

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal Penelitian

Peneliti menetapkan kondisi awal yang harus diidentifikasi serta dikelompokkan terlebih dahulu. Motivasi belajar siswa pada kondisi awal telah peneliti ketahui, kemudian peneliti menyusun rencana dan program berupa tindakan, observasi, dan refleksi yang sudah ditetapkan kepada siswa, sehingga dapat menjadi suatu rangkaian kegiatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Peneliti melakukan observasi untuk mendapatkan data awal Pada Siswa Kelas V SDN Cipeucang 2 Cileungsi Bogor. Dapat digambarkan bahwa siswa kelas V SDN Cipeucang 2 Cileungsi Bogor memiliki bermacam-macam karakter latar belakang yang berbeda seperti kemampuan motorik, postur tubuh, sikap, kebiasaan, maupun motivasi yang ada pada saat kegiatan belajar pendidikan jasmani.

Tingkat ketidakhadiran siswa pada saat pendataan awal cukup tinggi, untuk ketidak hadiran siswa dikelas V pada saat pembelajaran pendidikan jasmani berkisar antara 2 sampai 5 orang siswa yang tidak hadir tanpa keterangan yang jelas disetiap minggunya. Hal ini

membuktikan kurangnya minat dan motivasi siswa terhadap kegiatan belajar disekolah.

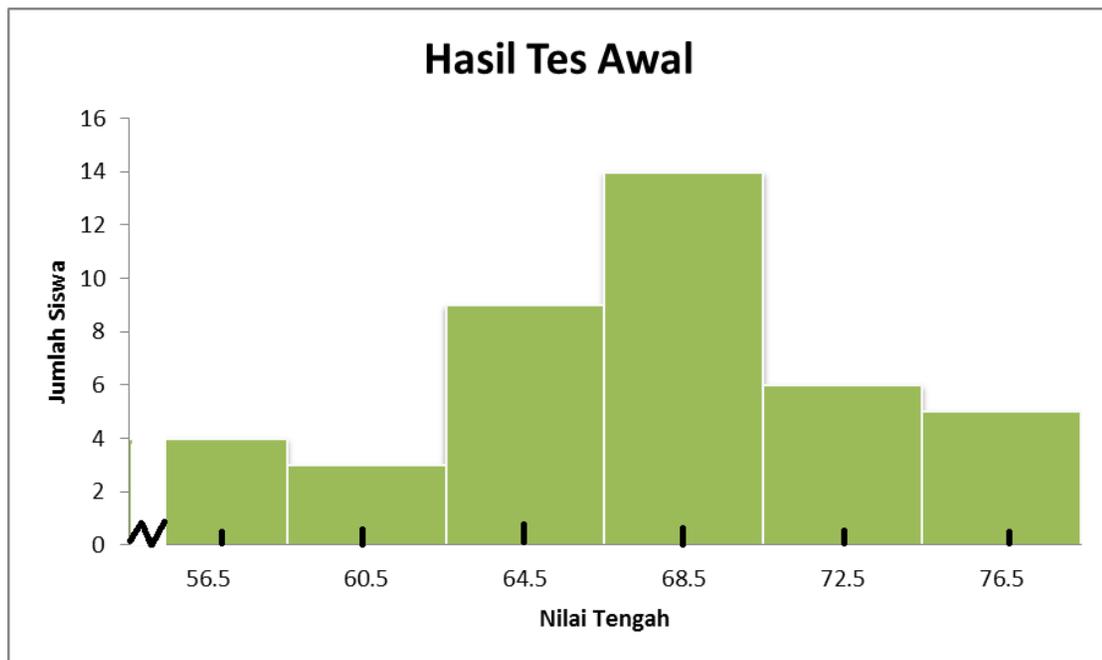
Proses akhir tindakan dan refleksi yang digunakan untuk mengetahui kekurangan penerapan program percanaan yang muncul pada saat dianalisis yaitu mengenai strategi pemberian materi, penerapan pendekatan dan penggunaan media serta alat pembelajaran.

Tes awal bertujuan untuk mengetahui secara awal tingkat motivasi belajar pendidikan jasmani siswa. Hal ini merupakan syarat mutlak yang harus diketahui oleh peneliti dan kolabolator dalam menentukan kesepakatan tentang penetapan kemampuan dasar siswa sebelum diberi perlakuan permainan mencari jejak. Maka diperoleh hasil tes sebagai berikut :

Table 1. Distribusi Hasil Motivasi Belajar Siswa Pada Tes Awal

Nilai	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif	Nilai Tengah
55 –58	4	10%	56,5
59 -62	3	7,5 %	60,5
63 –66	8	20 %	64,5
67 –70	14	35%	66,5
71 – 74	6	15 %	72,5
75 – 78	5	12,5 %	76,5
Jumlah	40	100%	

Gambar. Grafik Hasil Motivasi Belajar Siswa Pada Tes Awal



B. Deskripsi dan Pembahasan Siklus Pertama

Siklus pertama dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat, yakni :

1. Peneliti menjelaskan kepada siswa bahwa peneliti akan menggunakan mereka sebagai sampel penelitian dengan situasi berbaris dilapangan dengan situasi berbaris dilapangan (3 menit).
2. Mengabsen Siswa agar peneliti mengetahui jumlah siswa yang dijadikan sampel penelitian (3 menit).
3. Guru Memerintah kan siswa untuk berbaris 4 shaf, setelah itu melakukan pemanasan dengan jogging 3 keliling, Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk merentangkan tangan agar masing-masing siswa siswa tidak tidak saling bersentuhan dan mendapatkan tempat yang sama dalam barisan untuk melakukan pemanasan/peregangan (15 menit).
4. Memberi penjelasan materi dan kegiatan yang akan dilakukan, serta mengelompokan siswa menjadi 4 kelompok untuk melaksanakan kegiatan mencari jejak (10 menit).
5. Siswa melakukan perjalanan menuju pos pertama (5 menit)
6. Melakukan kegiatan pertama dengan mencari jejak untuk menemukan pos pertama (10 menit).
7. Setelah menemukan pos pertama siswa langsung diberikan teka-teki oleh fasilitator dan berdiskusi untuk menjawab pertanyaan

setelah berhasil menjawab pertanyaan siswa mengambil kertas dimana kertas tersebut akan menentukan permainan yang mereka lakukan, Kemudian siswa kembali mencari pos selanjutnya (10menit).

8. Guru Bertanya kepada siswa “apa ada kesulitan?” siswa “ada pak! Pertanyaannya terlalu sulit. “ Guru bilang pertanyaannya tidak sulit pertanyaan yang bapak berikan sesuai materi pembelajaran, jadi kalian harus rajin belajar agar ilmu pengetahuan kalian bertambah”.
9. Hari Kedua materi dilanjutkan dengan materi permainan yang setiap kelompok dapat disetiap pos permainan pertama yang adalah spider wab, permainan ini bertujuan untuk melatih kerjasama dan kekompakan (40 menit).
10. Hari Ketiga, atau hari terakhir materi permainan kecil dengan nama permainan memindahkan bola dengan tali (40 menit).
11. Setelah itu dilakukan evaluasi secara keseluruhan dengan dinilai oleh kolabolator (15 menit)
12. Menghitung perolehan poin peserta, memberi motivasi kepada siswa serta menutup kegiatan dengan doa (8 menit).

