

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS, DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas III SDN Sukapura 01 Pagi, Cilincing, Jakarta utara oleh peneliti yang sekaligus bertindak sebagai pemimpin, pelaksana, dan pengajar di mana dilaksanakannya penelitian. Penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam dua siklus, dimana tiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Tiap pertemuan dalam penelitian ini berlangsung selama 2 x 35 menit atau selama dua jam pelajaran. Pelaksanaan tiap siklus melalui empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi.

#### **B. Temuan / Hasil Penelitian**

##### **1. Siklus I (26 November 2015 - 14 Januari 2016)**

###### **a. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan seluruh perencanaan yang akan dilaksanakan pada tahap tindakan. Perencanaan tersebut meliputi: (1) peneliti mempersiapkan bahan atau materi ajar yang akan dilaksanakan pada tahap tindakan yang disusun dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), rencana pelaksanaan pembelajaran yang

disusun menggunakan pendekatan bermain; (2) peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada tahap pelaksanaan tindakan, seperti: tali rafia, papan kardus, bola kasti, plastik bening, air, kotak emas, gelas plastik, kapur, dan peluit; (3) peneliti menyusun angket yang akan diisi oleh siswa dan menyusun lembar pengamatan yang akan diisi oleh kolaborator dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan bermain yang akan digunakan sebagai acuan dalam melakukan penilaian dan pengamatan tindakan yang dilakukan peneliti; dan (4) peneliti menyiapkan alat dokumentasi berupa kamera yang digunakan sebagai media untuk mendokumentasikan proses kegiatan yang berlangsung, dimana siklus satu akan dilaksanakan dalam tiga pertemuan.

**Tabel 4**  
**Perencanaan Pembelajaran Siklus I**

<b>Pertemuan ke- / Hari,tanggal</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Media</b>
1 / Kamis, 26 November 2015	1. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan pembelajaran. 2. Pelaksanaan permainan “Perpindahan Planet” dan “Anak Raja Pindah Rumah” 3. Pengamatan tindakan selama pembelajaran	1. Tali rafia 2. Papan kardus 3. Bola kasti 4. Kapur 5. Plastik bening 6. Air 7. Peluit

<b>Pertemuan ke- / Hari,tanggal</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Media</b>
II / Kamis, 03 Desember 2015	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan pembelajaran.</li> <li>2. Pelaksanaan permainan “Bola Panas” dan “Merebut Harta Karun”</li> <li>3. Pengamatan tindakan selama pembelajaran</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kotak emas</li> <li>2. Bola kasti</li> <li>3. Kapur</li> <li>4. Gelas plastik</li> <li>5. Peluit</li> </ol>
III / Kamis, 7 Januari 2016	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan pembelajaran.</li> <li>2. Pelaksanaan permainan “Perpindahan Planet” dan “Merebut Harta Karun”</li> <li>3. Pengamatan tindakan selama pembelajaran</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Papan kardus</li> <li>2. Kotak emas</li> <li>3. Bola kasti</li> <li>4. Kapur</li> <li>5. Peluit</li> </ol>

## **b. Pelaksanaan Tindakan**

### **1) Siklus I Pertemuan I**

Pelaksanaan tindakan pada siklus satu, pertemuan pertama, dilaksanakan pada hari Kamis, 26 November 2015. Pada pertemuan pertama, peneliti memulai pembelajaran dengan berdoa menurut agama dan

kepercayaannya masing-masing. Salah seorang siswa memimpin doa sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Setelah itu, siswa keluar kelas menuju lapangan dan berbaris. Siswa mengatur barisannya dan mengambil jarak antar siswa sesuai dengan jarak rentangan tangan siswa. Peneliti mengabsen kehadiran siswa. Sebelum melakukan pemanasan siswa melakukan baris berbaris dasar seperti balik kanan, hadap kanan, hadap kiri, dan lain-lain. Selanjutnya, siswa melakukan pemanasan yang dipimpin oleh perwakilan siswa.

Pada pertemuan pertama di siklus yang pertama, siswa akan mempraktekan permainan “Perpindahan Planet” dan “Anak Raja Pindah Rumah”. Permainan pertama yang dilakukan adalah permainan “Perpindahan Planet”. Siswa menyimak penjelasan peneliti mengenai permainan “Perpindahan Planet”. Dalam permainan ini siswa akan dibagi menjadi enam kelompok. Empat kelompok menamai kelompoknya dengan nama-nama planet dan dua kelompok berperan sebagai planet tersasar . Tiap kelompok diberikan satu buah papan kardus dan satu buah bola kasti. Dalam permainan ini dibutuhkan 6 buah lingkaran untuk tempat bagi kelompok yang akan bermain. Tiap anggota kelompok menggenggam satu tali rafia yang pada papan kardus dan berusaha menyeimbangkan papan kardus agar bola tidak terjatuh. Guru memanggil dua nama planet. Kelompok yang nama planetnya disebut saling bertukar posisi dan tetap menjaga keseimbangan papan kardus agar bola tidak terjatuh.



Gambar 9. Siswa menyeimbangkan papan kardus sebelum bermain

Semua siswa bersiap untuk bermain pada posisi kelompoknya masing-masing. Setelah semua kelompok dapat menyeimbangkan papan kardus dan bolanya tidak terjatuh, peneliti meniup peluit tanda permainan akan dimulai. Seluruh siswa menyimak nama planet yang akan disebutkan oleh peneliti. Dua kelompok yang nama planetnya disebut saling bertukar posisi kelompok sebelum planet tersasar mencuri posisi kelompoknya.



Gambar 10. Siswa saling bertukar posisi kelompok

Permainan kedua pada pertemuan ini adalah permainan “Anak Raja Pindah Rumah”. Dalam permainan ini siswa dibagi menjadi dua kelompok dengan jumlah siswa sama banyak. Tiap kelompok menamakan dengan salah satu nama kerajaan di Indonesia. Selanjutnya, tiap kelompok berbaris berhadap-hadapan dan membuat dua baris. Tiap baris beranggotakan siswa yang sama banyak. Baris pertama tiap kelompok disebut baris pengawal dan baris kedua tiap kelompok disebut baris anak raja. Tali rafia yang telah diikat dengan plastik air diikatkan pada kaki kanan semua anak raja. Pengawal bertugas menyerang anak raja kelompok lawan dengan cara memecahkan plastik air dari anak raja kelompok lawan dan melindungi anak raja kelompoknya sendiri.

