

BAB IV

DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS, DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini disajikan hasil pengolahan data dan pembahasan hasil lainnya. Penyajian tersebut merupakan hasil dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari deskripsi data, pemeriksaan keabsahan data, analisis data, dan interpretasi hasil analisis yang dapat diuraikan dalam dua tahap yaitu penelitian tindakan siklus I dan penelitian tindakan siklus II dengan 2 kali pertemuan di setiap siklusnya dan keterbatasan penelitian.

A. Deskripsi Data Hasil Pengamatan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada siswa kelas V SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur dengan dua siklus. Pada siklus I dilakukan sebanyak 2 pertemuan dan siklus II sebanyak 2 pertemuan. Alokasi waktu pada setiap pertemuan yaitu 2 X 35 menit sehingga total waktu yang diperlukan dalam penelitian ini adalah 4 X 2 X 35 menit. Peneliti bertindak sebagai Guru dan Guru PJOK bertindak sebagai observer. Pelaksanaan setiap siklus dilakukan melalui beberapa tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dari penelitian yang telah dilaksanakan, maka data hasil pengamatan hasil intervensi tindakan pada setiap siklus dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Implementasi Tindakan Siklus I

a. Perencanaan

Tindakan siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pada tahap ini peneliti membuat perencanaan tindakan sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas pada siklus I, yaitu: (1) peneliti terlebih dahulu merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 (KTSP 2006) dengan menerapkan modifikasi permainan pada permainan bola sepak; (2) mempersiapkan media, alat dan bahan yang dibutuhkan untuk melakukan proses pembelajaran dengan penerapan modifikasi permainan, yaitu: bola, cone, stopwatch, lakban, kapur, dan peluit; (3) menyiapkan lembar pengamatan pemantau tindakan penerapan modifikasi permainan; (4) menyiapkan instrumen tes kemampuan menendang kaki bagian dalam siswa yang di amati melalui tes pada akhir siklus I dan II; dan (5) menyiapkan *handycam* atau kamera untuk mendokumentasikan kegiatan pada proses pembelajaran yang akan dilaksanakan berupa foto-foto atau video.

b. Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan Siklus I

1). Pertemuan Pertama Siklus I (Rabu, 22 Maret 2017)

Kegiatan Awal

Guru mengarahkan siswa untuk segera menuju ke lapangan dan meminta siswa untuk berbaris rapih sesuai dengan arahan yang diberikan oleh guru. Setelah berbaris rapih, guru meminta siswa untuk berdoa bersama sebelum pembelajaran di

mulai. Selanjutnya guru memeriksa presensi atau kehadiran siswa. Kemudian guru meminta salah satu dari siswa laki-laki dan siswa perempuan untuk maju ke depan memimpin pemanasan dengan bimbingan dan arahan dari guru. Pemanasan dilakukan agar meminimalisir kemungkinan cedera yang akan dialami oleh siswa ketika melakukan kegiatan olahraga. Berikut ini gambar pemanasan yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru.



Gambar 4.1 Siswa bersama Guru sedang melakukan kegiatan pemanasan

Setelah melakukan pemanasan, guru mempersilahkan siswa yang ada di depan untuk kembali ke barisannya dan segera membuat lingkaran besar. Kemudian guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dan menjelaskan tentang gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam dengan permainan yang sudah di modifikasi yaitu permainan bola berputar dan kucing-tikus. Setelah itu guru bertanya kepada siswa siapa yang tahu cara menendang bola dengan kaki bagian dalam.

Setelah itu, Guru memberikan penjelasan sekaligus memperagakan cara menendang bola dengan menggunakan kaki bagian dalam dengan benar. Hal ini

dilakukan guru agar siswa memiliki gambaran awal cara menendang bola dengan kaki bagian dalam. Berikut gambar guru sedang mempraktekkan gerak dasar menendang dengan kaki bagian dalam.



Gambar 4.2 Guru menjelaskan dan mempraktekkan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam

Kegiatan inti

Siswa diminta membuat lingkaran besar di lapangan dengan guru sebagai pusatnya. Sebelum bermain, guru menyediakan alat-alat yang digunakan untuk bermain. Guru pun menjelaskan permainan yang pertama yaitu bola berputar. Permainan bola berputar dimainkan dengan cara siswa dibagi menjadi satu kelompok besar dimana siswa berbaris membentuk lingkaran dengan jarak kira-kira satu langkah. Kemudian Guru menyediakan 2 buah bola karet dengan letak yang terpisah. Bola karet di tendang kearah teman disebelahnya secara bersamaan dengan bola karet yang lainnya. Dua buah bola terus ditendang berputar searah jarum jam. Bola yang satu tidak boleh terkejar oleh bola yang satunya lagi. Apabila bola yang satu bertemu dengan bola yang satunya lagi, siswa yang terakhir

menyentuh bola dianggap mati atau keluar dari permainan. Berikut gambar guru sedang menjelaskan permainan bola berputar.



Gambar 4.3 Guru menjelaskan permainan bola berputar

Setelah semua siswa siap, guru meniup pluit tanda dimulainya permainan. Siswa menendang dengan menggunakan kaki bagian dalam. Siswa yang tetap berada di barisan lingkaran selama kurun waktu yang ditentukan adalah pemenangnya. Permainan ini diulang hingga waktu bermain yang sudah ditentukan. Berikut gambar siswa sedang bermain bola berputar.



Gambar 4.4 Siswa melakukan permainan bola berputar

Selama permainan berlangsung, ada beberapa siswa yang melakukan tendangan dengan cara yang belum tepat. Guru pun menghentikan permainan sejenak dan

menjelaskan bagaimana cara menendang bola yang benar. Setelah permainan selesai, siswa diarahkan untuk melakukan permainan yang berikutnya yaitu permainan kucing-tikus.

Sebelum memulai permainan kucing-tikus, guru meminta siswa membuat lingkaran antara laki-laki dan perempuan secara terpisah. Kemudian guru menjelaskan terlebih dahulu cara bermain permainan kucing-tikus. Permainan kucing-tikus dimainkan dengan cara siswa dibagi menjadi 4 kelompok bermain yang terdiri dari 2 kelompok laki-laki dan 2 kelompok perempuan. Setelah terbentuk kelompok, dilakukan undian untuk menentukan kelompok yang bermain terlebih dahulu dan kelompok yang tidak bermain memperhatikan. Kemudian kelompok yang bermain terlebih dahulu membentuk lingkaran, dan menentukan salah satu siswa yang menjadi kucing dengan cara hompimpa. Siswa yang sudah ditentukan menjadi kucing berada di tengah lingkaran. Berikut gambar guru sedang menjelaskan permainan kucing-tikus.



