainan kecil tanpa alat yang nantinya digunakan untuk menilai siswa.
- 5) kamera sebagai media untuk mendokumentasikan proses kegiatan yang akan berlangsung. Pembelajaran akan dilakukan 2 pertemuan dalam setiap siklus .

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini merupakan pelaksanaan kegiatan yang telah dirancang pada tahap perencanaan tindakan. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Siklus I pertemuan 1

Hari / Tanggal : Sabtu, 26 September 2015

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

1) Kegiatan Awal

Guru memulai pembelajaran dengan mengkondisikan siswa, yaitu menyiapkan siswa, guru bersama siswa berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas, guru mengabsen kehadiran siswa, kemudian guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. Guru menyiapkan siswa untuk merentangkan tangan dan membuat lingkaran kemudian guru berada

ditengah-tengah lingkaran siswa. Sebelum dimulainya pelajaran, guru mengajak siswa untuk melakukan pemanasan.



Gambar 2. Saat melakukan pemanasan pada pertemuan 1 siklus 1

2) Kegiatan Inti

Setelah melakukan pemanasan, guru membagi siswa menjadi 2 kelompok untuk melakukan suatu permainan kecil menjala ikan. Permainan pertama siswa dibentuk menjadi lingkaran, dengan berpegangan tangan sambil bernyanyi lagu lingkaran besar, setelah terbentuk lingkaran siswa diminta untuk melakukan hompimpa dan suit untuk menentukan dua orang sebagai penjaga pertama atau sebagai jala. Setelah diberi aba-aba menggunakan pluit siswa langsung berhamburan berlari menghindari penjaga, dengan menerapkan gerakan lari saat menghindari jala. Siswa yang menjadi jala semakin lama bertambah dan tetap berlari mengejar yang belum tertangkap.



Gambar 3. Saat bermain menjala ikan pada pertemuan 1 siklus 1

Permainan dilakukan kurang lebih 20 menit hingga tersisa beberapa orang yang menjadi pemenang. Permainan berakhir dengan tanda peluit berbunyi. Permainan selanjutnya yaitu permainan elang dan ayam. Permainan dimulai dengan melakukan hompimpa dan suit untuk menentukan siswa yang menjadi elang. Siswa yang menjadi peran sebagai anak ayam berbaris lurus dalam satu barisan sambil memegang kedua bahu temannya. Siswa yang menjadi elang berlari mengejar siswa yang berada di barisan paling belakang yaitu anak ayam sedangkan siswa yang berada di barisan paling depan sebagai induk ayam menghalangi agar anak ayam tidak tertangkap elang.



Gambar 4. Saat melakukan permainan elang dan ayam pada pertemuan 1 siklus I

3) Kegiatan Akhir

Guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan. Guru mengumumkan kelompok yang mendapatkan nilai paling baik sebagai acuan kelompok lain agar lebih baik lagi dipertemuan berikutnya. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menjadi pemenang. Siswa diberikan tindak lanjut berupa pemberian tugas untuk berlatih lari ketika bermain bersama teman dilingkungan rumah. Guru bersama siswa menutup pelajaran dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas.

Siklus I pertemuan 2

Hari / Tanggal : Sabtu, 03 Oktober 2015

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Setelah pertemuan pertama telah dilaksanakan, maka dilanjutkan kepertemuan kedua, pada pertemuan kedua ini guru memulai pelajaran

dengan berdoa bersama kemudian mengabsen kehadiran siswa dan mengulas kembali pelajaran minggu lalu.

1) Kegiatan Awal

Guru menjelaskan pentingnya berolahraga untuk kesehatan serta menjelaskan tujuan dan peraturan dari kedua permainan yang akan dimainkan. Guru menjelaskan manfaat dari kedua permainan asin adem dan lari lorong yaitu diantaranya untuk melatih kekuatan otot kaki, kerjasama saat bermain dan kekompakan siswa. Guru mengajak siswa untuk melakukan pemanasan



Gambar 5. Saat melakukan pemanasan pada pertemuan 2 siklus 1

2) Kegiatan Inti

Guru menyiapkan siswa untuk memulai permainan dengan melakukan hompimpa dan suit, empat orang siswa yang terpilih sebagai penjaga kemudian dibariskan di depan teman-temannya. Guru menjelaskan batas kotak asin dan adem, siswa yang tidak berjaga masuk kedalam kotak asin.

Setelah aba-aba pluit siswa lain berhamburan untuk menyeberang kedalam ruang kotak yang diberi nama adem dan siswa yang menjadi penjaga menghalangi.