Pada permainan ini semua siswa bersiap pada barisannya masing-masing. Setelah semua kaki kanan siswa yang berperan sebagai anak raja terikat plastik air, peneliti meniupkan peluit. Pasangan yang paling depan dari tiap kelompok maju dan harus berpindah rumah ke benteng berikutnya. Selama perjalanan dari posisi awal ke benteng selanjutnya, pengawal harus memecahkan plastik air kelompok lawan. Jika pasangan pertama telah sampai di benteng, peneliti meniup peluit kembali. Pasangan kedua melakukan hal yang sama seperti pasangan yang pertama tadi. Begitu seterusnya sampai semua pasangan habis. Kelompok yang mempunyai plastik air utuh terbanyak adalah pemenangnya.



Gambar 11. Siswa melakukan permainan “Anak Raja Pindah Rumah”

## 2) Siklus I Pertemuan II

Pelaksanaan tindakan pada siklus satu, pertemuan ke dua, dilaksanakan pada hari Kamis, 03 Desember 2016. Pada pertemuan kedua, peneliti memulai pembelajaran dengan berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing-masing. Salah seorang siswa memimpin doa sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Setelah itu, siswa keluar kelas menuju lapangan dan berbaris. Siswa mengatur barisannya dan mengambil jarak antar siswa sesuai dengan jarak rentangan tangan siswa. Sebelum melakukan pemanasan siswa melakukan baris berbaris dasar seperti balik kanan, hadap kanan, hadap kiri, dan lain-lain. Selanjutnya, siswa melakukan pemanasan yang dipimpin oleh tiga orang siswa.

Pada pertemuan kedua di siklus yang pertama, siswa akan mempraktekan permainan “Bola Panas” dan “Merebut Harta Karun”. Permainan pertama yang dilakukan adalah permainan “Bola Panas”. Siswa menyimak penjelasan peneliti mengenai permainan “Bola Panas”. Setelah menyimak penjelasan peneliti, beberapa perwakilan siswa dengan bimbingan peneliti diminta untuk mendemonstrasikan permainan yang akan dimainkan.

Dalam permainan ini, siswa dibagi menjadi berpasang-pasangan. Siswa berbaris membentuk lingkaran besar. Setiap pasang siswa berdiri berseberangan. Garis lingkaran dibuat dengan kapur di luar lingkaran barisan siswa. Gelas plastik diletakkan di tengah lingkaran sebagai rintangan siswa melemparkan bola. Pemimpin permainan memulai permainan dengan meniupkan peluit dan memberikan bola kasti pada salah satu siswa. Siswa menyanyikan sebuah lagu sambil memberikan bola kasti ke teman di sebelah kirinya. Setelah lagu berhenti, bola berhenti pada salah satu siswa. Siswa yang mendapatkan bola harus memberikan ke pasangannya yang ada di seberang siswa tersebut dengan cara yang diperintahkan oleh pemimpin permainan. Cara untuk memberikan bola dapat dengan melempar, menggelindingkan, dan memantulkan bola tersebut.



Gambar 12. Siswa memberikan bola pada teman di sebelah kirinya

Bola yang dilemparkan tidak boleh menyentuh haling rintang. Pasangan siswa tersebut harus menangkap bola yang diberikan. Jika bola tidak tertangkap atau bola mengenai haling rintang, pasangan siswa tersebut gugur dan keluar dari permainan. Permainan dilakukan berulang-ulang sampai tersisa satu pasang siswa sebagai pemenangnya.



Gambar 13. Siswa melemparkan bola pada pasangannya

Permainan kedua pada siklus I pertemuan kedua ini adalah permainan “Merebut Harta Karun”. Siswa dibagi menjadi dua kelompok sama banyak. Tiap kelompok menempati salah satu tiang sebagai benteng kelompoknya. Tiap kelompok mendapatkan satu buah kotak emas dan lima buah bola kasti. Setelah semua siswa berada di posisinya masing-masing, pemimpin permainan meniupkan peluit. Setiap anggota kelompok bertugas merebut bola kasti yang berada di kotak emas lawan dan menjaga bola kasti yang berada di kelompoknya. Kelompok yang mempunyai bola kasti paling banyak di akhir permainan adalah pemenangnya.



Gambar 14. Siswa memainkan permainan “Merebut Harta Karun”

### 3) Siklus I Pertemuan 3

Pelaksanaan tindakan pada siklus satu, pertemuan ke tiga, dilaksanakan pada hari Kamis, 07 Januari 2016. Pada pertemuan ke tiga, peneliti memulai

pembelajaran dengan berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing-masing. Salah seorang siswa memimpin doa sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Setelah itu, siswa keluar kelas menuju lapangan dan berbaris. Siswa mengatur barisannya dan mengambil jarak antar siswa sesuai dengan jarak rentangan tangan siswa. Sebelum melakukan pemanasan siswa melakukan baris berbaris dasar seperti balik kanan, hadap kanan, hadap kiri, dan lain-lain. Selanjutnya, siswa melakukan pemanasan yang dipimpin oleh tiga orang siswa.

Pada pertemuan ke tiga di siklus yang pertama, siswa akan mempraktekan permainan “Perpindahan Planet” dan “Merebut Harta Karun”. Permainan pertama yang dilakukan adalah permainan “Perpindahan Planet”. Siswa menyimak penjelasan peneliti mengenai permainan “Perpindahan Planet”. Setelah menyimak penjelasan peneliti, beberapa perwakilan siswa dengan bimbingan peneliti diminta untuk mendemonstrasikan permainan yang akan dimainkan. Dalam permainan ini, siswa dibagi menjadi enam kelompok. Empat kelompok menamai kelompoknya dengan nama planet dan dua kelompok berperan sebagai planet tersasar. Tiap kelompok menggunakan satu buah papan kardus dan satu buah bola kasti untuk bermain. Tiap anggota kelompok bekerja sama menyeimbangkan papan kardus yang diberi bola.



Gambar 15. Siswa bekerja sama menyeimbangkan papan kardusnya

Setelah semua anggota kelompok berada pada posisinya masing-masing, pemimpin permainan meniupkan peluit tanda permainan akan dimulai. Pemimpin permainan menyebutkan 2 nama planet. Kelompok yang nama planetnya disebut bertukar posisi kelompok sebelum planet tersasar mengambil posisi kelompoknya.