Hasil dari kolaborasi tentang kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani yang menerapkan permainan mencari jejak, spider wab dan memindahkan bola dengan tali sebagai berikut :

Table 2. Hasil Observasi Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani Dengan Penerapan Permainan Mencari Jejak Siklus I

NO	ASPEK YANG DIAMATI	YA	TIDAK	KETERANGAN
A. Pendahuluan				
1.	apakah guru mengabsen dan memotivasi minat belajar siswa?	✓		
2.	Guru menjelaskan tujuan kegiatan?	✓		
3.	Guru mengemukakan alur kegiatan yang akan dilakukan siswa?	✓		
4.	Guru telah menyiapkan peralatan yang dibutuhkan pada saat kegiatan?	✓		
5.	Melakukan pemanasan?	✓		
B. Kegiatan Pokok				
6.	Apakah guru menggunakan alat atau media pembelajaran?	✓		
7.	Sesuaiakah media dengan materi?	✓		
8.	Memotivasi siswa untuk bertanya?	✓		
9.	Pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat?		✓	Bentuk pertanyaan yang diberikan berupa kuis yang dituliskan
10.	Memperhatikan kejelasan volume	✓		

	suara dan intonasi?			dalam kertas
11.	Guru memberikan penguatan verbal seperti : bagus, benar, dan lainnya?	✓		
12.	Guru berperan sebagai fasilitator?	✓		
13.	Guru membentuk siswa dalam kelompok belajar?	✓		
14.	Memberikan contoh kegiatan?	✓		
15.	Menjelaskan fungsi dan manfaat dari kegiatan yang dilakukan?	✓		
16.	Apakah guru memberdayakan siswa dengan baik?	✓		
17.	Apakah guru memodifikasi pembelajaran?	✓		
	C. Penutup			
18.	Melakukan pendinginan?		✓	Kehabisan waktu untuk melakukan pendinginan, sehingga pendinginan tidak terlaksana
19.	Evaluasi kegiatan yang telah dilakukan?	✓		
20.	Penjelasan materi untuk pertemuan selanjutnya?	✓		

Berdasarkan hasil pengamatan ada siklus pertama tentang kegiatan belajar mengajar secara keseluruhan, guru telah melakukan berbagai ketentuan dalam proses pembelajaran secara normal dan ideal. Tetapi terdapat catatan dari kolaborator mengenai kurangnya mengatur waktu pembelajaran, sehingga proses penutup ada yang tertinggal yaitu pendiginan karena waktu yang telah habis.

Tabel 3. Hasil Pengamatan Penampilan Guru Siklus I

NO	Aspek Pengamatan	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1.	Kerapihan		✓		
2.	Kebersihan	✓			
3.	Kreatif	✓			
4.	Semangat dan ceria	✓			
5.	Antusias	✓			
	Jumlah	4	1		

Tabel 4. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Guru yang Mengajar : Eka Mulya Pratama

Materi Yang Di Ajarkan : Permainan Kecil

Waktu : 2 x 35 menit

NO	Prilaku siswa dalam melaksanakan kegiatan belajarnya	Ada	Tidak ada	Komentar
1.	Siswa aktif dalam pembelajaran	✓		Masih ada yang kurang aktif
2.	Siswa belajar dengan bergairah	✓		Masih ada beberapa orang siswa yang terlihat kurang bergairah
3.	Bertanya kepada guru	✓		
4.	Mengajukan pendapat kepada		✓	

	guru			
5.	Diskusi untuk memecahkan masalah		✓	
6.	Memanfaatkan alat dan sumber belajar	✓		
7.	Melakukan instruksi yang diberikan oleh guru	✓		
8.	Berusaha untuk memperbaiki kemampuan belajar		✓	
9.	Membuat kesimpulan sendiri tentang pelajaran yang diterimanya		✓	
10.	Memberikan contoh dengan benar		✓	
11.	Dapat menjawab pertanyaan guru dengan tepat pada saat berlangsung KBM dan pada akhir pelajaran	✓		

12.	Ada usaha dan motivasi untuk mempelajari bahan ajaran atau stimulus yang diberikan oleh guru	✓		
13.	Dapat menerima koreksi dari guru	✓		
14.	Memiliki sikap gembira dan menyenangkan selama proses KBM	✓		
15.	Dapat bekerjasama dan berhubungan dengan siswa lain	✓		Masih ada yang individual

Keterangan : No. 1 sampai dengan no. 9 merupakan ciri proses yang, sedangkan no. 10 sampai dengan no. 15 merupakan ciri dari peningkatan motivasi belajar.

**Tabel 5. Hasil Pengamatan Terhadap Guru Dalam Kegiatan Belajar
Mengajar Siklus I**

Bagian	Pengamatan	Apakah guru melaksanakannya		Komentar
		Ya	Tidak	
Persiapan	1. Konsep pembelajaran/perencanaan pembelajaran	✓		
	2. Penyiapan alat bantu media pembelajaran	✓		
	3. Penampilan penyaji sesuai	✓		
Penyajian	Pendahuluan:			
	4. Pemeriksaan kehadiran siswa	✓		
	5. Penjelasan tujuan dan materi pembelajaran	✓		
	6. Pemberian motivasi pembelajaran yang menarik berkaitan dengan tujuan	✓		
	7. Penjelasan alur pelaksanaan			

	pembelajaran (pengelompokan dsb.)	✓		
	8. Melakukan pemanasan	✓		
	Inti/ Pokok:			
	9. Penerapan strategi pembelajaran tertentu	✓		
	10. Penggunaan alat, media, dan sumber pembelajaran	✓		
	11. Pemberian contoh gerakan kepada siswa	✓		
	12. Mengarahkan siswa agar aktif dalam KBM	✓		
	13. Memberikan penguatan verbal seperti: berkata bagus, benar, dan lainnya.	✓		
	14. Memberikan penguatan non verbal seperti: mimik/gerak tubuh, mendekati, sentuhan	✓		
	15. Melakukan koreksi secara	✓		

	langsung kepada siswa			
	16. Melakukan pendinginan	✓		
	17. Evaluasi KBM	✓		
	18. Menyimpulkan KBM	✓		
	Jumlah	18		

Tabel 6. Aktivitas Siswa SDN Cipeucang 2 Cileungsi Bogor Pada Saat Belajar Pendidikan Jasmani Siklus I