Gambar 6. Saat melakukan permainan asin adem pada pertemuan 2 siklus 1

Siswa yang menjadi penjaga menjaga teman-temannya yang hendak menyeberang. Setelah berhasil menyeberang dengan berlari siswa lain menggoda temannya. Ada beberapa siswa yang terkena penjaga dan berganti posisi sebagai penjaga, sampai 20 menit permainan, pluit panjang dibunyikan kembali sebagai tanda permainan berakhir.

3) Kegiatan Akhir

Setelah bermain siswa diminta untuk berlari secara bergantian sesuai dengan urutan absen untuk mengukur kreativitas gerak yang dimiliki setelah pertemuan dari akhir siklus. Selesai berlari siswa berkumpul kembali dengan posisi duduk dalam barisan, kemudian guru mengoreksi gerakan beberapa anak yang belum tepat, dan memberitahukan permainan yang akan dilakukan

pada minggu selanjutnya. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengajak siswa untuk menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, kemudian pelajaran ditutup dengan berdoa bersama

c. Hasil Tindakan Penelitian

Berdasarkan tindakan penelitian siklus I yang sudah dilakukan oleh peneliti pada pertemuan ke 1 dan 2 didapat data dari kreativitas gerak yang telah diperiksa oleh peneliti dan observer maka diperoleh data pada akhir siklus dengan jumlah skor keseluruhan siswa sebanyak 1388, jika dipersentasekan sebesar 69.4%. Dari hasil tindakan siklus I tersebut dapat diketahui penyebabnya antara lain, ketika waktu menyelesaikan permainan masih kurang karena waktu guru banyak dipakai untuk mengkondisikan siswa dan mengembalikan konsentrasi siswa terhadap permainan yang akan dilaksanakan, siswa kurang menghargai pendapat temannya dalam diskusi sebelum bermain, siswa belum memiliki sikap kerjasama yang baik dan siswa belum berani mengungkapkan pendapatnya sehingga belum terlihat peningkatan kreativitas gerak siswa.

d. Hasil Pengamatan Tindakan

Setelah dilakukan tindakan, maka peneliti melakukan analisis. Analisis ini ditunjukkan baik untuk proses maupun kreativitas gerak siswa (laporan hasil pemantauan tindakan pada saat kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pengamat serta hasil tes siswa yang dilaksanakan pada saat pelajaran) untuk

mengetahui sejauh mana tingkat kreativitas gerak siswa setelah menggunakan permainan kecil tanpa alat dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Pengamatan yang dilakukan oleh pengamat dilaksanakan pada saat tindakan berlangsung, yaitu dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran berlangsung dengan panduan instrumen pemantauan tindakan penggunaan permainan kecil tanpa alat baik bagi guru dan siswa.

Dalam hal ini pengamat adalah guru kelas. Selain instrumen pemantauan tindakan, pengamat juga membuat catatan lapangan yang berisi tentang seluruh kegiatan yang dilakukan peneliti dengan permainan kecil tanpa alat yang berisi kekurangan maupun kelebihan selama proses pembelajaran berlangsung, baik yang dilakukan guru maupun siswa. Untuk memperoleh data proses pembelajaran, pengamat mengamati segala aktivitas guru maupun aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, dan hal-hal yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran.

Hasil pengamatan tindakan dan catatan lapangan yang dilaksanakan oleh pengamat ini didiskusikan antara peneliti dan pengamat. Diskusi ini merupakan langkah bagi peneliti untuk mengambil tindakan pada kegiatan berikutnya, dimana dalam diskusi ini peneliti mendapat banyak masukan untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Sehingga kekurangan-kekurangan yang ada pada kegiatan siklus pertama dapat diperbaiki dan tidak diulangi

kembali pada siklus kedua, kemudian untuk hal-hal yang sudah baik agar pertahankan bahkan perlu ditingkatkan kembali disiklus berikutnya.

Hasil yang diperoleh pada siklus pertama yaitu, masih kurangnya konsentrasi serta keaktifan siswa pada pembelajaran serta ketercapaian kreativitas gerak siswa masih kurang dari hasil yang diharapkan. Proses kegiatan belajar siswa berjalan dengan baik dan menyenangkan walaupun sedikit terganggu oleh siswa kelas lain yang bermain dilapangan.

Hasil pengamatan yang telah dilakukan pengamat terhadap pelaksanaan tindakan pembelajaran meningkatkan kreativitas gerak siswa melalui permainan kecil tanpa alat yang dilaksanakan pada siklus I diperoleh hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa pada pertemuan pertama memperoleh skor sebanyak 19, jika dipersentasekan mencapai 63.33% sedangkan pada pertemuan kedua memperoleh skor sebanyak 22, jika dipersentasekan mencapai 73.33%. Rata-rata persentase pemantauan tindakan mencapai 68.33% sedangkan untuk data peningkatan kreativitas gerak siswa mencapai prosentase 69.4% pada akhir pertemuan.

Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan hasil dari kreativitas gerak siswa dan pemantauan tindakan setelah pelaksanaan pada siklus I.

Tabel. 5
Hasil peningkatan kreativitas gerak dan pemantauan tindakan

| No | Data | | | |
|----|-------------------|-----------------------------|------|------------|
| | Kreativitas gerak | Instrumen pemantau tindakan | | |
| 1 | Persentase | Pertemuan | Skor | Persentase |
| | 69,4% | 1 | 19 | 63,33% |
| | | 2 | 22 | 73,33% |
| | | Rata-rata Tindakan | | 68,33% |

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa prosentase hasil yang diperoleh siswa dalam penilaian kreativitas gerak mencapai 69,4% sedangkan prosentase pengamatan tindakan guru dan siswa pada akhir siklus I memperoleh hasil rata-rata 68,33%. Berarti siklus pertama ini masih belum mencapai indikator keberhasilan karena belum mencapai dari target penelitian yaitu 80%.

e. Refleksi Tindakan

Tahap refleksi dilakukan sebagai tahapan akhir dari siklus I. Tahap ini dilakukan oleh peneliti bersama dengan observer untuk mengkaji sejauh mana ketercapaian dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan dan membahas kelemahan dari temuan-temuan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan pertama dan kedua dalam siklus I.

Tabel 6. Temuan yang Perlu Diperbaiki Siklus I

| No | Aspek yang di amati | Temuan | Rencana Perbaikan |
|----|---|---|--|
| 1 | Siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik | Siswa belum mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik | Seharusnya guru lebih memperhatikan siswa agar lebih aktif mengikuti proses pembelajaran |
| 2 | Siswa dapat mengeluarkan seluruh gerakan yang dimiliki | Siswa belum dapat mengeluarkan seluruh gerakan yang dimiliki | Guru harus lebih aktif dalam bergerak agar siswa termotivasi untuk mengeluarkan seluruh gerakan yang dimiliki |
| 3 | Siswa dapat mengikuti gerakan sesuai penjelasan dari guru | Siswa belum dapat mengikuti gerakan sesuai penjelasan dari guru | Seharusnya guru lebih lantang memberi penjelasan dan mempraktikkan gerakan pada siswa agar siswa mengikuti gerakan sesuai penjelasan dari guru |
| 4 | Siswa dapat bermain dengan sportif | Siswa belum dapat bermain dengan sportif | Sebaiknya guru mengintruksikan pada siswa agar bermain dengan |

| | | | |
|---|--|--|--|
| | | | sportif |
| 5 | Siswa dapat membantu temannya yang mengalami kesulitan dalam bermain | Siswa belum dapat membantu temannya yang mengalami kesulitan dalam bermain | Guru harus memberi pengarahan pada siswa untuk saling membantu sesama agar tidak mengalami kesulitan dalam bermain |
| 6 | Mengoreksi gerakan siswa yang belum tepat | Guru masih belum memperhatikan kesalahan-kesalahan gerakan dan belum mengoreksi kesalahan tersebut | Sebaiknya guru harus memperhatikan kesalahan-kesalahan gerakan dan mengoreksi kesalahan tersebut |
| 7 | Meggunakan waktu dengan sebaik-baiknya | Guru belum mampu menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya | Sebaiknya guru harus memanfaatkan waktu dengan baik |
| 8 | Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya | Guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya | Seharusnya guru harus memberikan kesempatan bertanya kepada siswa agar siswa lebih mengerti |

Dari data tersebut di atas menunjukkan bahwa data kreativitas gerak melalui permainan kecil tanpa alat belum mencapai 80% untuk keduanya. Oleh karena itu peneliti dan observer sepakat untuk melanjutkan ke siklus berikutnya dari perolehan data di atas.

2. Implementasi data siklus II

Siklus II Pertemuan 1

Hari / Tanggal : Sabtu, 10 Oktober 2015

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

a. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan hasil dari siklus pertama dan permasalahan-permasalahan yang didapat, diantaranya siswa masih kurang aktif, selama proses pembelajaran, siswa kurang teliti dalam mengerjakan tugas, keberanian serta konsentrasi siswa masih kurang dan belum memenuhi target perolehan nilai yang akan dicapai. Atas dasar permasalahan tersebut, maka peneliti kembali membuat perencanaan tindakan berdasarkan hasil dari siklus I. Perencanaan yang dilakukan pada siklus II ini merupakan tindak lanjut dari siklus I. Adapun Perencanaan yang akan dilakukan pada siklus II ini adalah sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan bahan atau materi ajar yang disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), yang pembelajarannya menggunakan permainan kecil tanpa alat.