Gambar 16. Siswa bertukar pendapat untuk menyusun strategi kelompok

Permainan kedua pada siklus I pertemuan ke tiga ini adalah permainan “Merebut Harta Karun”. Siswa dibagi menjadi dua kelompok sama banyak. Tiap kelompok menempati salah satu tiang sebagai benteng kelompoknya. Tiap kelompok mendapatkan satu buah kotak emas dan lima buah bola kasti. Setelah semua siswa berada di posisinya masing-masing, pemimpin permainan meniupkan peluit. Setiap anggota kelompok bertugas merebut bola kasti yang berada di kotak emas lawan dan menjaga bola kasti yang berada di kelompoknya. Sebelum permainan dimulai, siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dengan kelompoknya untuk menentukan strategi kelompok. Dalam diskusi tersebut juga membahas siapa anggota kelompok yang bertugas melindungi harta karun dan siapa anggota kelompok yang bertugas merebut harta karun lawan. Kelompok yang mempunyai bola kasti paling banyak di akhir permainan adalah pemenangnya.



Gambar 17. Siswa bersama kelompoknya merebut harta karun lawan



Gambar 18. Siswa berhasil merebut harta karun lawan

### c. Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan oleh kolaborator peneliti yaitu guru pendidikan jasmani SDN Sukapura 01 Pagi dengan menggunakan panduan instrumen pengamatan yang berisi 30 butir pernyataan. Selain menggunakan instrumen pengamatan, peneliti juga menggunakan catatan lapangan yang berisi kegiatan selama proses pembelajaran. Catatan lapangan ini juga berfungsi untuk mengetahui apa saja kelebihan yang perlu dipertahankan dan kekurangan yang perlu diperbaiki selama proses pembelajaran.

Hasil pengamatan dan catatan lapangan yang telah diperoleh selanjutnya dirangkum dan didiskusikan dengan kolaborator. Setelah mendapatkan hasil diskusi, selanjutnya hasil diskusi akan digunakan untuk

perbaikan pada perencanaan dan tindakan siklus berikutnya. Dengan demikian proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih baik dan kekurangan pada siklus satu akan diperbaiki pada pertemuan di siklus dua.

#### **d. Refleksi**

Tahapan terakhir yang peneliti lakukan di tiap-tiap siklus adalah tahap refleksi. Tahapan ini dilakukan peneliti bersama kolaborator yaitu guru pendidikan jasmani SDN Sukapura 01 Pagi. Tahapan ini dilakukan untuk membahas apa saja kelemahan dan kelebihan dari proses pembelajaran yang telah dilakukan pada pertemuan pertama, pertemuan ke dua dan pertemuan ke tiga di siklus I.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti bersama dengan kolaborator, ada beberapa hal yang ditemukan pada pelaksanaan tindakan pada siklus I baik di pertemuan pertama, pertemuan kedua maupun di pertemuan ke tiga. Temuan-temuan tersebut antara lain: (1) peneliti belum menjelaskan cara bermain dengan ramah dan menyenangkan; (2) peneliti tidak menjelaskan kembali cara bermain pada siswa yang belum mengerti; (3) peneliti tidak memberikan motivasi kepada siswa; (4) peneliti tidak melibatkan siswa dalam memberikan contoh permainan secara nyata; (5) peneliti tidak menegur siswa yang tidak bermain dengan benar; (6) siswa tidak menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti saat bermain; dan (7) siswa tidak mengakui kesalahan yang dibuat dalam bermain.

Temuan lain yang didapat adalah pendekatan bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani dirasa membuat siswa merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran, selain itu membuat siswa aktif bergerak dan mampu bersosialisasi dengan orang di sekitarnya. Berikut ini adalah temuan-temuan yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya:

**Tabel 5**  
**Hasil Temuan pada Siklus I yang Perlu Diperbaiki di Siklus II**

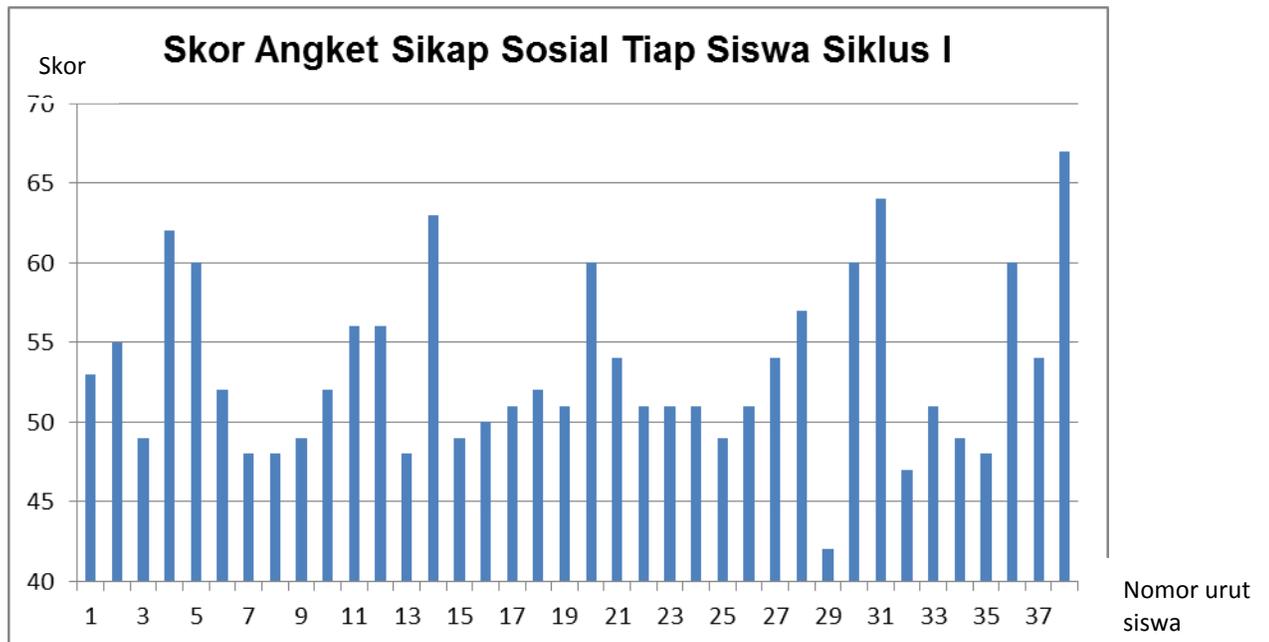
No.	Refeksi	Tindak Lanjut
1.	Peneliti belum menjelaskan cara bermain dengan ramah dan menyenangkan sehingga beberapa siswa kurang tertarik untuk menyimak penjelasan dari peneliti.	Peneliti menjelaskan cara bermain dengan ramah dan menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk menyimak dan mengerti tentang permainan yang akan dilakukan.
2.	Peneliti tidak menjelaskan kembali cara bermain pada siswa yang kurang mengerti sehingga beberapa siswa yang kurang mengerti menjadi kurang antusias untuk mengikuti jalannya permainan.	Peneliti menanyakan pada siswa siapa saja yang belum mengerti dan apa yang belum dimengerti kemudian peneliti menjelaskan kembali sehingga siswa dapat mengerti dan antusias dalam mengikuti jalannya permainan.
3.	Peneliti tidak memberikan motivasi kepada siswa	Peneliti memotivasi siswa, memberikan dorongan semangat dan melakukan pembelajaran yang menarik minat dan perhatian siswa.
4.	Peneliti tidak melibatkan siswa dalam memberikan contoh permainan secara nyata dan cenderung mempraktekan contoh sendiri.	Peneliti memberikan contoh permainan dengan melibatkan siswa.
5.	Peneliti tidak menegur siswa yang tidak bermain dengan benar	Peneliti menegur dan memberikan saran dan motivasi pada siswa dengan bahasa yang santun tanpa