Gambar 4.5 Guru menjelaskan permainan kucing tikus

Permainan dimulai ketika siswa yang menjadi kucing menendang bola kearah salah satu siswa yang menjadi tikus dan siswa yang menjadi tikus harus menghentikan bola kemudian menendang bola ke arah siswa yang menjadi tikus lainnya. Setiap siswa yang menjadi tikus mendapatkan kesempatan menendang bola dengan 3 kali sentuhan dan bola tendangannya tidak boleh mengenai siswa yang menjadi kucing. Dan siswa yang bertugas menjadi kucing harus berusaha merebut bola yang ditendang oleh siswa yang menjadi tikus. Apabila bola tendangan siswa yang menjadi tikus terkena atau terebut oleh siswa yang menjadi kucing, maka siswa tersebut harus bergantian bertugas menjadi kucing dan siswa yang menjadi kucing berganti posisi menjadi tikus.



Gambar 4.6 Siswa sedang melakukan permainan kucing tikus

Kegiatan Akhir

Pada tahap akhir pembelajaran, guru mengarahkan siswa untuk berbaris lagi dan bersama-sama melakukan pendinginan.



Gambar 4.7 Siswa melakukan pendinginan

Kemudian guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan dan melakukan perbaikan gerakan yang masih belum benar. Kemudian guru memberikan penjelasan tentang permainan bola berputar dan kucing-tikus tersebut yang bertujuan agar siswa banyak melakukan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam dan terbiasa sehingga pada saat bermain sepakbola sudah dapat melakukan tendangan dengan benar. Setelah itu guru bersama siswa berdoa untuk menutup pembelajaran PJOK dan menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya.

2). Pertemuan kedua siklus I (Rabu, 29 Maret 2017)

Kegiatan Awal

Guru seperti biasa mengarahkan dan mengkondisikan siswa untuk berbaris dilapangan. Sesudah berbaris rapih, guru bersama siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran PJOK. Setelah itu guru melakukan presensi dan memeriksa kelengkapan seragam siswa. Kemudian guru mengajak dan membimbing siswa

untuk melakukan pemanasan dan stretching agar tidak mengalami kram atau cedera.



Gambar 4.8 siswa melakukan pemanasan

Setelah pemanasan guru bertanya jawab tentang kegiatan minggu lalu. Kemudian guru menyampaikan materi permainan yang akan dilakukan pada hari ini yaitu permainan hitam-hijau dan permainan sepak bola mini. Kegiatan awal ini dilakukan selama 10 menit.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru langsung menjelaskan permainan yang akan dimainkan pertama yaitu permainan hitam-hijau. Permainan ini, dimainkan dengan cara siswa dibagi menjadi 6 kelompok yang terdiri dari laki-laki dan perempuan. Sebelum memulai permainan, setiap kelompok melakukan undian untuk menentukan dua kelompok yang bermain terlebih dahulu dengan cara hom pim pa. Setelah itu, dua kelompok yang bermain terlebih dahulu membuat barisan berkelompok satu baris kebelakang dengan jarak rentangan tangan siswa dari setiap kelompok. Kemudian ketua kelompok yang bermain dahulu melakukan suten untuk menentukan

kelompok hijau dan kelompok hitam. Guru meminta kelompok hijau dan kelompok hitam saling berhadapan satu sama lain. Setiap siswa masing-masing kelompok mendapatkan lawan bermain satu orang dan mendapatkan bola satu dan jarak dengan setiap siswa di kelompok hitam dan hijau kira-kira 1 langkah.



Gambar 4.9 Guru menjelaskan cara bermain hitam-hijau

Setelah semua siswa siap, guru berdiri di tengah paling depan barisan setiap kelompok untuk memulai permainan. Setelah itu, guru memberikan aba-aba hitam atau hijau. Jika guru berteriak hitam, maka kelompok hitam bergerak menuju bola yang sudah disediakan dan menendangnya kearah pasangan yang ada dikelompok hijau. Kelompok yang tidak disebutkan nama kelompoknya berlari lurus sampai batas aman yang sudah dibuat terlebih dahulu dan sebaliknya. Bola yang ditendang harus datar mengenai kaki-betis kelompok yang berlari, jika terkena badan maka skor tidak dihitung. Setiap bola yang terkena antara kaki sampai betis dihitung 1. Pemenang ditentukan dengan banyaknya perolehan skor dari setiap kelompok.

Permainan ini di ulang sampai semua kelompok bermain. Masing-masing kelompok mendapatkan kesempatan bermain sebanyak 5 menit.



Gambar 4.10 Siswa melakukan permainan hitam-hijau

Setelah semua kelompok sudah bermain, pembelajaran dilanjutkan dengan permainan yang kedua. Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan permainan sepak bola mini kepada seluruh siswa dan membuat kelompok bermain, satu kelompok terdiri dari 3-4 orang secara homogen. Beberapa anak sudah tahu cara bermainnya namun ada juga anak yang belum tahu cara bermainnya. Permainan ini seperti permainan sepak bola konvensional hanya saja ada beberapa peraturan dan jumlah pemain serta alat yang dirubah atau dimodifikasi. Salah satu contoh peraturan yang dimodifikasi adalah tidak adanya bola *out* atau bola lemparan ke dalam. Sebelum bermain, perwakilan siswa dari setiap kelompok melakukan undian untuk menentukan kelompok yang bermain terlebih dahulu. Setelah undian sudah dilakukan, 2 kelompok pertama bermain terlebih dahulu dan kelompok lainnya memperhatikan. Setiap kelompok memiliki satu gawang dan yang dibentuk dengan

cones berjarak kira-kira 3 langkah kaki. Setelah semua siswa dari setiap kelompok siap, maka permainan dimulai ditandai dengan bunyi pluit oleh guru.



Gambar 4.11 Siswa melakukan permainan sepak bola mini

Setiap kelompok berusaha mencetak gol ke dalam gawang yang sudah di buat terlebih dahulu. Setiap bola yang masuk ke gawang mendapatkan skor 1. Pemenang ditentukan dengan banyaknya skor yang di dapatkan dari setiap kelompok selama permainan berlangsung. Setiap kelompok mendapatkan kesempatan bermain sebanyak 5 menit. Permainan diulang sampai semua kelompok bermain. Setelah semua kelompok bermain, diakhir pembelajaran guru mengadakan tes gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam. Siswa melakukan tes dengan menggunakan target tendangan yaitu cones yang berdiri dilapangan. Cones hanya sebagai target yang dituju dari tendangan siswa, namun penilaian dilihat dari gerakan dasar menendang siswa. Tes menendang dilakukan beberapa sesi dengan tiap sesinya terdapat 5 siswa yang melakukan tes. Siswa diberi kesempatan menendang sebanyak tiga kali tendangan.



Gambar 4.12 Siswa melakukan tes menendang kaki bagian dalam
Kegiatan Akhir

Pada akhir pembelajaran, guru mengarahkan siswa untuk berbaris seperti awal pembelajaran dan melakukan pendinginan untuk meregangkan otot-otot setelah melakukan aktivitas olahraga. Kemudian guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan berdoa dengan dipimpin oleh salah satu siswa. Setelah itu siswa diberikan waktu untuk beristirahat sebelum masuk ke kelas dan pulang.