2. Guru membuat rancangan perbaikan berdasarkan hasil temuan pada siklus I.
3. Guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang diawali dengan menyiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan untuk pembelajaran, diantaranya: pluit dan *stopwatch*.
4. Guru menyusun lembar pengamatan tindakan kelas yang dilakukan guru dan siswa dalam pembelajaran dengan permainan kecil tanpa alat yang akan digunakan oleh pengamat sebagai acuan dalam melakukan penilaian dan pengamatan tindakan yang dilakukan oleh guru sebagai peneliti berdasarkan temuan pada siklus I.
5. Kamera sebagai alat bantu untuk mendokumentasikan proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan yang dilakukan pada siklus II ini dilakukan sesuai dengan perencanaan yang dibuat, berdasarkan diskusi yang dilakukan antara peneliti dan observer, tindakan ini dilakukan agar pembelajaran pendidikan jasmani menjadi lebih baik sehingga pengamatan kreativitas gerak lari menjadi meningkat dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1) Kegiatan Awal

Guru memulai pembelajaran dengan mengkondisikan siswa, yaitu merapikan barisan siswa dan pakaian olahraga siswa. Setelah siswa selesai dikondisikan, guru dan siswa berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas, selesai berdoa guru mengabsen kehadiran siswa. Guru menjelaskan pentingnya berolahraga untuk kesehatan serta menjelaskan peraturan kedua permainan, menjelaskan manfaat dari memainkan permainan hitam hijau yaitu diantaranya untuk melatih kekuatan otot kaki, kerjasama saat bermain, kekompakan dan kreativitas siswa. Setelah mendengarkan penjelasan guru siswa melakukan pemanasan sebelum dimulainya permainan.



Gambar 7. Saat melakukan pemanasan pada pertemuan 1 siklus 2

2) Kegiatan Inti

Siswa berbaris saling berhadapan dan berpasangan dengan kelompok lainnya. Setelah mendengar aba-aba kelompok siswa yang dibunyikan peluit satu kali berarti kelompok hijau yang berlari secara lurus kemudian kelompok

hitam mengejar begitupun sebaliknya setelah dibunyikan peluit sebanyak dua kali maka kelompok hitam yang berlari secara lurus dan kelompok hijau yang mengejar.



Gambar 8. Saat melakukan permainan hitam hijau pada pertemuan 1 siklus II

3) Kegiatan Akhir (10 menit)

Guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran. Guru mengumumkan kelompok yang mendapatkan nilai paling baik sebagai acuan kelompok serta memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki nilai terbaik. Siswa diberikan kata-kata pujian sebagai penghargaan atas partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Guru menyampaikan materi yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. Guru bersama siswa menutup pelajaran dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas.

Siklus II pertemuan 2

Hari / Tanggal : Sabtu, 17 Oktober 2015

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

1) Kegiatan Awal

Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum memulai pelajaran. Guru mengabsen kehadiran siswa kemudian guru melakukan tanya jawab berkaitan dengan materi yang dipelajari sebelumnya. Guru menjelaskan tentang pentingnya berolahraga untuk kesehatan. Guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan yaitu permainan pulang kerumah. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa melakukan pemanasan sebelum dimulainya pembelajaran.



Gambar 9. Saat melakukan pemanasan pada pertemuan 2 siklus II

2) Kegiatan Inti

Siswa dibentuk menjadi empat kelompok dengan cara permainan mencari teman menggunakan angka. Kelompok satu menempati rumah kotak

nomor satu, kelompok dua menempati rumah nomor dua, dan seterusnya. Tugas siswa adalah berlari berkeliling di tengah lapangan atau sekedar berpencar dengan berbagai tugas gerak sambil bernyanyi lagu lingkaran besar. Jika ada peluit dari guru, semua siswa harus segera masuk menuju ke rumah yang telah ditentukan. Setelah tiba di rumah, mereka berkewajiban untuk segera membentuk lingkaran kecil.



Gambar 10. Saat melakukan permainan pulang kerumah pada pertemuan 2 siklus II

Pemenangnya adalah kelompok yang paling cepat membentuk lingkaran, ketika sampai dalam rumah kelompok mereka. Setelah melakukan kegiatan siswa diberi waktu 5 menit untuk istirahat dan mendengarkan penjelasan dari guru.