No.	Refeksi	Tindak Lanjut
		menyinggung perasaan siswa dan tanpa mengurangi rasa percaya diri siswa dalam melakukan permainan.
6.	Siswa tidak menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti saat bermain	Peneliti menanyakan pada siswa yang belum dimengerti dan memancing agar mau menanyakan hal yang belum dimengerti.
7.	Siswa tidak mengakui kesalahan yang dibuat dalam bermain	Peneliti membuat permainan tidak penuh paksaan dan membuat permainan terasa menyenangkan sehingga siswa mau mengakui kesalahan yang dibuat selama permainan.

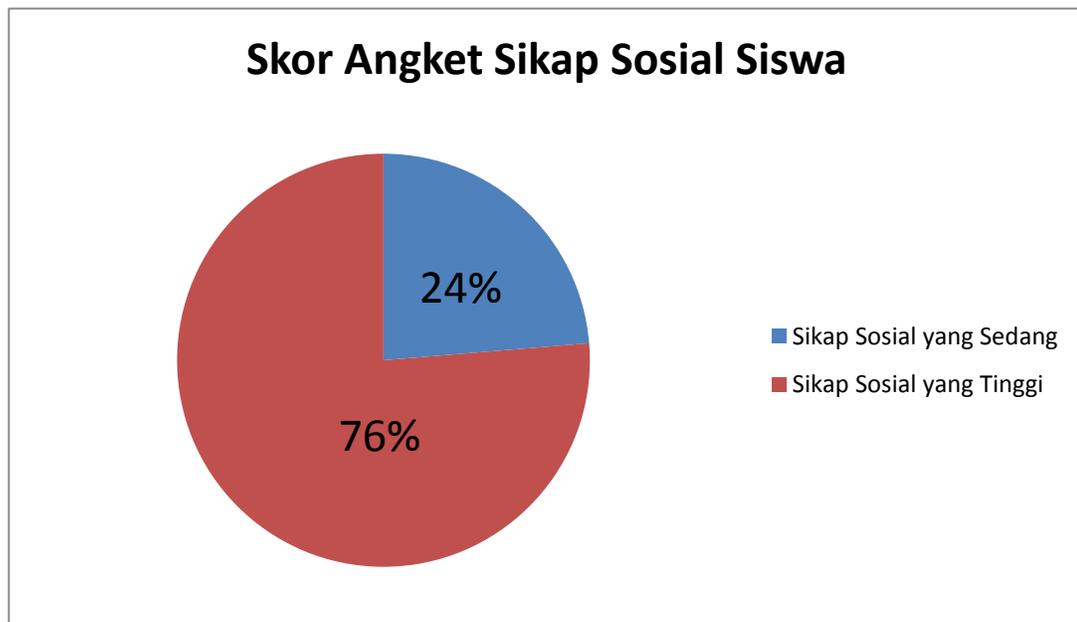
Data yang diperoleh dari pengisian angket siklus I, skor angket terendah siswa adalah 42 (50%) dan skor angket tertinggi siswa adalah 67 (79,76%). Data yang diperoleh dari pengisian angket sikap sosial siswa mendapat skor total dari seluruh siswa sebesar 2024, jika dipersentasekan mencapai 53,26%. Data yang diperoleh dari instrumen pemantau tindakan mendapat skor keseluruhan 18 , jika dipersentasekan mencapai 60%. Untuk melihat lebih jelas data hasil penelitian siklus I maka dapat diamati dari tabel dibawah ini:

Tabel 6.  
Data Siklus I

No.	Data			
	Skor Angket Sikap Sosial		Skor Pemantau Tindakan	
	Skor	Persentase (%)	Skor	Persentase (%)
1.	2024	53,26%	18	60%



Gambar 19. Histogram Skor Angket Sikap Sosial Tiap Siswa Siklus I



Gambar 20. Histogram Skor Angket Sikap Sosial Siswa Siklus I

## **2. Siklus II (14-28 Januari 2016)**

### **a. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan di siklus II ini, peneliti mempersiapkan seluruh perencanaan yang akan dilaksanakan pada tahap tindakan. Perencanaan tersebut meliputi: (1) peneliti mempersiapkan bahan atau materi ajar yang akan dilaksanakan pada tahap tindakan yang disusun dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun menggunakan pendekatan bermain; (2) membuat rancangan perbaikan kekurangan dan kelemahan pada siklus I; (3) peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada tahap pelaksanaan tindakan, seperti: potongan panjang kertas berwarna, papan kardus, bola plastik, papan warna, kapur, dan peluit; (4) peneliti menyusun angket yang akan diisi oleh siswa dan menyusun lembar pengamatan yang akan diisi oleh kolaborator dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan bermain yang akan digunakan sebagai acuan dalam melakukan penilaian dan pengamatan tindakan yang dilakukan peneliti; dan (5) peneliti menyiapkan alat dokumentasi berupa kamera yang digunakan sebagai media untuk mendokumentasikan proses kegiatan yang berlangsung, dimana siklus dua akan dilaksanakan dalam tiga pertemuan.