Nama Siswa	Kegiatan Siswa		
	Aktif	Kurang Aktif	Pasif
Aep Hasbi	✓		
Alfian	✓		
Asep Saepudin	✓		
Ahmad Rizky	✓		
Ahmad Yahya	✓		
Ayu Dysa		✓	
Aldino Rizky		✓	
Boyke Aidil	✓		
Beben	✓		
Bagas sapta	✓		
Cahya Pradila		✓	
Corin Amalia		✓	

Dede Suryana			✓
Dina Lesmana			✓
Dhio	✓		
Dika	✓		
Dimas Permana			✓
Ela Sadila		✓	
Eni Yuliani	✓		
Fadli Afif		✓	
Febry Ardiansyah	✓		
Fikri Novila	✓		
Galih Prakoso	✓		
Gusti Sa'ban	✓		
Giar Annisa		✓	
Hari Mukti	✓		
Imam Prasajo	✓		

Irsyad Yusuf		✓	
Jihan Saffanah	✓		
Jaka Ardi	✓		
Riza Aprilia		✓	
Rizky Juni	✓		
Sadam Firly	✓		
Ripal Maulana	✓		
Ramadhan Putra		✓	
Satrio Ramadhan		✓	
Shabrina	✓		
Vanya Erika		✓	
Valdo Reyhan	✓		
Yolanda Putra	✓		
Jumlah	25	12	3

Keterangan :

- Kolom aktif yaitu siswa yang patuh pada instruksi guru dan fasilitator, dan serius dalam melaksanakan kegiatan yang diarahkan serta bersemangat dan gembira saat kegiatan.
- Kolom kurang aktif yaitu siswa yang terkadang serius tetapi kadang kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dan fasilitator.
- Kolom pasif adalah penilaian bagi siswa yang terlihat acuh tak acuh terhadap kegiatan yang diarahkan oleh guru dan tidak memperhatikan serta melaksanakan instruksi yang guru berikan.

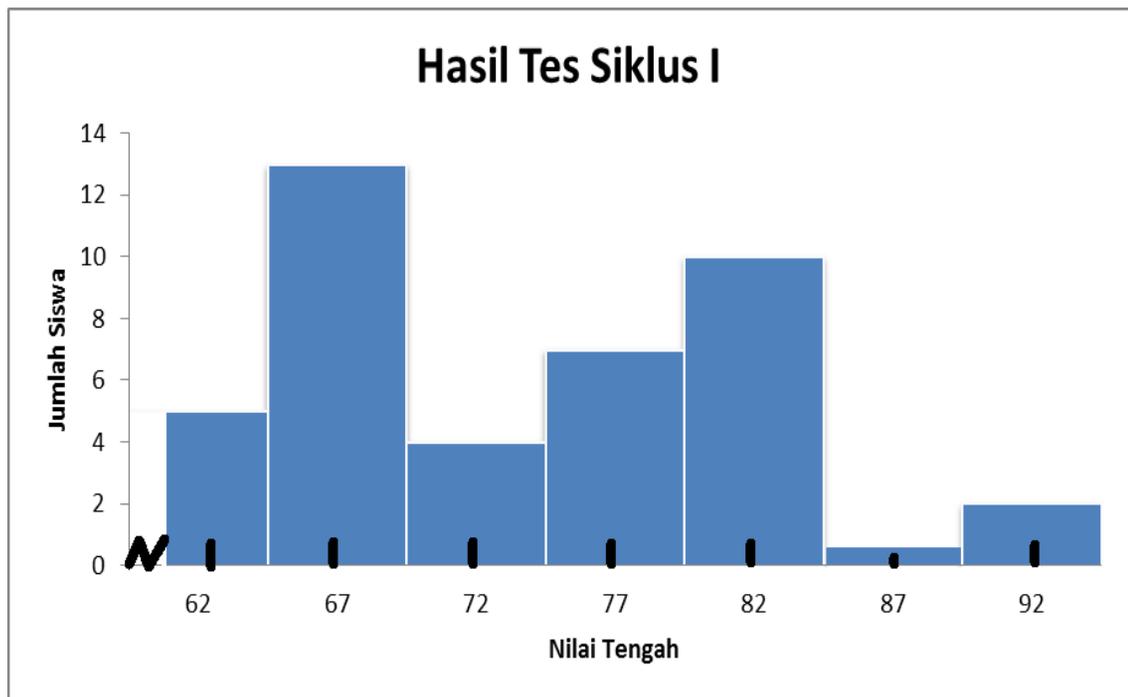
Hasil evaluasi yang diperoleh siswa pada pembelajaran siklus I

disajikan dalam bentuk tabel dan grafik histogram sebagai berikut :

**Tabel 7. Distribusi Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Pendidikan
Jasmani Siswa Pada Siklus I**

Nilai	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif	Nilai Tengah
60 –64	5	12,5 %	62
65 –69	4	10 %	67
70 –74	13	32,5%	73
75 –79	6	15 %	77
80 –84	10	25 %	82
85 - 89	1	5 %	87
90 - 94	1	5%	92
Jumlah	40	100%	

Gambar. Grafik Hasil Motivasi Belajar Siswa Pada Siklus I



C. Deskripsi Dan Pembahasan Siklus Kedua

Siklus kedua dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat, yakni :

1. Membariskan siswa dan berdoa sebelum pembelajaran dimulai (3 menit).
2. Mengabsen kehadiran siswa (3 menit)
3. Pemberian penjelasan pokok mengenai materi pembelajaran permainan kecil yang akan dilakukan dan lebih ditekankan kepada peningkatan motivasi melalui permainan kecil (5 menit).
4. Guru membagi siswa 4 kelompok (3 menit).
5. Guru menginstruksikan murid untuk melakukan peregangan dan pemanasan yang dipimpin oleh guru, serta melakukan joging sebanyak 3 putaran lapangan (10 menit).
6. Guru melakukan penjelasan tentang pelaksanaan dan peraturan permainan inti dalam proses pembelajaran (5 menit)
7. Siswa melakukan proses pembelajaran melalui permainan kecil sesuai dengan kelompoknya masing-masing pertemuan ke-4 permainan gelas ajaib, pertemuan ke-5 permainan menara impian, pertemuan ke-6 dengan permainan bola kolong.

8. Guru mengawasi siswa dan memberikan penilaian terhadap permainan yang dilakukan siswa sesuai kelompok atau pasangan selama siswa melakukan permainan.
9. Guru mengumpulkan siswa dan memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai kesulitan dan tujuan permainan (5 menit).
10. Guru memberikan evaluasi pembelajaran secara keseluruhan tentang permainan dan maksud tujuan diberikannya permainan tersebut dalam proses pembelajaran (15 menit).
11. Guru memimpin pendinginan atau penenangan (3 menit).
12. Menghitung perolehan poin peserta, memberi motivasi kepada siswa serta menutup kegiatan dengan doa (8 menit).