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti dan diamati oleh guru atau teman sejawat sebagai observer. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan panduan instrument pemantau tindakan yang sudah dibuat sebelumnya berisi 20 butir pernyataan. Selama pengamatan yang dilakukan observer pada proses pembelajaran, butir yang muncul pada instrumen pemantau tindakan sebanyak 14 butir dari 20 butir pernyataan. Selain menggunakan instrumen pemantau tindakan yang dinilai observer, dalam

tahap ini observer juga membuat catatan lapangan pada saat proses pelaksanaan tindakan kelas berlangsung yang berisi tentang kekurangan dan kelebihan pada saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, observer mengamati segala aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa saat proses pembelajaran dengan menggunakan instrumen pemantau tindakan.

Setelah itu, data hasil pengamatan dan catatan yang sudah didapatkan oleh observer dan peneliti dirangkum serta didiskusikan bersama antara peneliti dan observer. Kemudian hasil rangkuman dan diskusi ini nantinya digunakan sebagai masukan untuk peneliti melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya. Keseluruhan kelemahan dan kekurangan yang teramati dilapangan pada siklus I diperbaiki atau direvisi yang akan digunakan sebagai acuan untuk pelaksanaan siklus berikutnya. Dengan demikian kelemahan dan kekurangan pada siklus I diharapkan tidak terulang lagi pada siklus yang ke II. Dan kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam siswa akan lebih baik lagi dan meningkat dari kemampuan gerak dasar menendang sebelumnya. Berdasarkan hasil pengamatan lapangan pada siklus I maka dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Temuan Observer dari Instrumen Pemantau Tindakan Siklus I

No.	Aspek yang Di amati	Data dari Hasil Pengamatan
1	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan cara pembagian anggota kelompok	Guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan pembagian anggota kelompok
2	Guru menjelaskan tahap-tahap permainan dengan melibatkan siswa	Guru sudah menjelaskan tahap-tahap permainan namun belum melibatkan siswa

3	Guru menjelaskan aturan permainan kepada siswa dan disepakati bersama.	Guru belum menjelaskan aturan permainan dengan baik dan jelas
4	Siswa terlibat aktif dalam permainan.	Siswa belum semua terlibat aktif dalam permainan
5	Siswa membentuk kelompok bermain tanpa ada unsur paksaan.	Siswa membentuk kelompok bermain dengan ditentukan oleh guru
6	Siswa saling membantu siswa lain yang mengalami kesulitan dalam menendang	Siswa belum saling membantu siswa lain yang mengalami kesulitan
7	Siswa memahami peraturan dengan mudah	Siswa belum memahami peraturan dengan mudah

d. Refleksi

Tahap refleksi ini dilakukan peneliti sebagai tahapan terakhir dari masing-masing siklus. Kegiatan refleksi ini dilakukan untuk membahas kelemahan dan kelebihan saat proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa hal yang ditemukan saat pelaksanaan tindakan kelas baik pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua dalam siklus I.

Temuan yang di dapatkan antara lain adalah: (1) Guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan pembagian anggota kelompok , (2) guru terlalu terburu-buru saat menjelaskan permainan yang akan dimainkan dan dan tidak melibatkan siswa sehingga beberapa siswa tidak memahami penjelasan dari guru, (3) guru sudah mengkondisikan siswa untuk saling membantu teman yang kesulitan namun siswa belum saling membantu, (4) guru belum menjelaskan

peraturan permainan dengan baik dan jelas, (5) siswa membentuk kelompok bermain dengan ditentukan oleh guru, (6) belum semua siswa terlibat aktif dalam permainan, (7) siswa masih belum memahami peraturan yang diberikan oleh guru.

Hal yang paling penting dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I ini adalah penerapan modifikasi permainan bola sepak pada gerak dasar menendang kaki bagian dalam harus dimaksimalkan dan ditingkatkan. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa yang belum begitu terlihat dan siswa masih belum memahami peraturan yang diberikan oleh guru serta masih ada siswa yang bercanda saat melakukan pemanasan dan permainan. Berikut adalah rencana perbaikan yang dilakukan peneliti untuk melaksanakan tindakan pada siklus selanjutnya berdasarkan temuan yang didapatkan pada siklus I:

Tabel 4.2 Rencana Perbaikan Tindakan Pada Siklus II

No.	Temuan Pada Siklus I	Rencana Perbaikan
1.	Guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan pembagian anggota kelompok	Siswa diberikan kesempatan untuk menentukan anggota kelompoknya masing-masing
2.	Guru sudah menjelaskan tahap-tahap permainan namun belum melibatkan siswa	Guru melibatkan siswa dalam menjelaskan tahap permainan
3.	Guru sudah meminta siswa saling membantu namun siswa belum membantu siswa lainnya	Guru perlu menekankan siswa untuk saling membantu siswa yang mengalami kesulitan saat bermain
4.	Guru belum menjelaskan aturan permainan dengan baik dan jelas	Guru menjelaskan aturan permainan step by step dengan baik dan jelas
5.	Siswa membentuk kelompok bermain dengan ditentukan oleh guru	Guru sebaiknya hanya mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok bermain sesuai dengan keinginan siswa

6.	Siswa belum semua terlibat aktif dalam permainan	Guru harus memberikan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan melibatkan semua siswa
7.	Siswa belum memahami peraturan dengan mudah	Penjelasan dari guru harus jelas dan diulang hingga siswa paham

e. Hasil Analisis Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan peneliti pada siklus I diperoleh dua buah data penelitian yaitu data penelitian gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam dan data pemantau tindakan penerapan modifikasi permainan. Data penelitian gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam di peroleh dari hasil pengamatan tes diakhir siklus yang dilakukan oleh peneliti. Sedangkan data pemantau tindakan penerapan modifikasi permainan di peroleh dari hasil pengamatan dan catatan lapangan yang dilakukan oleh observer. Kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam siswa sebagai komponen utama dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti ini terlihat masih belum mencapai target dalam penelitian. Hal ini dapat dilihat dari data tes kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam dengan Jumlah siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan yaitu hanya 21 dari 32 siswa dengan persentase mencapai 65,62%. Target yang harus dicapai dalam penelitian ini pada kemampuan gerak dasar menendang kaki bagian dalam mencapai 80% dari jumlah siswa memenuhi kriteria ketuntasan dibagi jumlah keseluruhan siswa.

Sedangkan data pemantau tindakan penerapan modifikasi permainan adalah hasil dari pengamatan yang dilakukan oleh observer pada saat proses pembelajaran. Pengamatan ini dilakukan terhadap tindakan guru selama proses pembelajaran berlangsung melalui modifikasi permainan. Hasil dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa pemantau tindakan penerapan modifikasi permainan belum mencapai target yaitu hanya 14 Dari 20 butir pernyataan atau hanya 6 butir pernyataan yang tidak muncul dan apabila di persentase mencapai 70%. Sedangkan target yang harus dicapai dari pemantau tindakan yaitu 80%. Agar lebih jelasnya, maka disajikan dalam tabel data hasil pengamatan menendang dan pemantau tindakan sebagai berikut:

Table. 4.3 Data Siklus I

No.	Skor Tes Kemampuan Menendang menggunakan kaki bagian dalam		Skor pemantau tindakan modifikasi permainan	
	Jumlah siswa kriteria tuntas	PERSENTASE	SKOR	PERSENTASE
1.	21	65,62%	14	70%

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I, baik dari kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam siswa maupun proses pembelajaran melalui penerapan modifikasi permainan yang dilakukan oleh peneliti belum sesuai dengan kriteria keberhasilan. Maka peneliti dan observer mengambil kesimpulan untuk melakukan perbaikan pada proses pembelajaran pada siklus selanjutnya yaitu pada siklus II.