**Tabel 7**  
**Perencanaan Pembelajaran Siklus II**

<b>Pertemuan ke- / Hari,tanggal</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Media</b>
I / Kamis, 21 Januari 2016	1. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan pembelajaran. 2. Pelaksanaan permainan “Ekor Naga” dan “Voli Kardus” 3. Pengamatan selama pembelajaran	1. Kertas Warna 2. Papan kardus 3. Bola kasti 4. Kapur 5. Peluit
II / Kamis, 14 Januari 2016	1. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan pembelajaran. 2. Pelaksanaan permainan “Anak Raja Pindah Rumah” dan “Ekor Naga” 3. Pengamatan selama pembelajaran	1. Plastik 2. Tali rafia 3. Kertas warna 4. Kapur 5. Peluit
III / Kamis, 14 Januari 2016	1. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan pembelajaran. 2. Pelaksanaan permainan “Lampu Lalu Lintas” 3. Pengamatan selama pembelajaran	1. Papan kardus berwarna 2. Kapur 3. Peluit

## **b. Pelaksanaan Tindakan**

### **1) Siklus II Pertemuan I**

Pelaksanaan tindakan pada siklus dua, pertemuan pertama, dilaksanakan pada hari Kamis, 14 Januari 2016. Pada pertemuan pertama, peneliti memulai pembelajaran dengan berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing-masing. Salah seorang siswa memimpin doa sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Setelah itu, siswa keluar kelas menuju lapangan dan berbaris. Siswa mengatur barisannya dan mengambil jarak antar siswa sesuai dengan jarak rentangan tangan siswa. Sebelum melakukan pemanasan siswa melakukan baris berbaris dasar seperti balik kanan, hadap kanan, hadap kiri, dan lain-lain. Selanjutnya, siswa melakukan pemanasan yang dipimpin oleh tiga orang siswa.

Pada pertemuan pertama di siklus yang kedua, siswa akan mempraktekan permainan “Ekor Naga” dan “Voli Kardus”. Permainan pertama yang dilakukan adalah permainan “Ekor Naga”. Siswa menyimak penjelasan peneliti mengenai permainan “Ekor Naga”. Setelah menyimak penjelasan peneliti, beberapa perwakilan siswa dengan bimbingan peneliti diminta untuk mendemonstrasikan permainan yang akan dimainkan.

Dalam permainan ini siswa akan dibagi menjadi empat kelompok dengan anggota yang sama banyak. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok dengan cara berhitung pada saat masih di dalam barisan. Siswa

yang mendapat menyebutkan nomor satu akan berkumpul dengan siswa lain yang juga menyebutkan nomor satu dan mereka menjadi kelompok satu. Siswa yang mendapat menyebutkan nomor dua akan berkumpul dengan siswa lain yang juga menyebutkan nomor dua dan mereka menjadi kelompok dua. Siswa yang mendapat menyebutkan nomor tiga akan berkumpul dengan siswa lain yang juga menyebutkan nomor tiga dan mereka menjadi kelompok tiga. Siswa yang mendapat menyebutkan nomor empat akan berkumpul dengan siswa lain yang juga menyebutkan nomor empat dan mereka menjadi kelompok empat.



Gambar 21. Siswa Berkumpul Bersama Kelompoknya

Semua siswa siap pada posisi kelompoknya masing-masing. Kelompok ganjil akan melawan kelompok ganjil dan kelompok genap akan melawan kelompok genap. Siswa yang berada di posisi paling depan berperan sebagai kepala naga dan siswa yang berada di posisi paling

belakang berperan sebagai ekor naga. Kepala naga bertugas mengambil kertas warna yang berada di bagian belakang ekor naga kelompok lawan. Ekor naga bertugas melindungi kertas warna yang ada di belakangnya agar tidak diambil oleh kepala naga kelompok lawan. Setiap anggota kelompok harus memegang pinggang teman di depannya dan tidak boleh terlepas saat permainan. Anggota kelompok yang terlepas dari kelompoknya dinyatakan gugur. Ekor naga yang kertas warnanya berhasil diambil oleh kelompok lawan akan menjadi anggota kelompok lawan. Kelompok yang menang adalah kelompok yang mempunyai anggota terbanyak.



Gambar 22. Siswa sedang melakukan permainan “Ekor Naga”

Permainan kedua pada pertemuan ini adalah permainan “Voli Kardus”. Siswa menyimak penjelasan peneliti mengenai permainan “Voli Kardus”. Setelah menyimak penjelasan peneliti, beberapa perwakilan siswa dengan

bimbingan peneliti diminta untuk mendemonstrasikan permainan yang akan dimainkan.

Dalam permainan ini siswa akan dibagi ke dalam kelompok-kelompok. Setiap kelompok terdiri dari enam orang. Enam orang yang berada dalam satu kelompok dibuat berpasang-pasangan. Tiap pasangan dalam kelompok diberikan satu papan kardus yang akan dijadikan alat penangkis bola. Tiap kelompok diberikan nama secara acak kelompok satu, kelompok dua, kelompok tiga, kelompok empat, kelompok lima, dan kelompok enam. Kelompok satu akan melawan kelompok dua, kelompok tiga akan melawan kelompok empat, dan kelompok lima akan melawan kelompok enam. Kedua kelompok yang akan melakukan permainan mengambil posisi berhadapan. Perwakilan kelompok melakukan suit dengan perwakilan kelompok lawan. Saat pemimpin permainan meniupkan peluit tanda permainan akan dimulai, bola dilempar ke kelompok yang memenangkan suit. Kelompok tersebut harus bekerja sama agar dapat menangkis bola dengan papan kardus. Kelompok lawan juga harus menangkis bola yang datang ke kelompoknya. Apabila bola tidak dapat ditangkis maka kelompok lawan akan mendapatkan 1 poin. Kelompok yang mempunyai poin terbanyak di akhir permainan adalah pemenangnya.



Gambar 23. Siswa sedang melakukan permainan “Voli Kardus”

## 2) Siklus II Pertemuan II

Pelaksanaan tindakan pada siklus dua, pertemuan kedua, dilaksanakan pada hari Kamis, 21 Januari 2016. Pada pertemuan kedua, peneliti memulai pembelajaran dengan berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing-masing. Salah seorang siswa memimpin doa sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Setelah itu, siswa keluar kelas menuju lapangan dan berbaris. Siswa mengatur barisannya dan mengambil jarak antar siswa sesuai dengan jarak rentangan tangan siswa. Sebelum melakukan pemanasan siswa melakukan baris berbaris dasar seperti balik kanan, hadap kanan, hadap kiri, dan lain-lain. Selanjutnya, siswa melakukan pemanasan yang dipimpin oleh tiga orang siswa.