Table 8. Hasil Observasi Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani Dengan Penerapan Permainan Mencari Jejak Siklus II

NO	ASPEK YANG DIAMATI	YA	TIDAK	KETERANGAN
A. Pendahuluan				
1.	apakah guru mengabsen dan memotivasi minat belajar siswa?	✓		
2.	Guru menjelaskan tujuan kegiatan?	✓		
3.	Guru mengemukakan alur kegiatan yang akan dilakukan siswa?	✓		
4.	Guru telah menyiapkan peralatan yang dibutuhkan pada saat kegiatan?	✓		
5.	Melakukan pemanasan?	✓		
B. Kegiatan Pokok				
6.	Apakah guru menggunakan alat atau media pembelajaran?	✓		
7.	Sesuaiakah media dengan materi?	✓		
8.	Memotivasi siswa untuk bertanya?	✓		
9.	Pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat?	✓		
10.	Memperhatikan kejelasan volume suara dan intonasi?	✓		
11.	Guru memberikan penguatan verbal	✓		

	seperti : bagus, benar, dan lainnya?			
12.	Guru berperan sebagai fasilitator?	✓		
13.	Guru membentuk siswa dalam kelompok belajar?	✓		
14.	Memberikan contoh kegiatan?	✓		
15.	Menjelaskan fungsi dan manfaat dari kegiatan yang dilakukan?	✓		
16.	Apakah guru memberdayakan siswa dengan baik?	✓		
17.	Apakah guru memodifikasi pembelajaran?	✓		
D. Penutup				
18.	Melakukan pendinginan?	✓		
19.	Evaluasi kegiatan yang telah dilakukan?	✓		
20.	Penjelasan materi untuk pertemuan selanjutnya?	✓		

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus pertama tentang kegiatan belajar mengajar secara keseluruhan, guru telah melakukan berbagai ketentuan dalam proses pembelajaran secara normal dan ideal. Catatan

kolaborator sebelumnya pada siklus I tidak adanya pendinginan karna waktu habis, pada siklus II pendinginan dilakukan karna guru sudah bisa mengatur waktu dengan baik.

Tabel 9. Hasil Pengamatan Penampilan Guru Siklus II

NO	Aspek Pengamatan	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1.	Kerapihan	✓			
2.	Kebersihan	✓			
3.	Kreatif	✓			
4.	Semangat dan ceria	✓			
5.	Antusias	✓			
	Jumlah	5			

Tabel 10. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Guru yang Mengajar : Eka Mulya pratama

Materi Yang Diajarkan : Permainan Kecil

Waktu : 2 x 35 menit

NO	Prilaku siswa dalam melaksanakan kegiatan belajarnya	Ada	Tidak ada	Komentar
1.	Siswa aktif dalam pembelajaran	✓		
2.	Siswa belajar dengan bergairah	✓		
3.	Bertanya kepada guru	✓		
4.	Mengajukan pendapat kepada guru		✓	
5.	Diskusi untuk memecahkan masalah	✓		
6.	Memfaatkan alat dan sumber belajar	✓		

7.	Melakukan instruksi yang diberikan oleh guru	✓		
8.	Berusaha untuk memperbaiki kemampuan belajar	✓		
9.	Membuat simpulan sendiri tentang pelajaran yang diterimanya	✓		
10.	Memberikan contoh dengan benar	✓		
11.	Dapat menjawab pertanyaan guru dengan tepat pada saat berlangsung KBM dan pada akhir pelajaran	✓		
12.	Ada usaha dan motivasi untuk mempelajari bahan ajaran atau stimulus yang diberikan oleh guru	✓		
13.	Dapat menerima koreksi dari guru	✓		

14.	Memiliki sikap gembira dan menyenangkan selama proses KBM	✓		
15.	Dapat bekerjasama dan berhubungan dengan siswa lain	✓		

keterangan : No. 1 sampai dengan no. 9 merupakan ciri proses sedangkan no. 10 sampai dengan no. 15 merupakan ciri hasil belajar.

Tabel 11. Hasil Pengamatan Terhadap Guru Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Siklus II

Bagian	Pengamatan	Apakah guru melaksanakannya		Komentar
		Ya	Tidak	
Persiapan	1. Konsep pembelajaran/perencanaan pembelajaran	✓		
	2. Penyiapan alat bantu media pembelajaran	✓		
	3. Penampilan penyaji sesuai	✓		
Penyajian	Pendahuluan:			
	4. Pemeriksaan kehadiran siswa	✓		
	5. Penjelasan tujuan dan materi pembelajaran	✓		
	6. Pemberian motivasi pembelajaran yang menarik berkaitan dengan tujuan	✓		

	<p>7. Penjelasan alur pelaksanaan pembelajaran (pengelompokan dsb.)</p> <p>8. Melakukan pemanasan</p> <p>Inti/ Pokok:</p> <p>9. Penerapan strategi pembelajaran tertentu</p> <p>10. Penggunaan alat, media, dan sumber pembelajaran</p> <p>11. Pemberian contoh gerakan kepada siswa</p> <p>12. Mengarahkan siswa agar aktif dalam KBM</p> <p>13. Memberikan penguatan verbal seperti: berkata bagus, benar, dan lainnya.</p> <p>14. Memberikan penguatan non verbal seperti: mimik/gerak tubuh, mendekati, sentuhan</p> <p>15. Melakukan koreksi secara</p>	<p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>		
--	---	---	--	--

	langsung kepada siswa	✓		
	16.Melakukan pendinginan	✓		
	17.Evaluasi KBM	✓		
	18.Menyimpulkan KBM	✓		
	Jumlah	18		

Tabel 12. Aktivitas siswa SDN Cipeucang 2 Cileungsi Bogor Pada Saat Belajar Pendidikan Jasmani Siklus II

Nama Siswa	Kegiatan Siswa		
	Aktif	Kurang Aktif	Pasif
Aep Hasbi	✓		
Alfian	✓		
Asep Saepudin	✓		
Ahmad Rizky	✓		
Ahmad Yahya	✓		
Ayu Dysa	✓		
Aldino Rizky	✓		
Boyke Aidil	✓		
Beben	✓		
Bagas sapta	✓		
Cahaya Pradila		✓	
Corin Amalia	✓		

Dede Suryana	✓		
Dina Lesmana		✓	
Dhio	✓		
Dika	✓		
Dimas Permana	✓		
Ela Sadila	✓		
Eni Yuliani	✓		
Fadli Afif	✓		
Febry Ardiansyah	✓		
Fikri Novila	✓		
Galih Prakoso	✓		
Gusti Sa'ban	✓		
Giar Annisa	✓		
Hari Mukti	✓		
Imam Prasojo	✓		