3) Kegiatan Akhir

Setelah bermain siswa berlari secara bergantian sesuai dengan urutan absen untuk mengukur kreativitas gerak yang dimiliki setelah pertemuan dari akhir siklus. Selesai berlari siswa berkumpul kembali dengan posisi duduk

dalam barisan. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengajak siswa untuk menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, kemudian pelajaran ditutup dengan berdoa bersama.

c. Hasil Tindakan Penelitian

Berdasarkan tindakan penelitian siklus II yang sudah dilakukan oleh peneliti pada pertemuan ke 1 dan 2 maka didapat data dari kreativitas gerak yang telah diperiksa oleh peneliti dan 1 observer. Untuk data kreativitas gerak siswa kelas III SDN Jayasakti 02 Muaragembong Bekasi diperoleh melalui pengamatan dengan 20 butir lembar pengamatan, untuk dijawab dengan empat opsi pilihan jawaban, yaitu sangat baik akan mendapat skor 4, jika baik akan mendapat skor 3, jika cukup akan mendapat skor 2, dan jika kurang baik akan mendapat skor 1. Maka diperoleh data pada akhir siklus dengan jumlah skor sebanyak 1640, jika dipresentasikan sebesar 82%. Adapun cara dan hasil perhitungannya sebagai berikut:

Data pengamatan kreativitas gerak siswa Siklus I

$$\begin{aligned} SR &= \frac{st}{n \times sm} \times 100\% \\ &= \frac{1388}{25 \times 80} \times 100\% \\ &= 69.4\% \end{aligned}$$

Keterangan:

- SR = skor persentase rata-rata kelas
- sm = skor maksimal
- st = skor total semua siswa
- n = jumlah siswa

Dari hasil prosentase tersebut dapat diketahui penyebabnya antara lain, karena proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran sudah tepat waktu, kemudian siswa sudah tertib melaksanakan proses pembelajaran. Ini terlihat dari antusias siswa dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa lebih mudah mendalami materi yang diberikan. Pada pembelajaran siklus II ini siswa secara merata berpartisipasi aktif dan seluruh kelompok dapat menyelesaikan permainan tanpa melakukan kesalahan.

d. Hasil Pengamatan Tindakan

Berdasarkan hasil pengamatan tindakan yang telah dilakukan oleh 1 orang pengamat terhadap pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan menggunakan permainan kecil tanpa alat untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II, diperoleh hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa pada pertemuan pertama memperoleh skor keseluruhan siswa sebanyak 24, jika dipersentasekan mencapai 80% sedangkan pada pertemuan kedua memperoleh skor sebanyak 25, jika dipersentasekan mencapai 83.33%. Berikut rumusan hasil pemantauan tindakan guru dan siswa:

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Jumlah keseluruhan skor}} \times 100\%$$

Pertemuan pertama

$$\text{Prosentase} = \frac{19}{30} \times 100\%$$

$$= 63.33\%$$

Pertemuan kedua

$$\text{Prosentase} = \frac{22}{30} \times 100\%$$

$$= 73.33\%$$

Rata-rata prosentase = 68.33%

Hasil yang diperoleh di atas merupakan peningkatan dari pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I. Hal ini dikarenakan, pada tahap refleksi peneliti dan pengamat telah merencanakan perbaikan-perbaikan berdasarkan kekurangan yang ditemukan pada pembelajaran yang dilaksanakan di siklus I.

Berikut ini tabel yang menunjukkan hasil peningkatan kreativitas gerak siswa dan pemantauan tindakan secara keseluruhan pada siklus II

Tabel 7.
Hasil peningkatan kreativitas gerak dan pemantauan tindakan

| No | Data | | | |
|----|--------------------|-----------------------------|------|------------|
| | Kreativitas gerak | Instrumen pemantau tindakan | | |
| 1 | Persentase | Pertemuan | Skor | Persentase |
| | 82% | 1 | 24 | 80% |
| | | 2 | 25 | 83.33% |
| | Rata-rata Tindakan | 81.66% | | |

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa prosentase hasil yang diperoleh siswa dalam penilaian kreativitas gerak mencapai 82% sedangkan prosentase pengamatan tindakan guru dan siswa pada akhir siklus I memperoleh hasil rata-rata 81.66%.

Berdasarkan hasil intervensi tindakan yang sudah tercapai, serta pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan pada proses pembelajaran telah maksimal, maka peneliti dan pengamat menyimpulkan bahwa kegiatan penelitian ini sudah cukup baik dan tidak perlu dilaksanakan rencana perbaikan penelitian pada siklus berikutnya.

B. Analisis Data Hasil Penelitian

Data dalam penelitian ini diperoleh dari 25 siswa kelas III SDN Jayasakti 02 Muaragembong Bekasi dalam dua siklus penelitian. Data yang diperoleh ada dua yaitu data kreativitas gerak siswa dan data pemantau tindakan guru dan siswa dengan permainan kecil.