Pada pertemuan kedua di siklus yang kedua, siswa akan mempraktekan permainan “Anak Raja Pindah Rumah” dan “Ekor Naga”. Permainan pertama yang dilakukan adalah permainan “Anak Raja Pindah Rumah”. Siswa menyimak penjelasan peneliti mengenai permainan “Anak Raja Pindah Rumah”. Setelah menyimak penjelasan peneliti, beberapa perwakilan siswa dengan bimbingan peneliti diminta untuk mendemonstrasikan permainan yang akan dimainkan.

Permainan pertama pada pertemuan ini adalah permainan “Anak Raja Pindah Rumah”. Dalam permainan ini siswa dibagi menjadi dua kelompok dengan jumlah siswa sama banyak. Tiap kelompok menamakan dengan salah satu nama kerajaan di Indonesia. Selanjutnya, tiap kelompok berbaris berhadap-hadapan dan membuat dua baris. Tiap baris beranggotakan siswa yang sama banyak. Baris pertama tiap kelompok disebut baris pengawal dan baris kedua tiap kelompok disebut baris anak raja. Tali rafia yang telah diikat dengan plastik air diikatkan pada kaki kanan semua anak raja. Pengawal bertugas menyerang anak raja kelompok lawan dengan cara memecahkan plastik air dari anak raja kelompok lawan dan melindungi anak raja kelompoknya sendiri.

Pada permainan ini semua siswa bersiap pada barisannya masing-masing. Setelah semua kaki kanan siswa yang berperan sebagai anak raja terikat plastik air, peneliti meniupkan peluit. Pasangan yang paling depan dari tiap kelompok maju dan harus berpindah rumah ke benteng berikutnya.

Selama perjalanan dari posisi awal ke benteng selanjutnya, pengawal harus memecahkan plastik air kelompok lawan. Jika pasangan pertama telah sampai di benteng, peneliti meniup peluit kembali. Pasangan kedua melakukan hal yang sama seperti pasangan yang pertama tadi. Begitu seterusnya sampai semua pasangan habis. Kelompok yang mempunyai plastik air utuh terbanyak adalah pemenangnya.



Gambar 24. Siswa melakukan permainan “Anak Raja Pindah Rumah”

### 3) Siklus II Pertemuan III

Pelaksanaan tindakan pada siklus dua, pertemuan kedua, dilaksanakan pada hari Kamis, 28 Januari 2016. Pada pertemuan kedua, peneliti memulai pembelajaran dengan berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing-masing. Salah seorang siswa memimpin doa sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Setelah itu, siswa keluar kelas menuju lapangan dan berbaris.

Siswa mengatur barisannya dan mengambil jarak antar siswa sesuai dengan jarak rentangan tangan siswa. Sebelum melakukan pemanasan siswa melakukan baris berbaris dasar seperti balik kanan, hadap kanan, hadap kiri, dan lain-lain. Selanjutnya, siswa melakukan pemanasan yang dipimpin oleh tiga orang siswa.

Pada pertemuan kedua di siklus kedua, siswa akan mempraktekan permainan “Lampu Lalu Lintas”. Dalam permainan ini, siswa akan dibagi menjadi empat kelompok sama banyak. Tiap-tiap kelompok diberi nama kelompok satu, dua, tiga, dan empat. Tiap anggota kelompok berbaris satu barisan. Kelompok berbaris sesuai dengan urutan kelompoknya, kelompok satu berada di paling kiri, kemudian diikuti kelompok dua, tiga, dan empat.



Gambar 25. Siswa berbaris sesuai kelompoknya

Pemimpin permainan menjelaskan peraturan permainan “Lampu Lalu Lintas”. Dalam permainan ni akan ada 4 warna papan warna. Tiap warna memiliki perintah yang berbeda-beda. Apabila pemimpin permainan menunjukkan warna kuning, maka siswa harus berlari, apabila menunjukkan warna hijau, maka siswa harus berlari, apabila menunjukkan warna biru, maka siswa harus berjalan lompat-lompat, dan apabila menunjukkan warna merah, maka siswa harus berhenti di tempat. Setiap anggota kelompok harus memegang pundak teman di depannya dan jangan sampai terlepas selama permainan berlangsung. Apabila terlepas maka peserta tersebut dianggap gugur. Kelompok yang mempunyai anggota terbanyak di akhir permainan adalah pemenangnya.



Gambar 26. Siswa sedang melakukan permainan “Lampu Lalu Lintas”

### **c. Pengamatan**

Pengamatan dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan oleh kolaborator peneliti dengan menggunakan panduan instrumen pengamatan. Selain menggunakan instrumen pengamatan, peneliti juga menggunakan catatan lapangan yang berisi kegiatan selama proses pembelajaran. Catatan lapangan ini juga berfungsi untuk mengetahui apa saja kelebihan dan kekurangan selama proses pembelajaran.

Hasil pengamatan dan catatan lapangan yang telah diperoleh menjadi dasar pertimbangan untuk tahap refleksi. Peneliti dan kolaborator berdiskusi untuk membahas pelaksanaan pembelajaran selama siklus II.

### **d. Refleksi**

Tahap refleksi merupakan tahap terakhir yang dilalui pada tiap siklus. Tahapan ini bertujuan untuk membahas apa saja kelemahan dan kelebihan yang ada pada pertemuan pertama dan kedua di siklus kedua yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan ada beberapa hal yang ditemukan, baik pertemuan pertama maupun pertemuan kedua dalam siklus II. Temuan-temuan tersebut antara lain:

**Tabel 8**  
**Implementasi Refleksi Siklus I ke Siklus II**

<b>No</b>	<b>Refeksi</b>	<b>Tindak Lanjut</b>	<b>Refeksi</b>	<b>Tindak Lanjut</b>
1.	Peneliti belum menjelaskan cara bermain dengan ramah dan menyenangkan sehingga beberapa siswa kurang tertarik untuk menyimak penjelasan dari peneliti.	Peneliti menjelaskan cara bermain dengan ramah dan menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk menyimak dan mengerti tentang permainan yang akan dilakukan.	Peneliti menjelaskan cara bermain dengan ramah dan menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk menyimak dan mengerti tentang permainan yang akan dilakukan.	Setelah peneliti menjelaskan cara bermain dengan ramah dan menyenangkan, siswa menjadi lebih tertarik untuk menyimak sehingga lebih mengerti cara bermain yang akan dimainkan saat pembelajaran
2.	Peneliti tidak menjelaskan kembali cara bermain pada siswa yang kurang mengerti sehingga beberapa siswa yang kurang mengerti menjadi kurang antusias untuk mengikuti jalannya permainan.	Peneliti menanyakan pada siswa siapa saja yang belum mengerti dan apa yang belum dimengerti kemudian peneliti menjelaskan kembali sehingga siswa dapat mengerti dan antusias dalam mengikuti jalannya permainan.	Peneliti menanyakan pada siswa siapa saja yang belum mengerti dan apa yang belum dimengerti kemudian peneliti menjelaskan kembali sehingga siswa dapat mengerti dan antusias dalam mengikuti jalannya permainan.	Setelah peneliti menanyakan pada siswa yang belum mengerti, siswa menjadi berani untuk mengungkapkan hal yang belum dimengerti sehingga peneliti dapat menjelaskan kembali hal tersebut
3.	Peneliti tidak memberikan motivasi kepada siswa	Peneliti memotivasi siswa, memberikan dorongan	Peneliti memotivasi siswa, memberikan dorongan	Sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran, peneliti

No	Refeksi	Tindak Lanjut	Refeksi	Tindak Lanjut
		semangat dan melakukan pembelajaran yang menarik minat dan perhatian siswa.	semangat dan melakukan pembelajaran yang menarik minat dan perhatian siswa.	memberikan dorongan semangat dan motivasi dengan bahasa yang santun
4.	Peneliti tidak melibatkan siswa dalam memberikan contoh permainan secara nyata dan cenderung mempraktekan contoh sendiri.	Peneliti memberikan contoh permainan dengan melibatkan siswa.	Peneliti memberikan contoh permainan dengan melibatkan siswa.	Dengan melibatkan siswa dalam memberikan contoh permainan, siswa menjadi lebih paham dan mengerti cara bermain permainan tersebut
5.	Peneliti tidak menegur siswa yang tidak bermain dengan benar	Peneliti menegur dan memberikan saran dan motivasi pada siswa dengan bahasa yang santun	Peneliti menegur dan memberikan saran dan motivasi pada siswa dengan bahasa yang santun	Dalam permainan peneliti menegur dan memberikan saran dan motivasi pada siswa dengan bahasa yang santun tanpa menyinggung perasaan siswa dan tanpa mengurangi rasa percaya diri siswa dalam melakukan permainan
6.	Siswa tidak menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti saat bermain	Peneliti menanyakan pada siswa apa yang belum dimengerti dan memancing siswa agar mau	Peneliti menanyakan pada siswa apa yang belum dimengerti dan memancing siswa agar mau	Setelah siswa mau menanyakan hal yang belum dimengerti, siswa lebih tertarik dalam melakukan permainan selama

No	Refeksi	Tindak Lanjut	Refeksi	Tindak Lanjut
		menanyakan hal apa yang belum ia mengerti	menanyakan hal apa yang belum ia mengerti	pembelajaran
7.	Siswa tidak mengakui kesalahan yang dibuat dalam bermain	Peneliti membuat permainan tidak penuh paksaan dan membuat permainan terasa nyaman mungkin sehingga siswa mau mengakui kesalahan yang dibuat selama permainan.	Peneliti membuat permainan tidak penuh paksaan dan membuat permainan terasa nyaman mungkin sehingga siswa mau mengakui kesalahan yang dibuat selama permainan.	Setelah permainan terasa nyaman dan tidak penuh dengan paksaan, peneliti mencoba memancing siswa untuk mengakui kesalahannya saat bermain.

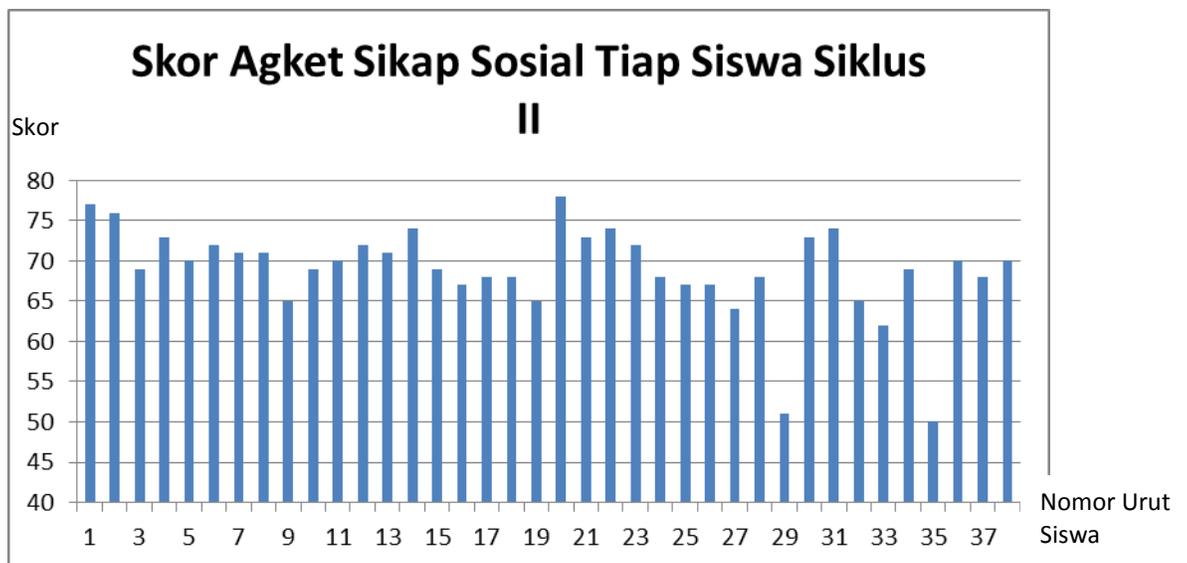
Pernyataan-pernyataan di atas terbukti pada hasil data instrumen pengamatan yang mengalami peningkatan dari siklus pertama, selain itu hasil skor angket sikap sosial siswa pada siklus ini juga sudah di atas rata-rata dari yang telah ditetapkan atau sudah tuntas. Berdasarkan perolehan data tersebut, maka pemberian tindakan diakhiri sampai dengan siklus II.

Data yang diperoleh dari pengisian angket siklus II, skor angket terendah siswa adalah 50 (59,52%) dan skor angket tertinggi siswa adalah 78 (92,86%). Data yang diperoleh dari pengisian angket sikap sosial siswa mendapat skor total dari seluruh siswa sebesar 2620, jika dipersentasekan mencapai 82,08%. Data yang diperoleh dari instrumen pemantau tindakan mendapat skor keseluruhan 26 , jika dipersentasekan mencapai 86,67%.