Irsyad Yusuf		✓	
Jihan Saffanah	✓		
Jaka Ardi	✓		
Riza Aprilia	✓		
Rizky Juni	✓		
Sadam Firly	✓		
Ripal Maulana	✓		
Ramadhan Putra		✓	
Satrio Ramadhan	✓		
Shabrina	✓		
Vanya Erika	✓		
Valdo Reyhan	✓		
Yolanda Putra	✓		
Jumlah	36	4	0

Keterangan :

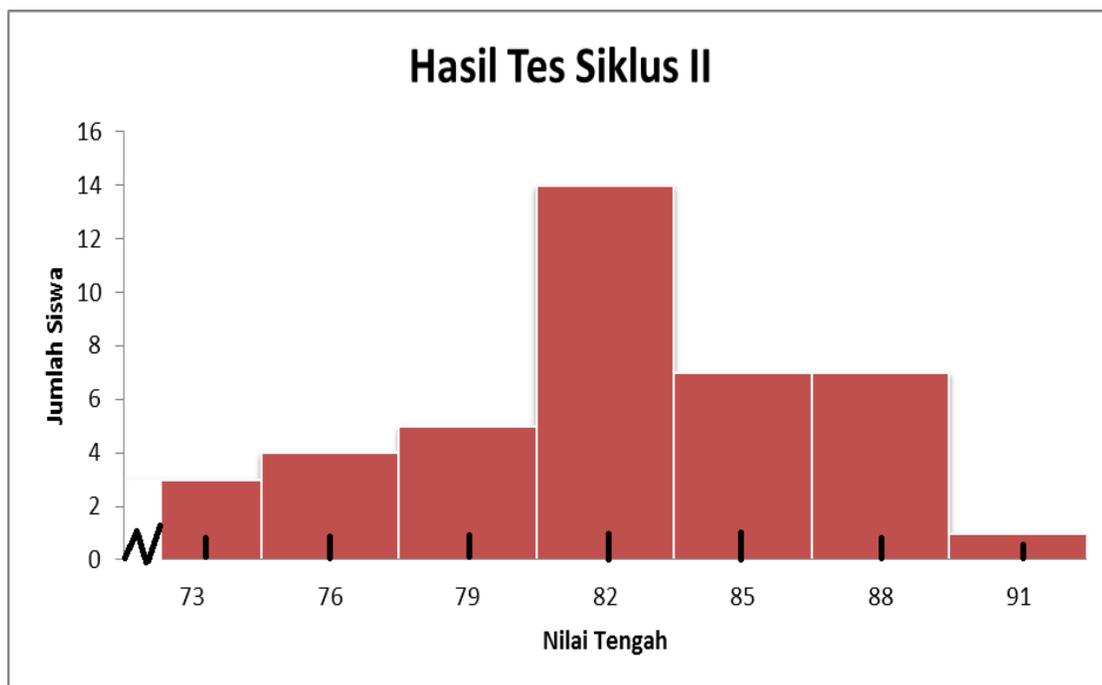
- Kolom aktif yaitu siswa yang patuh pada instruksi guru dan fasilitator, dan serius dalam melaksanakan kegiatan yang diarahkan serta bersemangat dan gembira saat kegiatan.
- Kolom kurang aktif yaitu siswa yang terkadang serius tetapi kadang kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dan fasilitator.
- Kolom pasif adalah penilaian bagi siswa yang terlihat acuh tak acuh terhadap kegiatan yang diarahkan oleh guru dan tidak memperhatikan serta melaksanakan instruksi yang guru berikan.

Hasil evaluasi yang diperoleh siswa pada pembelajaran siklus II disajikan dalam bentuk tabel dan grafik histogram sebagai berikut :

Tabel 13. Distribusi Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani Siswa Pada Siklus II

Nilai	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif	Nilai Tengah
72 –74	3	7,5%	73
75 –77	4	10%	76
78 –80	5	12,5 %	79
81 –83	14	32,5 %	82
84 –86	7	17,5 %	85
87 –89	7	17,5 %	88
90 - 92	1	2,5%	91
Jumlah	40	100%	

Gambar. Grafik Hasil Motivasi Belajar Siswa Pada Siklus II



D. Hasil Penelitian

1. Siklus 1

Setelah melakukan proses pembelajaran pada siswa kelas V SDN Cipeucang 2 Cileungsi Bogor, ternyata tahapan yang dilakukan harus mengacu pada bagaimana menyusun suatu konsep penelitian tindakan kelas. Setiap tahapan siklus yang dilakukan menjadi pedoman dasar guru dalam menjalankan siklus-siklus berikutnya secara teratur. Sebuah pengambilan keputusan yang penting dalam menetapkan kondisi awal siswa menjadi sesuatu yang dapat membawa proses pembelajaran selanjutnya menjadi lebih mudah untuk menentukan konsep pendekatan yang kita lakukan. Selain kondisi awal siswa yang pertama kita perhatikan, ada pula perencanaan proses pembelajaran, tindakan yang akan dilakukan, observasi kegiatan, dan refleksi yang secara keseluruhan dapat mengantarkan kita pada penyusunan perencanaan pada siklus berikutnya setiap perlakuan yang kurang sesuai dapat di kurangi bahkan dihilangkan sehingga menghasilkan tindakan yang lebih baik dan membantu penyusunan program pada langkah yang lebih kecil.

Tahap awal untuk observasi penulis melihat tingkat kemampuan siswa dalam pengetahuan dan minat dalam pembelajaran penjas. sehingga penulis dan kolabolator mendapatkan gambaran yang nyata untuk dijadikan bahan

pembuatan perencanaan di tahap siklus pertama ini proses pembelajaran siswa diharapkan melalui permainan kecil yang mengutamakan pada kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa itu sendiri. Setelah itu mereka penulis arahkan pada tahapan-tahapan yang nyata untuk mereka pelajari.

Tindakan yang dilakukan pada awal pertemuan adalah bagaimana para siswa untuk nyaman dan berminat untuk mengikuti proses pembelajaran penjas melalui permainan kecil. Hal ini perlu dilakukan karena jika mereka sudah merasa nyaman dan berminat untuk mengikuti pembelajaran maka akan membuat para siswa dalam proses belajar mengajar menjadi lebih memahami dan mudah untuk berkomunikasi. Agar dapat tercapai tujuan pembelajaran.

a. Perencanaan Tindakan Kelas

Tujuan Pembelajaran pada penelitian ini yaitu : 1). Siswa termotivasi dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani. 2). Siswa menjadi lebih bersemangat dalam setiap mengikuti proses pembelajaran melalui permainan kecil yang dilakukannya. 3). Terjadi interaksi yang kondusif diantara siswa dengan siswa, maupun siswa dengan guru selama proses pembelajaran sedang berlangsung. 4). Guru mampu memiliki perencanaan dan program pengajaran yang baik untuk disajikan dalam proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan Kelas

Peneliti dan kolaborator menjalankan proses pembelajaran dengan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran penjas melalui permainan kecil kepada siswa yang menjadi sampel penelitian. Pada siklus pertama jumlah pertemuan dalam proses pendidikan jasmani yaitu sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 70 menit. Proses pembelajaran dilakukan di jam pelajaran penjas pada apagi hari. Dan itu juga harus menyesuaikan jadwal kolaborator agar penelitian berjalan dengan lancar.