2. Implementasi Tindakan Siklus II

a. Perencanaan

Sesuai dengan permasalahan yang ditemukan pada siklus sebelumnya, maka peneliti melanjutkan tindakan ke siklus II. Tindakan siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pada tahap ini sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas pada siklus II, peneliti mempersiapkan perencanaan tindakan yang meliputi: (1) Peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum tingkat satuan pendidikan 2006 (KTSP 2006) dengan materi gerak dasar menendang melalui permainan yang dimodifikasi, (2) Peneliti menyiapkan alat, bahan, dan media yang dibutuhkan untuk melakukan proses pembelajaran pada siklus II yaitu: bola, stopwatch, lakban, cone, kapur, dan peluit, (3) peneliti menyiapkan instrument tes menendang menggunakan kaki bagian dalam yang diamati melalui tes pada akhir siklus II, (4) menyiapkan lembar pengamatan pemantau tindakan penerapan modifikasi permainan yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran dan digunakan oleh pengamat atau observer sebagai acuan dalam melakukan penilaian dan pengamatan tindakan yang dilakukan oleh guru sebagai peneliti, (5) peneliti menyiapkan handycam atau kamera untuk mendokumentasikan kegiatan pada proses pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus II berupa foto-foto atau video.

b. Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan Siklus II

1). Pertemuan Pertama Siklus II (Rabu, 12 April 2017)

Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal, guru mengkondisikan siswa yang masih berada didalam kelas dan mengarahkan siswa untuk menuju ke lapangan. Guru meminta siswa berbaris rapih dan mengatur jarak antara siswa dengan siswa lainnya sesuai dengan rentang tangan. Sebelum memulai pembelajaran siswa bersama guru berdoa dipimpin oleh salah satu siswa. Kemudian guru mengajak seluruh siswa untuk melakukan pemanasan dengan bimbingan guru. Pemanasan ini dilakukan untuk meregangkan otot-otot guna meminimalisir kemungkinan cedera yang akan dialami oleh siswa ketika melakukan aktivitas olahraga. Berikut ini gambar pemanasan yang dilakukan siswa dengan bimbingan guru.



Gambar 4.13 Siswa melakukan pemanasan

Setelah melakukan pemanasan, guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi menendang dengan permainan minggu lalu. Kemudian guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dilakukan kepada siswa yaitu menendang

menggunakan kaki bagian dalam dengan permainan yang di modifikasi yaitu permainan soccer wall pass dan sepak pion.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru meminta siswa untuk berbaris membuat empat barisan yang saling berhadapan dengan jarak yang sudah ditentukan oleh guru. Kemudian siswa dengan bimbingan guru melakukan aktivitas menendang dengan kaki bagian dalam secara berpasangan sebelum memulai permainan. Setelah itu, guru menjelaskan permainan yang akan dimainkan yaitu permainan soccer wall pass dan permainan sepak pion. Guru pun mulai menjelaskan sekaligus mempraktekkan permainan soccer wall pass.



Gambar 4.14 Guru menjelaskan permainan soccer wall pass

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompoknya terdiri dari 5 orang. Kelompok dibentuk secara homogen dengan kelompok laki-laki dan kelompok perempuan. Kemudian setiap siswa perwakilan kelompok melakukan undian dengan cara hom pim pa untuk menentukan kelompok yang bermain

terlebih dahulu sedangkan kelompok yang tidak bermain memperhatikan permainannya. Dua kelompok yang bermain terlebih dahulu berbaris di area bermain masing-masing kelompok yang sudah ditentukan. Dengan bunyi pluit dari guru, maka permainan di mulai.



Gambar 4.15 Siswa melakukan permainan Soccer Wall Pass

Setiap kelompok disediakan satu bola dan siswa yang berdiri paling depan menendang bola dengan kaki bagian dalam ke arah tembok sampai memantul melewati batas area yang ditentukan. Kemudian bola yang memantul ditahan dan ditendang ke tembok lagi oleh siswa yang kedua dan begitu seterusnya. Setiap bola pantulan yang melewati batas area dihitung poin satu. Apabila bola pantulan tidak melewati batas area yang sudah ditentukan maka kelompok tersebut tidak mendapatkan skor. Pemenang ditentukan oleh kelompok yang meraih poin terbanyak selama 5 menit bermain.

Setelah permainan soccer wall pass selesai, guru mengarahkan dan mengkondisikan siswa untuk melakukan permainan yang kedua yaitu permainan

sepak pion. Sebelum bermain, guru menjelaskan cara permainan sepak pion kepada seluruh siswa. Siswa bermain bersama kelompok yang sudah dibentuk pada saat permainan pertama. Setiap perwakilan kelompok melakukan undian lagi sebelum memulai permainan. Kelompok yang bermain pertama segera menuju area bermain yang sudah ditentukan sedangkan kelompok yang tidak bermain memerhatikannya. Berikut gambar siswa sedang bermain sepak pion.



Gambar 4.16 Siswa melakukan permainan sepak pion

Permainan ini dimodifikasi dari permainan bowling, bila pada permainan bowling bola yang dilempar menggunakan tangan tapi pada sepak pion bola ditendang dengan menggunakan kaki bagian dalam ke arah pion sampai terjatuh. Setiap pion memiliki skor satu. Pemenang ditentukan oleh banyaknya skor yang diperoleh dari masing-masing kelompok selama permainan berlangsung. Permainan diulang hingga semua kelompok bermain

Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, guru bersama siswa melakukan pendinginan dan menyimpulkan materi permainan pembelajaran yang telah dilaksanakan serta memperbaiki gerakan yang masih salah.



Gambar 4.17 Siswa melakukan pendinginan

Kemudian siswa menyampaikan materi dan permainan yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya. Setelah itu siswa bersama guru berdoa menutup pembelajaran dan siswa diberi waktu untuk istirahat sebelum kembali ke kelasnya dan pulang kerumah masing-masing.

2). Pertemuan kedua Siklus II (Rabu, 19 April 2017)

Kegiatan Awal

Sebelum memulai pembelajaran, guru mengkondisikan siswa untuk berbaris rapih dilapangan. Kemudian guru bersama siswa berdoa dipimpin oleh guru. Selanjutnya, guru mengecek kehadiran siswa dan kelengkapan seragam siswa.

Setelah itu, guru mengajak siswa untuk melakukan pemanasan dengan bimbingan dari guru. Berikut gambar guru bersama siswa sedang melakukan pemanasan.