Untuk melihat lebih jelas data hasil penelitian siklus I maka dapat diamati dari tabel dibawah ini:

Tabel 9  
Data Siklus II

No.	Data			
	Skor Angket Sikap Sosial		Skor Pemantau Tindakan	
	Skor	Persentase (%)	Skor	Persentase (%)
1.	2620	82,08%	26	86,67%



Gambar 27. Skor Angket Sikap Sosial Tiap Siswa Siklus II

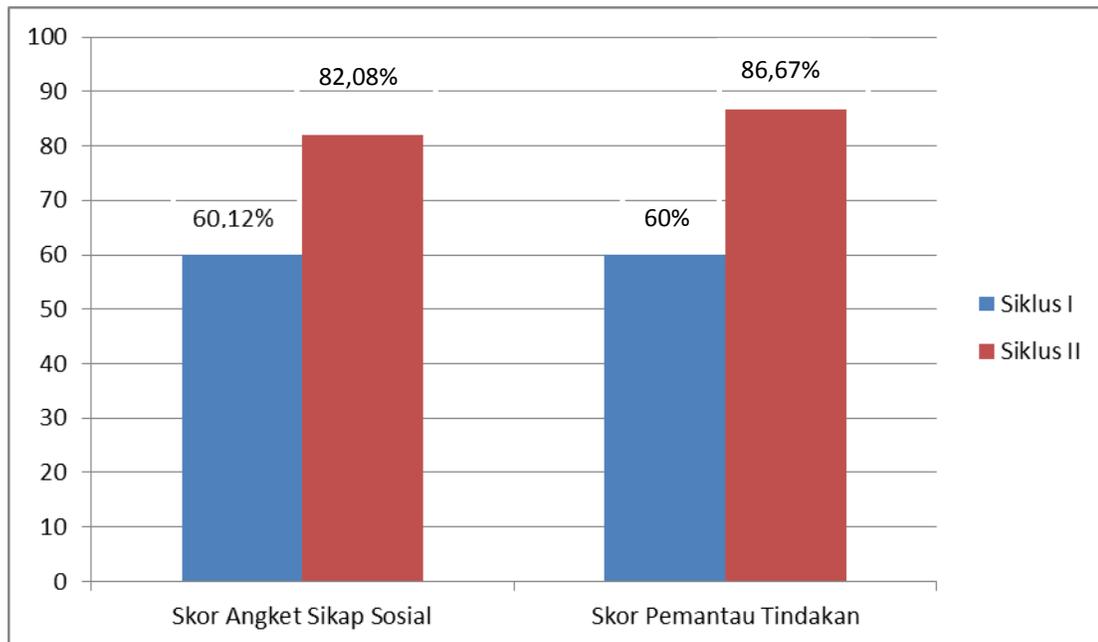


Gambar 28. Skor Angket Sikap Sosial Siswa Siklus II

Berdasarkan data yang diperoleh, terjadi peningkatan dari siklus I menuju ke siklus II. Pada siklus I, data yang diperoleh dari pengisian angket sikap sosial siswa mendapat skor total dari seluruh siswa sebesar 2024, jika dipersentasekan mencapai 60,12%. Data yang diperoleh dari instrumen pemantau tindakan mendapat skor keseluruhan 18 , jika dipersentasekan mencapai 60%. Pada siklus II, data yang diperoleh dari pengisian angket sikap sosial siswa mendapat skor total dari seluruh siswa sebesar 2620, jika dipersentasekan mencapai 82,08%. Data yang diperoleh dari instrumen pemantau tindakan mendapat skor keseluruhan 26 , jika dipersentasekan mencapai 86,67%. Dengan demikian skor angket sikap sosial siswa meningkat sebesar 21,96% dan skor instrumen meningkat sebesar 26,67%. Untuk melihat lebih jelas data hasil penelitian siklus I maka dapat diamati dari tabel dibawah ini:

Tabel 10  
Data Siklus I dan Siklus II

No.	Data	Siklus	Persentase	Peningkatan
1.	Skor angket sikap sosial	I	60,12%	21,96%
		II	82,08%	
2.	Skor pemantau tindakan	I	60%	26,67%
		II	86,67%	



Gambar 29. Histogram Data Siklus I dan Siklus II

### C. Interpretasi Hasil Analisis

Berdasarkan hasil analisis data sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya, ada sejumlah temuan, antara lain sebagai berikut:

1. Penerapan pendekatan bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani ini meningkatkan sikap sosial siswa. Berdasarkan hasil pengelolaan dan analisis data dapat diinformasikan yakni adanya peningkatan sikap sosial siswa yaitu sebesar 9,57%.
2. Peningkatan skor pelaksanaan pendekatan bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani dari siklus I (60%) sampai siklus II (86,67%) dan peningkatan skor angket sikap sosial siswa dari siklus I (68,54%) sampai

siklus II (78,11%). Hal ini berarti tindakan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan untuk penelitian yaitu sebesar 75% untuk sikap sosial dan pendekatan bermain.

3. Berdasarkan analisis data kualitatif sikap sosial siswa yang mulanya kurang bisa bekerja sama, tidak mau mendengarkan pendapat teman, dan membiarkan temannya mengalami masalah sendiri. Dengan diterapkan pendekatan bermain pada pertemuan-pertemuan di siklus I dan siklus II, siswa menjadi lebih banyak berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya sehingga siswa mulai belajar bekerja sama, menghargai pendapat teman, dan mulai memperhatikan orang-orang di sekitarnya.

Dengan demikian dapat dinyatakan penggunaan pendekatan bermain dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Oleh karena itu, dapat disimpulkan penelitian ini dianggap berhasil berdasarkan peningkatan yang terjadi pada siklus I dan siklus II.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini tidak lepas dari keterbatasan, keterbatasan tersebut antara lain:

1. Kurangnya kedisiplinan siswa dalam pembelajaran, sehingga peneliti membutuhkan banyak waktu untuk membuat kondisi pembelajaran menjadi kondusif agar tujuan pembelajaran bisa tercapai.

2. Waktu pembelajaran pendidikan jasmani yang terkadang berkurang karena guru kelas yang belum selesai melaksanakan pembelajaran mata pelajaran lainnya.
3. Penggunaan lapangan bersama-sama dengan kegiatan lain, sehingga siswa menjadi kurang fokus dan konsentrasi siswa menjadi terpecah.