Peneliti yang bertindak sebagai guru mencoba memberikan pembelajaran dengan perencanaan yang telah ditetapkan melalui permainan kecil. Ketika proses pembelajaran berlangsung kolaborator menganalisa baik penampilan guru, kegiatan siswa dan juga peningkatan-peningkatan yang diperoleh siswa dalam setiap pembelajaran.

Pertemuan pertama siswa diberikan pembelajaran permainan kecil yaitu permainan mencari jejak. Dengan cara melakukan permainan dilingkungan sekitar sekolah dengan pertanyaan/teka-teki disetiap posnya hal ini dilakukan agar siswa dapat termotivasi dan berminat mengikuti pelajaran pendidikan jasmani. Setelah siswa benar-benar termotivasi dan berminat mengikuti pembelajaran penjas maka dilakukan pendekatan yang sudah

dipersiapkan, siswa diajak untuk memahami lingkungan sekitar terlebih dahulu dan diberi penjelasan untuk melaksanakan pembelajaran permainan mencari jejak ini. guru memberikan instruksi kepada siswa untuk membuat kelompok masing-masing kelompok 10 orang dan masing-masing kelompok nantinya akan menjelajah lingkungan disekitar sekolah, kemudian guru memberi perintah untuk memahami setiap petunjuk dan arahan yang diberikan oleh guru. kemudian siswa mulai melakukan permainan mencari jejak dengan pertanyaan/teka-teki disetiap posnya bila kelompok tersebut bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh fasilitator maka kelompok tersebut berhak mengambil kertas yang isinya berupa permainan selanjutnya

Pada pertemuan kedua guru memberikan materi permainan kecil dengan nama permainannya spider wab dan dibagi 4 kelompok, disini guru menginstrusikan kepada para siswa agar dapat melewati jaring-jaring dengan badannya tidak menyentuh jaring-jaring, siswa yang sudah melewati jaring harus membantu temannya untuk melewati jaring tersebut, bila ada salah satu siswa ada yang menyentuh jaring maka siswa tersebut harus mengulangi kembali untuk melewati jaring dan bagi kelompok yang anggota sudah semua melewati jaring maka kelompok tersebut menjadi pemenangnya, sangsi bagi kelompok yang kalah lari 2 putaran lapangan atau menggendong temannya, guru memperhatikan para siswa pada saat materi sedang berlangsung sebagian besar siswa senang dengan permainan tersebut dan terjadi

interaksi, komunikasi, kerjasama, kekompakan antar siswa, namun ada juga beberapa siswa yang kurang berninat dalam mengikuti permainan tersebut.

Hari ketiga atau hari terakhir siklus pertama dilakukan persiapan untuk evaluasi, dengan seperti biasa dilakukan absensi, pemanasan, pada permainan terakhir dari siklus pertama ini nama permainannya memindahkan bola dengan tali seperti biasa siswa dibagi 4 kelompok, guru menjelaskan cara dan peraturan permainannya, kalian harus membawa bola besar ini dengan tali dan memindahkannya ke tempat lainnya, dengan catatan bola ketika dibawa tidak boleh sampai jatuh, kalau sampai jatuh diulangi dari garis awal, bagi kelompok yang berhasil memindahkan semua bola kelompok itulah pemenangnya, bagi kelompok yang kalah jogging 2 putaran lapangan, guru memperhatikan pada saat materi sedang berlangsung sebagian besar para siswa senang dengan permainan tersebut dan terjadi kekompakan dan kerjasama, alhamdulillah pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga cuaca sangat cerah dan mendukung untuk berjalannya proses kegiatan belajar mengajar. Setelah itu dilakukan evaluasi secara keseluruhan dengan dinilai oleh kolaborator, kondisi siswa pada pertemuan ketiga ketika melakukan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi melalui permainan kecil pada proses pendidikan jasmani mendapatkan hasil sebagai berikut : 25 siswa aktif, 12 kurang aktif, 3 pasif dan nilai rata-rata dalam proses peningkatan motivasi belajar penjas melalui permainan kecil adalah 67%.

Suasana belajar yang menyenangkan tercipta sesuai dengan harapan karena guru berusaha dengan baik menerapkan proses pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan kecil untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran penjas. Siswa menjadi lebih aktif dan lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru. Berikut hasil observasi aktifitas siswa dan guru dalam melakukan proses pembelajaran pendidikan jasmani siklus pertama (terlampir).

c. Hasil Observasi

Pengamatan yang dilakukan kolaborator selama pembelajaran siklus I berlangsung hasilnya sebagai berikut :

1. Siswa yang memahami dan mampu mengikuti proses pembelajaran penjas melalui permainan kecil dengan baik sebanyak 25.
2. Siswa yang paham dengan konsep pembelajaran metode bermain sebanyak 25.
3. Siswa yang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran penjas melalui permainan kecil denganm sungguh-sungguh sebanyak 25.
4. Berdasarkan hasil belajat penjas untuk meningkatkan motivasi belajar penjas melalui permainan kecil siswa pada siklus I nilai rata-rata adalah 73,2.

5. Siswa yang dibawah rata-rata dalam proses pembelajaran penjas melalui permainan kecil untuk meningkatkan motivasi belajar penjas sebanyak 15.
6. Hasil pemberian motivasi kepada siswa adalah 25 siswa aktif, 13 siswa kurang aktif atau sedang, dan 3 siswa pasif dalam proses pembelajaran.

d. Analisis Refleksi

Siswa memahami dan merasakan penggunaan permainan kecil yang diterapkan sebagai upaya meningkatkan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang memahami perintah yang diberikan oleh guru, dan melalui pertanyaan yang mereka ajukan serta mereka bisa menemukan sendiri pengertian pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan kecil untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang membuat mereka merasa nyaman. Serta peningkatan motivasi belajar siswa menjadi lebih baik.

2. Siklus 2

a. Perencanaan Tindakan Kelas

Tujuan pembelajaran pada penelitian ini yaitu : 1). Siswa mengalami peningkatan motivasi belajar dari pada hasil siklus I dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan melalui permainan kecil. 2). Siswa menjadi lebih bersemangat dalam setiap mengikuti proses pembelajaran yang dilakukannya. 3). Siswa dapat belajar dengan lingkungan yang sebenarnya, sehingga menghasilkan pemahaman dan penguasaan materi yang lebih cepat dan baik. 4). Guru mampu memiliki perencanaan yang baik untuk disajikan dalam proses pembelajarannya. 5). Siswa dapat lebih cepat dalam memahami dan melaksanakan proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan baik dan benar.

b. Pelaksanaan Tindakan Kelas

Peneliti dan kolaborator memulai proses pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan permainan kecil kepada siswa yang menjadi sampel penelitian. Pada siklus kedua jumlah pertemuan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar pendidikan jasmani melalui permainan kecil yaitu sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan. Setiap pertemuannya dilaksanakan selama 70 menit (2x35 menit).