Gambar 4.18 Siswa sedang melakukan pemanasan

Setelah melakukan pemanasan guru bertanya jawab dengan siswa tentang materi menendang dengan permainan yang sudah dilakukan minggu lalu. Kemudian guru menyampaikan materi yang akan dilakukan pada hari ini yaitu menendang menggunakan kaki bagian dalam dengan permainan bola beracun dan permainan bola sodor. Kegiatan awal ini berlangsung selama 15 menit.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, siswa diarahkan untuk bermain permainan yang pertama yaitu permainan bola beracun. Guru bersama siswa membuat garis area bermain dengan menggunakan lakban dan kapur. Kemudian siswa dibagi menjadi 4 kelompok secara acak laki-laki dan perempuan. Setelah terbentuk kelompok, perwakilan dari setiap kelompok melakukan undiang dengan cara hom pim pa untuk menentukan dua kelompok yang bermain terlebih dahulu. Kemudian dua kelompok yang bermain terlebih dahulu segera menuju ke dalam area bermain dan perwakilan

dari masing-masing kelompok melakukan suten untuk menentukan siapa yang memulai terlebih dahulu. Guru menyediakan satu bola di dalam area bermain. Berikut gambar siswa sedang melakukan permainan bola beracun.



Gambar 4.19 Siswa melakukan permainan bola beracun

Permainan bola beracun dimainkan dengan cara, bola yang telah disediakan oleh guru di tendang menggunakan kaki bagian dalam kearah kelompok yang ada di seberangnya. Apabila bola mengenai bagian kaki hingga lutut dari salah satu siswa maka siswa yang terkena bola dianggap (mati) keluar dari permainan. Namun jika bola tendangan siswa tidak mengenai siapapun, maka kelompok yang mendapatkan bola bergantian menendang ke kelompok lain. Kelompok yang tidak menguasai bola harus menghindar agar tidak terkena bola hasil tendangan siswa lain dan siswa yang menghindar tidak boleh keluar dari area permainan. Apabila siswa menghindar melewati area permainan maka siswa tersebut juga dianggap (mati) keluar dari permainan. Siswa yang sudah keluar dari permainan memberikan semangat dan bertugas mengarahkan. Pemenang ditentukan oleh banyaknya anggota kelompok

yang tersisa selama waktu permainan yang sudah ditentukan. Permainan diulang hingga semua kelompok bermain.

Setelah permainan pertama selesai, siswa diarahkan untuk bermain permainan yang kedua yaitu permainan bola sodor. sebelum bermain, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Siswa bermain menggunakan area bermain yang sama seperti bola beracun. Hanya saja di garis tengah akan ada penjaga yang berdiri untuk menghalangi bola. Setelah itu, perwakilan siswa dari setiap kelompok melakukan undian untuk menentukan kelompok yang bermain terlebih dahulu. Dalam permainan ini, kelompok yang bermain sebanyak 3 kelompok yang terdiri dari 2 kelompok penyerang dan 1 kelompok penjaga. Ketika pluit dibunyikan, maka permainan bola sodor di mulai. Berikut gambar siswa sedang bermain bola sodor.



Gambar 4.20 Siswa melakukan permainan bola sodor

Permainan ini di dimodifikasi dari permainan galaksin atau gobak sodor. Hanya saja, dalam permainan bola sodor alat yang digunakan adalah bola. Bila dalam gobak sodor orang yang harus melewati hadangan penjaga, tetapi dalam permainan bola sodor yaitu bola yang harus melewati hadangan penjaga dengan cara

ditendang menggunakan kaki bagian dalam. Bola yang berhasil melewati hadangan penjaga ditengah garis area permainan mendapatkan skor 1. Apabila bola terkena penjaga, maka bola di berikan kepada kelompok yang satu untuk menguasai bola dan berusaha mencari celah agar bola bisa melewati penjaga. Pemenang ditentukan dengan pengumpulan skor terbanyak dari setiap kelompok. Permainan dimainkan hingga semua kelompok bermain dan bergantian antara kelompok penjaga dan penyerang.

Setelah permainan selesai, guru mengarahkan dan mengkondisikan siswa untuk melakukan tes gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam guna menilai kemampuan menendang siswa. Guru menyediakan gawang kecil menggunakan cones sebanyak 5 gawang. Siswa yang mendapat giliran terlebih dahulu menendang menggunakan kaki bagian dalam dengan target gawang yang sudah dibuat. Setiap siswa diberi kesempatan untuk menendang kearah gawang sebanyak 3 kali. Tes menendang ini dilakukan sampai semua siswa melakukan tes. Berikut gambar siswa sedang melakukan tes.



Gambar 4.21 Siswa melakukan tes gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam

Kegiatan Akhir

Pada akhir pembelajaran, siswa diarahkan untuk melakukan pendinginan dilapangan dengan bimbingan dari guru. Setelah melakukan pendinginan guru bertanya jawab dengan siswa tentang kegiatan menendang menggunakan permainan bola beracun dan bola sodor. Kemudian guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah dilakukan. Guru bersama siswa berdoa menutup pembelajaran dengan dipimpin oleh salah satu siswa. Siswa diberi waktu untuk beristirahat sebelum menuju ke dalam kelas dan pulang kerumah masing-masing.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilakukan kembali pada saat pelaksanaan tindakan kelas siklus II oleh observer dengan menggunakan panduan instrument pemantau tindakan penerapan modifikasi permainan yang berisi 20 butir pernyataan. Observer yang melakukan pengamatan yaitu guru PJOK. Selain menggunakan instrument pemantau tindakan yang dinilai oleh observer, juga membuat catatan lapangan yang berisi tentang kekurangan dan kelebihan pada saat proses pembelajaran di siklus II berlangsung. Dalam hal ini, observer mengamati aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa saat proses pembelajaran dengan menggunakan instrument pemantau tindakan penerapan modifikasi permainan. Untuk mendapatkan kelengkapan data mengenai aktivitas guru dan siswa, maka observer harus benar-benar cermat dalam

proses pengamatannya. Selain itu siswa juga harus merespon instruksi guru dengan baik.

Hasil pengamatan dan catatan lapangan di lapangan menjadi dasar pertimbangan untuk melakukan refleksi. Peneliti bersama observer berkolaborasi untuk mengkritisi pelaksanaan tindakan kelas yang telah dilakukan oleh guru selama pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus II.

d. Refleksi

Tahap refleksi yang dilakukan merupakan tahapan yang terakhir dari serangkaian tahapan yang telah dilakukan. Adapun inti dari tahapan ini adalah untuk membahas kelemahan dan kelebihan proses pembelajaran pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus II yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan ada beberapa hal yang ditemukan, baik pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua dalam siklus yang ke II ini. Hasil temuan pada siklus II antara lain siswa lebih aktif, ceria dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa dapat memperbaiki kesalahan gerakan, siswa sudah dapat melakukan tendangan sesuai dengan materi yang di ajarkan yaitu dengan kaki bagian dalam, siswa sudah memahami aturan permainan, siswa mau bekerja sama dengan kelompoknya.