1. Siklus I

Berdasarkan hasil pengolahan dan proses data kreativitas gerak siswa pada pembelajaran Pendidikan Jasmani. Ketika waktu menyelesaikan permainan masih kurang karena waktu guru banyak dipakai untuk mengkondisikan siswa dan mengembalikan konsentrasi siswa terhadap permainan yang akan dilaksanakan, siswa kurang menghargai pendapat temannya dalam diskusi sebelum bermain, siswa belum memiliki sikap kerjasama yang baik dan siswa belum berani mengungkapkan pendapatnya sehingga belum terlihat peningkatan kreativitas gerak siswa.

Berdasarkan tindakan penelitian siklus I yang sudah dilakukan oleh peneliti pada pertemuan ke 1 dan 2 maka didapat data dari kreativitas gerak

yang telah diperiksa oleh peneliti dan 1 orang guru pengamat maka diperoleh skor pada akhir siklus keseluruhan siswa sebanyak 1388, jika dipersentasekan mencapai 69.4%. Adapaun cara dan hasil perhitungannya sebagai berikut:

Data pengamatan kreativitas gerak siswa Siklus I

$$\begin{aligned} SR &= \frac{st}{n \times sm} \times 100\% \\ &= \frac{1388}{25 \times 80} \times 100\% \\ &= 69.4\% \end{aligned}$$

Keterangan:

SR = skor persentase rata-rata kelas
 sm = skor maksimal
 st = skor total semua siswa
 n = jumlah siswa

Pada siklus I pemantau tindakan dalam pembelajaran guru dan siswa yang diperoleh pada siklus pertama yaitu, masih kurangnya konsentrasi serta keaktifan siswa pada pembelajaran serta ketercapaian kreativitas gerak siswa masih kurang dari hasil yang diharapkan. Proses kegiatan belajar siswa berjalan dengan baik dan menyenangkan walaupun sedikit terganggu oleh siswa kelas lain yang bermain dilapangan.

Hasil pengamatan yang telah dilakukan pengamat terhadap pelaksanaan tindakan pembelajaran meningkatkan kreativitas gerak siswa melalui permainan kecil tapa alat yang dilaksanakan pada siklus I diperoleh hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa pada pertemuan pertama memperoleh skor sebanyak 19 dengan prosentase mencapai 63.33%

sedangkan pada pertemuan kedua memperoleh skor sebanyak 22 dengan prosentase mencapai 73.33%. Rata-rata prosentase pemantauan tindakan mencapai 68.33%. Berikut rumusan hasil pemantauan tindakan guru dan siswa:

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Jumlah keseluruhan skor}} \times 100\%$$

Pertemuan pertama

$$\text{Prosentase} = \frac{19}{30} \times 100\%$$

$$= 63.33\%$$

Pertemuan kedua

$$\text{Prosentase} = \frac{22}{30} \times 100\%$$

$$= 73.33\%$$

Rata-rata prosentase = 68.33%

2. Siklus II

Hasil pengolahan dan proses data kreativitas gerak siswa pada pembelajaran Pendidikan Jasmani. Proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran sudah tepat waktu, kemudian siswa sudah tertib melaksanakan proses pembelajaran. Ini terlihat dari antusias siswa dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa lebih mudah mendalami materi yang diberikan. Pada pembelajaran siklus II ini siswa secara merata berpartisipasi aktif dan seluruh kelompok dapat menyelesaikan permainan tanpa melakukan kesalahan.

Untuk data kreativitas gerak siswa kelas III SDN Jayasakti 02 Muaragembong Bekasi diperoleh melalui pengamatan dengan 20 butir lembar pengamatan, untuk dijawab dengan empat opsi pilihan jawaban, yaitu sangat baik akan mendapat skor 4, jika baik akan mendapat skor 3, jika cukup akan mendapat skor 2, dan jika kurang baik akan mendapat skor 1. Diperoleh data pada akhir siklus keseluruhan siswa memperoleh skor sebanyak 1640 dengan prosentase mencapai 82%, adapun cara dan hasil perhitungannya sebagai berikut:

Data pengamatan kreativitas gerak siswa Siklus II

$$\begin{aligned} SR &= \frac{st}{n \times sm} \times 100\% \\ &= \frac{1640}{25 \times 80} \times 100\% \\ &= 82\% \end{aligned}$$

Keterangan:

- SR = skor persentase rata-rata kelas
- sm = skor maksimal
- st = skor total semua siswa
- n = jumlah siswa

Pada siklus II diperoleh hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran dengan pemantauan aktivitas guru dan siswa pada pertemuan pertama memperoleh skor sebanyak 24 dengan prosentase mencapai 80% sedangkan pada pertemuan kedua memperoleh skor sebanyak 25 dengan prosentase mencapai 83.33%. Rata-rata pencapaian

skor aktivitas guru dan siswa sebesar 81.66%. Berikut rumusan hasil pemantau tindakan guru dan siswa:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Jumlah keseluruhan skor}} \times 100\%$$