Guru yang bertindak sebagai peneliti mencoba memberikan pembelajaran dengan perencanaan yang telah ditetapkan sesuai hasil yang telah didapatkan pada siklus I melalui permainan kecil. Ketika proses pembelajaran berlangsung kolaborator menganalisa baik penampilan guru, kegiatan siswa dan juga peningkatan-peningkatan yang diperoleh siswa dalam setiap pembelajarannya.

Pada pertemuan ke empat ini siswa diberikan permainan yang diberi nama gelas ajaib, ketika guru memberi tahu nama permainan ini para siswa tertawa karna belum pernah mendengar dan memainkan permainan ini, guru menjelaskan cara bermainnya dan peraturan permainannya. Alat yang disediakan adalah gelas plastik, ember dan air cara bermainnya adalah dengan cara masing-masing kelompok terdapat 5 orang harus membawa air yang berada dalam gelas plastik tersebut ke tempat yang telah disediakan, tetapi tidak dipegang dengan tangan, harus menggunakan jari telunjuk masing-masing anggota yang menempel pada gelas tersebut, guru telah menjelaskan secara jelas materi yang diberikan dan guru bertanya “ apa anak-anak sudah mengerti”?, jawab para siswa! Sudah pak! Dan permainan pun segera dimulai dari garis awal dengan para masing-masing kelompok berdiri dibelakang garis, guru memberi aba-aba” dengan hitungan 1, 2 dan 3 maka para kelompok berlomba membawa air yang berada di dalam gelas dengan satu jari telunjuk mereka, guru memperhatikan para siswa, ada yang

buru-buru sehingga airnya tumpah-tumpah, ada yang bermain curang dengan cara dipegang, dan ada juga kelompok yang dengan konsentrasi dan membawa air perlahan-lahan sehingga sampai pada garis finis dan menumpahkan air tersebut ke ember yang telah disediakan. Para siswa terlihat sangat senang dan menikmati permainan yang diberikan setelah materi selesai melalui permainan gelas ajaib, maka guru menjelaskan maksud dan tujuan dari permainan tersebut yaitu untuk melatih kerja sama tim agar lebih kompak, dan saling menjaga komunikasi yang bagus sesama teman di dalam tim. Anak-anak pun mengerti dan memahami bahwa pentingnya kerjasama dan komunikasi yang baik sesama teman didalam tim.

Pertemuan kelima, seperti biasa sebelum memulai pelajaran guru membariskan para siswa dan memimpin doa, kemudian setelah selesai doa guru menyapa para siswa “ selamat pagi anak-anak “! Dan kemudian anak-anak membalas dengan berkata “ selamat pagi pak “. Sebelum masuk materi inti guru memberikan pemanasan selama 10 menit setelah selesai pemanasan kemudian guru membariskan kembali para siswa untuk memberi penjelasan materi yang akan dilaksanakan, guru memberi tahu bahwa materi hari ini adalah permainan kecil dengan materi yang diberikan adalah permainan menara impian, dan reaksi yang sama pada pertemuan ke empat para siswa tertawa dan heran, ada salah satu siswa yang bertanya langsung. “ pak? Kok nama permainannya menara impian sih”? sebelum menjawab pertanyaan

dari siswa tersebut guru menunjuk 5 orang siswa untuk maju kedepan dengan tujuan memberikan contoh kepada para siswa yang lainnya, sebelum melakukan permainan tersebut guru menjelaskan permainan ini menggunakan botol air mineral, kain sarung, ember dan air. menara impiannya adalah botol air minum mineral yang sudah dimodifikasi, lalu botol tersebut diisi air, botol tersebut diangkat menggunakan kain sarung sampai botol itu terangkat dan air yang ada didalam botol jangan sampai tumpah sampai air tersebut ditumpahkan ke ember dan yang embernnya terisi penuh oleh air itu pemenangnya. Dipertandingan ini siswa sangat senang dan bergembira sekali sehingga proses pembelajaran penjas berjalan dengan baik dan lancar, dan motivasi para siswa untuk mengikuti pembelajaran penjas semakin baik, bahkan ada sebagian besar siswa ada yang berkata kepada guru, “ pak besok kita olahraga lagi yah pak “ padahal para siswa tahu pelajaran penjas hanya satu kali tiap minggunya.

Pertemuan terakhir atau pertemuan ke enam siswa diberikan motivasi bahwa hari ini akan dilakukan penilaian terhadap hasil belajar mereka. Tapi sebelumnya dilakukan pemanasan dan setelah itu proses pembelajaran tetap dilaksanakan seperti biasa yaitu dengan permainan bola kolong, guru kembali menjelaskan cara bermain dan peraturannya. Para siswa diperintahkan membuat 4 kelompok masing-masing kelompok berjumlah 10 orang, lalu guru memerintahkan siswa buat dua baris berkelompok, lalu mulai guru

mencotohkan permainan bola kolong, permainan ini menggunakan alat berupa bola besar yang diberikan kepada masing-masing kelompok dan permainan ini menggunakan garis start sebagai awalan dan garis finis sebagai tujuan untuk menentukan pemenang dalam permainan bola kolong ini. Cara permainan ini yaitu dengan mengoper bola yang ada pada orang barisan paling depan kemudian cara mengolongkannya hingga orang paling belakang tanpa bola harus terjatuh, selanjutnya orang yang paling belakang setelah mendapatkan bola dari orang didepannya, maka dia harus berlari dengan cepat untuk menuju barisan yang paling depan, sehingga otomatis barisan makin lama akan makin maju bila sirkulasi bola dari depan kebelakang berjalan dengan benar. Guru memerintahkan permainan segera dimulai dengan “aba-aba 1, 2 ,3 ya” ,dalam permainan ini terlihat kerjasama, kekompakan, dan kecepatan berlari pada setiap siswa, walupun masih ada siswa yang melakukan kecurangan dengan maju terlalu depan ketika mengoper bola kebelakang. Setelah permainan selesai guru mempersilahkan mereka duduk kemudian guru menjelaskan bahwa inti dari permainan tersebut adalah, melatih kecepatan, konsentrasi, kerjasama, kekompakan, dan kejujuran. Penilaian pun telah selesai dilakukan dan hasilnya sangat memuaskan karena, para siswa semuanya terlihat bersemangat dan sangat menikmati pelajaran penjas yang diberikan melalui permainan kecil, dan hasilnya pun sangat memuaskan guru dan kolaborator karena tujuan

pembelajaran penjas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui permainan kecil dalam proses pembelajaran penjas tercapai.