Hal terpenting dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II ini adalah penerapan modifikasi permainan semakin membaik. Hal ini terbukti dengan hasil skor tes gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam siswa dalam siklus II sudah

diatas rata-rata dari yang telah ditetapkan oleh peneliti sebelumnya atau dengan kata lain sudah tuntas. Begitupun dengan hasil data pemantau tindakan penerapan modifikasi permainan yang mengalami peningkatan dari tiap siklusnya. Berdasarkan perolehan data tersebut, maka pemberian tindakan diakhiri sampai dengan siklus II.

e. Hasil Analisis Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil tindakan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada siklus ke II maka telah diperoleh dua buah data. Data penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru sebagai peneliti saat tes menendang menggunakan kaki bagian dalam. Kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam siswa sebagai komponen utama dalam penelitian ini sudah melampaui target yaitu sebesar 84,37% dari jumlah siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan sebanyak 27 dari 32 siswa. Di lihat dari persentase yang didapat pada siklus II maka penelitian sudah melampaui target yang ditargetkan dalam penelitian yaitu 80%. Dengan demikian terjadi peningkatan kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam siswa dari persentase siklus I yang mencapai 65,62% ke siklus II dengan persentase 84,37% sehingga terjadi peningkatan sebanyak 18,75%.

Sementara itu, hasil efektifitas tindakan guru dan siswa melalui penerapan modifikasi permainan mengalami peningkatan berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh dari instrument pemantau tindakan penerapan modifikasi sebanyak 20 butir. Dari hasil pengamatan diperoleh data yang melebihi target yaitu 90% dari

target 80% yang sudah ditetapkan. Dilihat dari persentase tersebut dengan kata lain pernyataan dalam instrument pemantau tindakan muncul sebanyak 18 butir dari 20 butir yang sudah dibuat. Untuk melihat lebih jelas data hasil penelitian siklus II maka dapat diamati pada tabel berikut ini:

Table 4.4 Data siklus II

No.	Data			
	Hasil pengamatan kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam		Skor pemantau tindakan penerapan modifikasi permainan	
	Jumlah Siswa kriteria Tuntas	Presentase (%)	SKOR	Presentase (%)
1.	27	84,37%	18	90%

B. Pemeriksaan Keabsahan Data

1. Data Proses

Data proses dalam penelitian ini diperoleh melalui lembar pengamatan yang diisi oleh observer. Data yang diperoleh dari lembar pengamatan dan data pelengkap berupa catatan lapangan serta dokumentasi foto siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Data yang diambil dalam lembar pengamatan berupa data nilai pengamatan proses pembelajaran dengan penerapan modifikasi permainan. Data tersebut kemudian di verifikasi serta direfleksi oleh observer dan peneliti, kemudian digunakan metode pengesahan dengan cara ditanda tangani oleh observer sebagai bukti data yang akurat.

2. Data Hasil

Data hasil dalam penelitian ini diperoleh melalui pengamatan tes saat proses pembelajaran pada setiap siklusnya. Hasil pengamatan dinilai oleh peneliti

C. Analisis Data

Data dari penelitian tindakan kelas ini diperoleh dari 32 siswa kelas V (lima) SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur dengan dua siklus penelitian dimana ada dua pertemuan dalam setiap siklusnya. Terdapat dua data yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu data kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam dan data pemantau tindakan guru melalui penerapan modifikasi permainan.

1) Siklus I

Berdasarkan hasil pengolahan data kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam siklus I, secara keseluruhan siswa belum menunjukkan kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam dengan baik. Data kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam pada siswa kelas V diperoleh dengan mengisi lembar tes kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam pada akhir siklus I.

Ada 3 komponen gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam yaitu gerak awalan, gerak menendang, dan gerak ikutan dimana setiap komponennya masing-masing memiliki 4 deskriptor. Setiap deskriptor yang muncul

dalam setiap komponennya bernilai 1 jika dilakukan dengan benar dan bernilai 0 jika dilakukan dengan salah. Jumlah skor maksimal yang dapat diperoleh setiap siswa yaitu 12. Adapun cara perhitungan dan data hasil gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam pada siklus I dapat adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang memenuhi nilai ketuntasan}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100 \%$$

Tabel 4.5 Data Pencapaian Kemampuan Gerak Dasar Menendang Menggunakan Kaki Bagian Dalam Siklus I

No.	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Kriteria Tuntas	Persentase Skor
1.	32	21	65,62%

Pada pertemuan kedua diakhir siklus I tes kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam mendapatkan skor terendah yaitu 6 dan skor tertinggi yaitu 10. Sedangkan jumlah siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan sebanyak 21 dari 32 siswa. Jadi persentase yang diperoleh dari jumlah siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan yaitu 21 dibagi dengan jumlah seluruh siswa yaitu 32 siswa mencapai 65,62%. Dengan data yang diperoleh dari hasil persentase 65,62% pada siklus I ini belum memenuhi target yaitu 80% maka penelitian dilanjutkan dengan melakukan penelitian tindakan kelas siklus II. Data siklus I selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Pada siklus I pemantau tindakan penerapan modifikasi permainan dalam pembelajaran masih didominasi oleh guru. Guru belum memberikan kesempatan untuk siswa menentukan anggota kelompoknya sendiri. Guru terlalu terburu-buru saat menjelaskan permainan yang akan dimainkan dan tidak melibatkan siswa sehingga beberapa siswa tidak memahami penjelasan dari guru, Guru sudah mengkondisikan siswa untuk saling membantu teman yang kesulitan namun siswa belum saling membantu, Guru belum menjelaskan peraturan permainan dengan baik dan jelas, Guru sudah memberikan peraturan namun kurang dipahami oleh siswa, belum semua siswa terlibat aktif dalam permainan, dan beberapa siswa masih belum memahami peraturan yang diberikan oleh guru. Berikut data hasil pemantau tindakan penerapan modifikasi permainan guru dan siswa:

Tabel 4.6 Data Pemantau Tindakan Penerapan Modifikasi Permainan Siklus I

No.	Jumlah Butir Pernyataan	Butir yang muncul	Butir yang tidak muncul	Persentase Skor
1.	20	14	6	70%

Dengan data pada table 4.6, maka untuk data pemantau tindakan penerapan modifikasi permainan hanya 14 butir yang muncul dari 20 jumlah butir pernyataan yang tersedia dan 6 butir pernyataan yang tidak muncul. Jadi, untuk data pemantau tindakan penerapan modifikasi permainan pada siklus I hanya mencapai 70% dari target yang sudah ditentukan yaitu 80%. Data pemantau tindakan pada siklus I selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

2) Siklus II

Hasil pengolahan data dari proses pembelajaran gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam siswa pada siklus II telah menunjukkan kemampuan menendang menggunakan kaki bagian dalam dengan baik. Permainan yang dilakukan dalam proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik, siswa mau saling membantu dan bekerjasama dengan teman sekelompoknya. Peraturan yang diberikan oleh guru pun mudah dipahami oleh siswa. Adapun data hasil gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam pada siklus I dapat dilihat melalui table dibawah ini:

Tabel 4.7 Data Pencapaian Kemampuan Gerak Dasar Menendang Menggunakan Kaki Bagian Dalam Siklus II

No.	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Kriteria Tuntas	Persentase Skor
1.	32	27	84,37%