Pertemuan pertama

$$\text{Persentase} = \frac{24}{30} \times 100\%$$

$$= 80\%$$

Pertemuan kedua

$$\text{Persentase} = \frac{25}{30} \times 100\%$$

$$= 83.33\%$$

Rata-rata persentase = 81.66%

C. Interpretasi Hasil Analisis

1. Siklus I

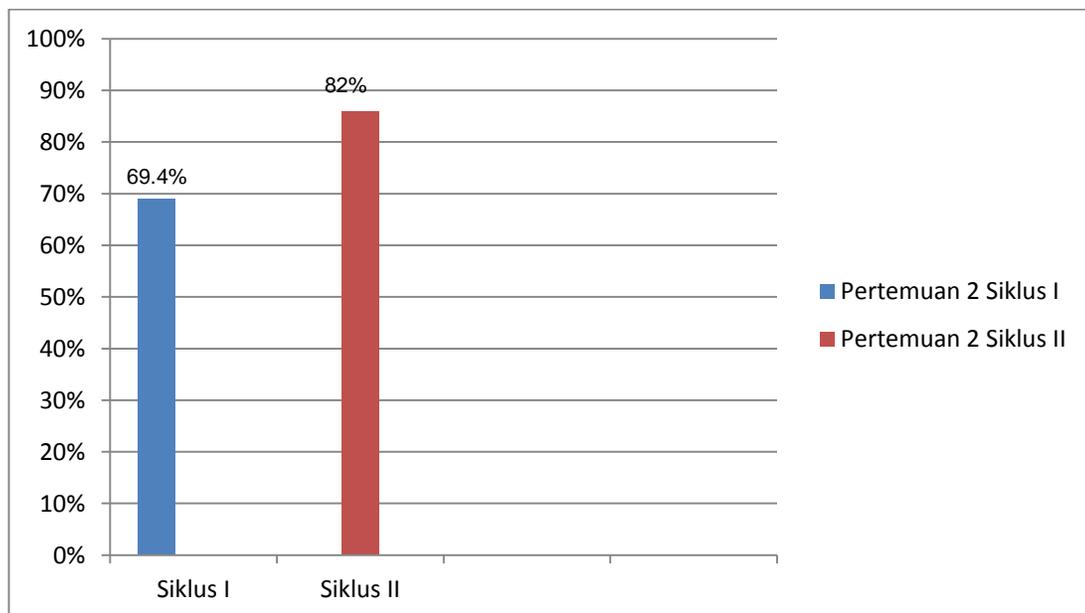
Interpretasi hasil analisis yang dilakukan yaitu berupa data kualitatif dan kuantitatif disajikan dalam bentuk diagram batang, berdasarkan data dari hasil peningkatan kreatifitas gerak dan pemantau tindakan yang telah dilakukan melalui permainan kecil tanpa alat selama dua Siklus, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan melalui permainan kecil tanpa alat dapat meningkatkan kreatifitas gerak siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Mengacu pada data siklus I dan siklus II dapat dilihat peningkatan kreatifitas gerak pada siklus I mendapat skor sebesar 1388 lalu di

persentase dari jumlah skor maksimal sebesar 69.4% meningkat pada siklus II mendapat skor sebesar 1640 lalu di persentasekan dari jumlah skor maksimal sebesar 82% sehingga memperoleh peningkatan sebesar 13%. berikut ini tabel yang menunjukkan hasil peningkatan dari kedua siklus:

Tabel 8. Hasil Analisis Kreativitas Gerak Siswa Siklus I - II

| No | Data | Skor | Persentase |
|--------------------------------------|-----------|------|------------|
| 1 | Siklus I | 1388 | 69.4% |
| 2 | Siklus II | 1640 | 82% |
| Peningkatan Kreativitas Gerak | | | 13% |