Kondisi siswa pada pertemuan ke enam ketika melakukan pembelajaran penjas melalui permainan kecil dalam proses pembelajarannya mendapatkan hasil sebagai berikut : siswa yang senang dan aktif dalam proses pembelajaran sebanyak 36 siswa, dan 4 siswa kurang aktif, 0 pasif, dan nilai rata-rata dalam proses peningkatan motivasi belajar penjas melalui permainan kecil adalah 82.

c. Hasil Observasi

Hasil observasi yang dilakukan kolaborator selama pembelajaran siklus II berlangsung hasilnya sebagai berikut :

1. Siswa yang memahami dan mampu mengikuti proses pembelajaran penjas dengan baik sebanyak 36.
2. Siswa yang paham dengan konsep pembelajaran melalui permainan kecil 36.
3. Siswa yang berminat mengikuti proses pembelajaran penjas melalui permainan kecil dengan sungguh-sungguh sebanyak 36.

4. Berdasarkan hasil pembelajaran siswa melalui permainan kecil untuk meningkatkan motivasi belajar penjas pada siklus II nilai rata-rata adalah 82.
5. Siswa yang dibawah rata-rata dalam proses pembelajaran penjas melalui permainan kecil sebanyak 4.
6. Hasil pemberian minat kepada siswa adalah 36 siswa aktif, 4 siswa kurang aktif, dan 0 pasif dalam pembelajaran.

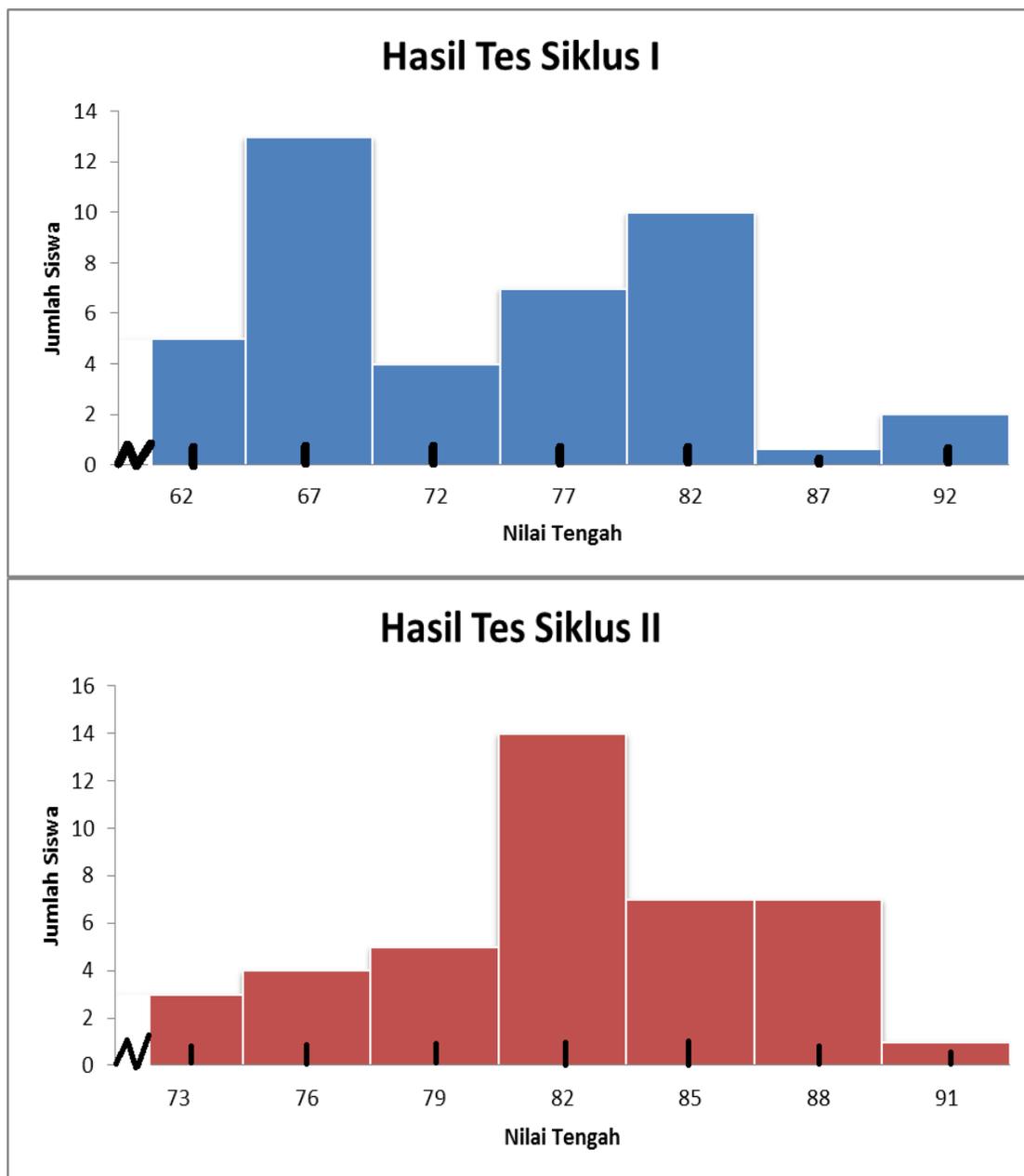
d. Analisis Refleksi

Siswa memahami dan merasakan penggunaan permainan kecil dalam proses pembelajaran penjas yang diterapkan sebagai upaya meningkatkan peningkatan motivasi siswa dalam belajar penjas melalui permainan kecil. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang memahami instruksi-instruksi yang diberikan oleh guru. Dan melalui pertanyaan yang mereka ajukan, mereka bisa menemukan sendiri bahwa pentingnya pembelajaran penjas didalam sekolah sehingga mereka merasa nyaman, dan menjadikan minat belajar yang sudah dilakukan guru dan kolaborator meyakini bahwa hasil yang didapat sudah benar, karena para siswa mampu mengikuti dan termotivasi dalam proses pembelajaran penjas melalui permainan kecil dan mengerti serta melaksanakannya dengan baik dalam setiap pertemuan.

3. Hasil Pengamatan Kolaborator

Siswa yang mengikuti proses pembelajaran penjas melalui permainan kecil sebanyak 40 orang. Dan yang memiliki kemajuan sebanyak 36 siswa atau 82%. Maka menurut peneliti dan kolaborator, penelitian selesai sampai disini dan tidak melanjutkan ke siklus berikutnya. Masalah sudah dijawab dengan hasil peningkatan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran penjas terhadap siswa melalui permainan kecil dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

Perbandingan hasil belajar siklus I dan siklus II diberikan kolaborator dengan data kuantitatif berupa angka-angka. Berikut perbandingan antara peningkatan hasil siklus I dan siklus II.



Gambar. Grafik Histogram Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Permainan Kecil Siklus I Dan Siklus II