Pada pertemuan kedua diakhir siklus II tes kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam mendapatkan skor terendah yaitu 7 dan skor tertinggi yaitu 11. Sedangkan jumlah siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan sebanyak 27 dari 32 siswa. Jadi persentase yang diperoleh dari jumlah siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan yaitu 27 dibagi dengan jumlah seluruh siswa yaitu 32 siswa mencapai 84,37%. Dengan data yang diperoleh dari hasil persentase 84,37% pada siklus II ini maka sudah melampaui target. Berdasarkan data diatas maka

penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus II. Data siklus II selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Sedangkan pemantau tindakan penerapan modifikasi permainan pada siklus II dalam pembelajaran guru sudah melibatkan siswa secara aktif baik dalam pembagian kelompok atau pada tahap penjelasan permainan. Guru juga sudah menjelaskan peraturan permainan dengan baik dan jelas sesuai dengan tahapannya. Siswa sudah memahami peraturan yang diberikan oleh guru. Selain itu siswa mulai antusias dalam mengikuti permainan, dan dapat bekerja sama dalam kelompoknya serta saling membantu siswa lain yang mengalami kesulitan dalam menendang. Guru sudah lebih baik dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus II dibandingkan saat melaksanakan pembelajaran pada siklus I. Untuk lembar pemantau tindakan penerapan modifikasi permainan pada siklus II butir pernyataan lebih banyak muncul. Berikut data hasil pemantau tindakan penerapan modifikasi permainan guru dan siswa:

Tabel 4.8 Data Pemantau Tindakan Penerapan Modifikasi Permainan Siklus II

No.	Jumlah Butir Pernyataan	Butir yang muncul	Butir yang tidak muncul	Persentase Skor
1.	20	18	2	90%

Dengan data pada table 4.8, maka untuk data pemantau tindakan penerapan modifikasi permainan lebih banyak muncul yaitu 18 butir pernyataan dari 20 jumlah butir pernyataan yang tersedia dan hanya 2 butir pernyataan yang tidak muncul.

Jadi, untuk data pemantau tindakan penerapan modifikasi permainan pada siklus II sudah melampaui target yaitu mencapai angka 90% dari target pemantau tindakan modifikasi permainan yang sudah ditentukan yaitu 80%. Data pemantau tindakan pada siklus I selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Berikut disajikan data pada tabel yang menunjukkan hasil kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam siswa kelas V (lima) SDN Kayu Manis 01 Pagi antar siklus:

Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Kemampuan Gerak Dasar Menendang Menggunakan Kaki Bagian Dalam Siswa pada Siklus I dan II

NO	DATA	PERSENTASE
1.	Siklus I	65,62%
2.	Siklus II	84,37%
Meningkat		18,75%

Dari data pada tabel 4.9 terlihat bahwa dari persentase tersebut maka kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam pada siswa kelas V SDN Kayu Manis 01 Pagi mengalami kenaikan sebesar 18,75%.

Sedangkan untuk data pemantau tindakan penerapan modifikasi permainan guru dan siswa disajikan dengan tabel antar siklus sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Analisis Data Instrumen Pemantau Tindakan Penerapan Modifikasi Permainan Guru dan Siswa Siklus I dan II

NO	DATA	BUTIR MUNCUL	BUTIR TIDAK MUNCUL	PERSENTASE
1.	Siklus I	14	6	70%
2.	Siklus II	18	2	90%
Meningkat				20%

Dilihat dari tabel 4.10, terlihat bahwa dari persentase tersebut mengalami kenaikan pada instrument pemantau tindakan penerapan modifikasi permainan guru dan siswa sebesar 20%.

Dari tabel 4.9 dan tabel 4.10 diatas dapat dilihat peningkatan yang terjadi pada setiap siklus dengan menggunakan diagram batang sebagai berikut:

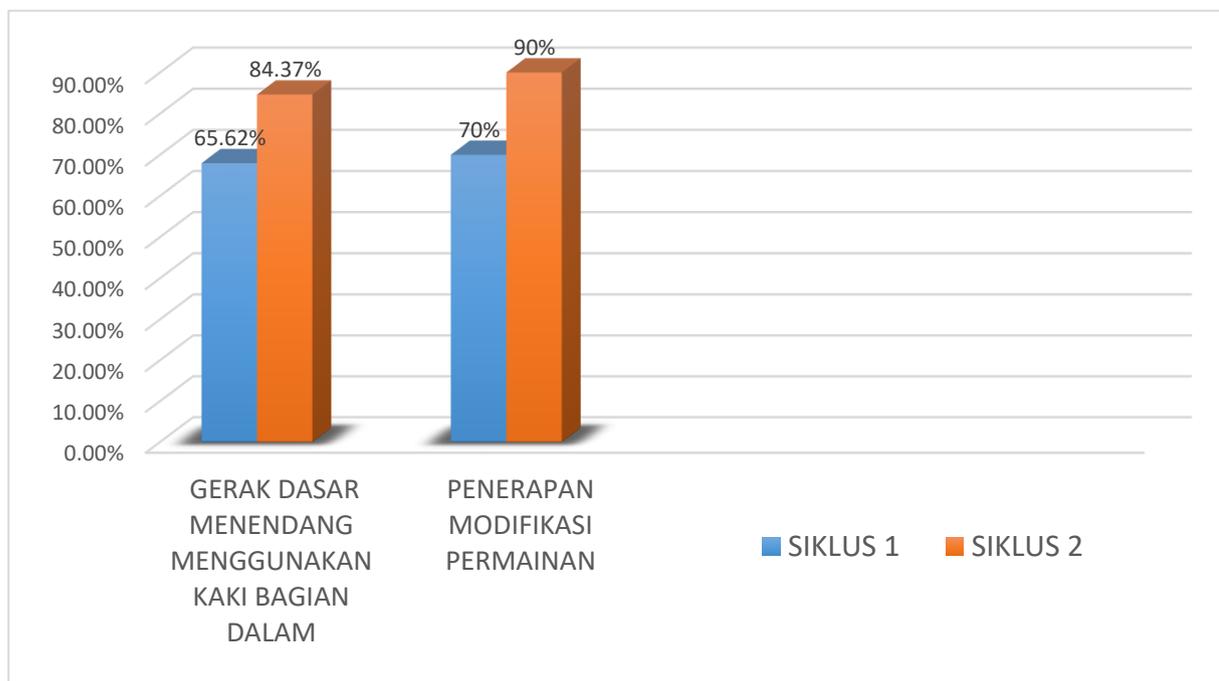


Diagram 4.1 Data Kemampuan Gerak Dasar Menendang Menggunakan Kaki Bagian Dalam dan Data Pemantau Tindakan Penerapan Modifikasi Permainan Guru dan Siswa

D. Interpretasi Hasil Analisis

Pada data penelitian yang sudah dianalisa menunjukkan hasil kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam pada siswa kelas V SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur. Persentase yang didapatkan pada siklus I hanya mencapai angka 65,62%, hal ini dikarenakan siswa masih belum dapat memperbaiki gerakan yang salah saat permainan dan tes menendang. Guru juga belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan anggota kelompoknya. Selain itu, Guru tidak melibatkan siswa saat menjelaskan permainan yang akan dimainkan, dan belum melibatkan siswa secara keseluruhan saat mencontohkan gerakan menendang menggunakan kaki bagian dalam terutama pada siswa perempuan yang tidak terbiasa untuk melakukan kegiatan menendang. Guru juga masih belum jelas dalam menjelaskan peraturan permainan kepada siswa sehingga siswa tidak memahami baik dari permainannya maupun peraturan permainannya. Hal ini menyebabkan siswa sulit untuk melakukan gerakan menendang menggunakan kaki bagian dalam pada siklus I.

Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan pada gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam pada siswa kelas V. Hal ini dikarenakan siswa sudah mulai paham dan terbiasa untuk melakukan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam dengan penerapan modifikasi permainan yang diberikan oleh guru. Selain itu, guru juga sudah melibatkan siswa dan menjelaskan permainan dengan baik secara sistematis dan tidak terburu-buru sehingga

memudahkan siswa dalam melakukan permainannya. Dengan permainan menendang yang dilakukan siswa pada siklus II secara tidak langsung dapat melatih gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam siswa sehingga siswa terbiasa untuk melakukan kegiatan menendang menggunakan kaki bagian dalam.

Hasil pada siklus II ini meningkat sebesar 18,75% dari siklus I sebesar 65,62% dan meningkat pada siklus II menjadi 84,37%. Dengan hasil tersebut, maka persentase kemampuan gerak dasar menggunakan kaki bagian dalam pada siswa kelas V ini telah melampaui target yang telah ditentukan oleh peneliti sebelumnya yaitu sebesar 80%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan modifikasi permainan bola berputar, kucing-tikus, hitam-putih, dan sepak bola mini pada siklus I dilanjutkan dengan permainan soccer wall pass, sepak bowling, bola beracun, dan bola sodor pada siklus II dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam pada siswa kelas V SDN Kayu Manis 01 Pagi Matraman Jakarta Timur.

Selanjutnya dilihat dari segi penggunaan pemantau tindakan penerapan modifikasi permainan pada siklus I persentase yang didapatkan mencapai angka 70%. Dengan persentase tersebut maka penggunaan pemantau tindakan penerapan modifikasi permainan belum melampaui target yang ditentukan peneliti sebesar 80%. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran masih didominasi oleh guru saat menentukan kelompok dan guru juga tidak melibatkan siswa saat penjelasan permainan dan peraturan permainan sehingga siswa bingung saat melakukan

permainan yang diberikan oleh guru. Siswa juga belum saling membantu siswa lain yang mengalami kesulitan saat menendang. Oleh sebab itu, maka butir pernyataan yang muncul saat pembelajaran hanya 14 butir dari 20 butir pernyataan yang telah dibuat.

Setelah melakukan refleksi dan membuat rencana perbaikan penerapan modifikasi permainan dalam gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam pada siklus I, maka penerapan modifikasi permainan pada siklus II mengalami peningkatan dari 70% menjadi 90% atau dari 14 butir pernyataan yang muncul menjadi 18 butir pernyataan yang muncul dari 20 butir pernyataan yang telah dibuat. Hal ini dikarenakan guru telah memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I dengan cara lebih jelas dan sistematis dalam menjelaskan permainan dan peraturannya, melibatkan siswa saat menjelaskan permainan yang akan dimainkan, dan memberi kesempatan kepada siswa untuk menentukan cara pembagian anggota kelompok. Dari data yang didapat pada siklus I dan II maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan penerapan modifikasi permainan telah berhasil melampaui target yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 80%.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa melalui penerapan modifikasi permainan dapat menjadi salah satu alternative pendekatan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan khususnya pada materi gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam. Oleh karena itu, penelitian ini

dianggap berhasil berdasarkan peningkatan yang melampaui target 80% pada siklus I sebesar 70% menjadi 90% pada siklus II.

E. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data dari tindakan siklus I dan siklus II terlihat adanya peningkatan dari semua data yang telah diambil melalui tes gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam di akhir siklus I dan II. Pada siklus I siswa belum mencapai target yang sudah ditentukan oleh peneliti. Hal ini dapat dilihat pada instrument kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam yaitu gerak awalan, gerak menendang dan gerak ikutan masih ada beberapa siswa yang belum tepat terutama pada aspek gerak awalan dan gerak menendang. Begitupun pada instrument penerapan modifikasi permainan yaitu guru belum melibatkan siswa saat menjelaskan permainan yang akan dimainkan, guru belum memberi kesempatan kepada siswa untuk menentukan cara pembagian anggota kelompok, siswa juga kurang antusias karena permainan yang dijelaskan oleh guru tidak dipahami, siswa juga belum saling membantu teman yang kesulitan saat menendang. Hal ini dikarenakan guru belum maksimal dalam melaksanakan pembelajaran melalui penerapan modifikasi permainan.

Pada siklus II, proses pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa menjadi lebih baik dibanding siklus I. hal ini dapat dilihat pada hasil pengamatan instrument kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam dengan aspek gerak awalan, gerak menendang, dan gerak ikutan. Begitupun pada

instrument penerapan modifikasi permainan guru sudah melibatkan siswa secara aktif saat menjelaskan permainan yang akan dimainkan, penjelasan materi permainan yang akan dimainkan sudah sistematis dan jelas, guru sudah memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan cara pembagian kelompok, Siswa antusias dalam melakukan permainan dan siswa sudah mulai saling membantu siswa lain yang mengalami kesulitan dalam menendang. Dengan kata lain, guru sudah maksimal dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan penerapan modifikasi permainan.

Pada siklus II ini, persentase pengamatan kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam siswa mencapai 84,37% dari jumlah skor siswa yang memenuhi kriteria tuntas yaitu 21 siswa dibagi dengan jumlah seluruh siswa yaitu 31. Sedangkan persentase pada proses pembelajaran melalui penerapan modifikasi permainan mencapai angka 90% atau 18 butir pernyataan muncul dari 20 butir pernyataan yang disediakan. Itu artinya, baik dari kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam maupun penerapan modifikasi permainan mengalami peningkatan dari target yang ditentukan yaitu masing-masing 80%. Berdasarkan analisis data temuan penelitian dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan melalui penerapan modifikasi permainan dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar menendang menggunakan kaki bagian dalam pada siswa.

F. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sebaik mungkin sesuai dengan prosedur penelitian ilmiah. Namun, hasil yang telah diperoleh juga tidak luput dari kekurangan atau kelemahan. Keterbatasan-keterbatasan yang dapat diamati dan mungkin terjadi selama berlangsungnya penelitian, antara lain:

1. Keterbatasan waktu penelitian, keterbatasan peneliti dalam waktu penelitian dikarenakan berdekatan dengan jam pulang sekolah, sehingga penelitian kurang efektif.
2. Instrumen yang digunakan dalam pengambilan data bukanlah satu-satunya instrumen yang dapat mengungkapkan seluruh aspek yang diteliti walaupun sebelumnya telah divalidasi.