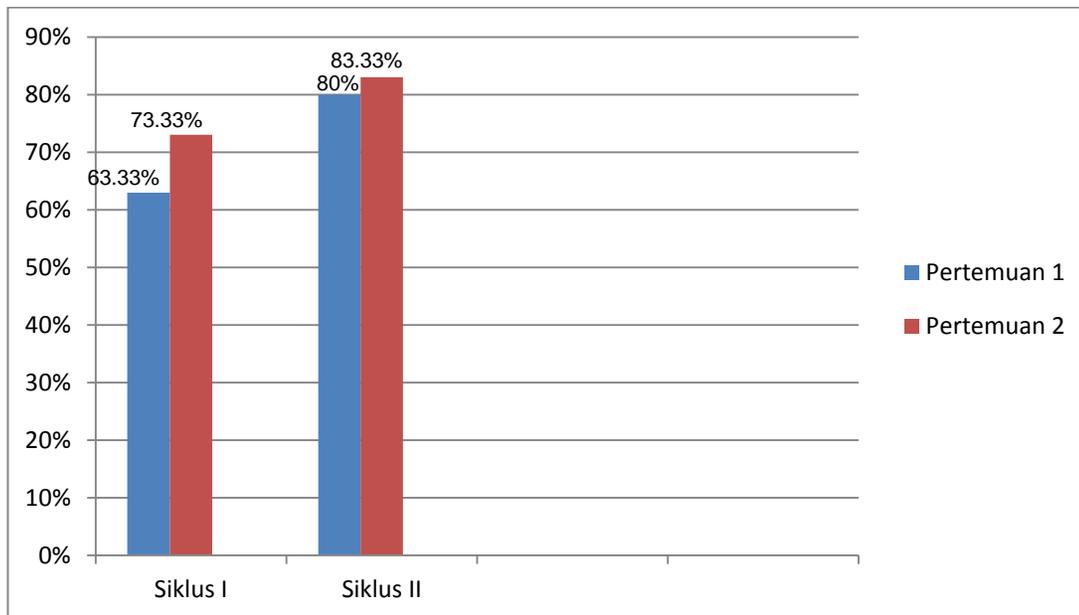
Gambar 14. Digram Hasil Analisis Kreativitas gerak siswa

Mengacu pada data siklus I dan siklus II dapat dilihat peningkatan pada pemantau tindakan guru dan siswa pada siklus I memperoleh skor rata-

rata sebesar 68.33% Meningkatkan pada siklus II sebesar 81.66% sehingga memperoleh peningkatan sebesar 13.33%. Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan hasil peningkatan dari kedua siklus.

Tabel 9. Hasil Analisis Pemantau Tindakan Guru dan Siswa Siklus I – II

| No | Data | Pertemuan 1 | Pertemuan 2 | Rata-rata |
|--|-----------|-------------|-------------|-----------|
| 1 | Siklus I | 63.33% | 73.33% | 68.33% |
| 2 | Siklus II | 80% | 83.33% | 81.66% |
| Peningkatan Hasil Pemantauan Tindakan | | | | 13.33% |



Gambar 15. Diagram Analisis Pemantau Tindakan Guru dan Siswa

D. Pembahasan

Proses peningkatan kreativitas gerak yang dilakukan guru melalui permainan kecil tanpa alat, siswa sebelumnya diberikan contoh gerakan dalam permainan, siswa menirukan bersama dan mengaplikasikan saat kegiatan bermain yang dilakukan sebanyak dua permainan pada tiap pertemuan, pada tiap siklus terdapat dua pertemuan, setelah kegiatan bermain selesai guru kembali mengoreksi gerakan siswa yang belum tepat sehingga dalam dua siklus kreativitas gerak siswa dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil analisis data dari hasil tindakan siklus I dan siklus II terlihat adanya peningkatan dari semua data yang diambil. Adapun hasil data penilaian kreativitas gerak siswa dan pengamatan guru dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 10. Data Peningkatan Kreativitas Gerak

| No | Data | Skor | Persentase |
|--------------------------------------|-----------|------|------------|
| 1 | Siklus I | 1388 | 69.4% |
| 2 | Siklus II | 1640 | 82% |
| Peningkatan Kreativitas Gerak | | | 13% |

Berdasarkan tabel peningkatan kreativitas gerak siswa di atas, maka adanya peningkatan kreativitas gerak siswa melalui permainan kecil tanpa alat. Pada siklus I dan II peningkatan kreativitas gerak siswa mencapai 13%.

Tabel 11. Data Peningkatan Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa

| No | Data | Pertemuan 1 | Pertemuan 2 | Rata-rata |
|--|-----------|-------------|-------------|-----------|
| 1 | Siklus I | 63.33% | 73.33% | 68.33% |
| 2 | Siklus II | 80% | 83.33% | 81.66% |
| Peningkatan Hasil Pemantauan Tindakan | | | | 13.33% |

Berdasarkan tabel peningkatan aktivitas guru dan siswa, memperoleh rata-rata akhir siklus I sebesar 68.33% meningkat pada siklus II sebesar 81.66% sehingga memperoleh peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 13.33%.

Peningkatan kreativitas gerak melalui permainan kecil tanpa alat ternyata menemukan adanya peningkatan dari siklus I hingga siklus II. Peningkatan ini merujuk pada data siklus I lalu diperbaiki pada siklus II sehingga pada siklus II memperoleh data yang sesuai dengan target dalam penelitian ini sebesar 80%.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kecil tanpa dapat meningkatkan kreativitas gerak siswa.