

## **BAB IV**

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

#### **A. Deskripsi Data Hasil Pengamatan**

##### **1. Implementasi Tindakan Siklus I**

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

Sebelum melaksanakan penelitian pada siklus I, peneliti terlebih dahulu membuat perencanaan tindakan yang akan dilakukan ketika penelitian. Perencanaan tersebut meliputi: (1) Merancang pelaksanaan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum dengan permainan menggunakan bola besar. (2) Menyiapkan media pembelajaran seperti bola basket, peluit, kapur, dan stopwatch. (3) Menyiapkan dua permainan menggunakan bola besar. (4) Menyiapkan lembar pengamatan tindakan guru dan siswa. (5) Menyiapkan angket motivasi belajar siswa. (6) Kamera untuk mendokumentasikan proses pembelajaran yang akan dilakukan.

###### **b. Pelaksanaan Tindakan**

###### **1) Pertemuan Pertama Siklus I (Rabu, 12 Juli 2017)**

###### **Kegiatan Awal (20 menit)**

Ketika bel telah berbunyi, anak-anak dan guru telah berada di lapangan sekolah. Anak-anak membentuk beberapa barisan dengan rapi. Sebelum pembelajaran dimulai, guru telah menyiapkan media pembelajaran yang akan

dipakai dalam permainan. Guru dan siswa berdoa terlebih dahulu yang dipimpin oleh ketua kelas. Setelah berdoa selesai, guru mengecek kehadiran siswa dan memeriksa kerapihan serta kelengkapan pakaian siswa.



**Gambar 4.1 Siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai**

Sebelum melakukan permainan menggunakan bola besar, guru terlebih dahulu mengajukan pertanyaan mengenai permainan bola besar yang dapat dimainkan dengan cara dilempar dan didribble. Setelah itu, guru mengajak siswa untuk melakukan pemanasan selama beberapa menit supaya otot-ototnya tidak tegang ketika melakukan permainan.



**Gambar 4.2 Siswa melakukan pemanasan**

### **Kegiatan Inti (35 menit)**

Siswa diberikan bola untuk mencoba mendribble bola selama beberapa detik supaya dapat melakukannya dengan benar ketika bermain. Setelah itu, siswa kembali ke barisan masing-masing untuk mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru mengenai permainan lempar sasaran. Guru mendemonstrasikan permainan lempar sasaran.



**Gambar 4.3 Guru mendemonstrasikan permainan lempar sasaran**

Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai permainan lempar sasaran. Cara memainkan permainan lempar sasaran adalah dua grup bermain terlebih dahulu, grup A dan grup B berbaris saling berhadapan. Masing-masing tim membentuk formasi sebaik-baiknya dengan cara berpenjarang. Mereka bermain dengan cara saling mengenai lawannya dengan bola yang dilemparkan. Lawan boleh berpindah posisi untuk menghindari bola. Apabila bola mengenai lawan, maka mendapatkan point 1.

### **Kegiatan Akhir (15 menit)**

Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan yaitu permainan lempar sasaran. Guru memperbaiki gerakan yang masih salah

ketika siswa memainkan permainan. Guru memberikan penguatan kepada siswa kemudian memberitahukan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya. Setelah itu guru dan siswa berdoa untuk menutup pembelajaran. Guru memberikan waktu untuk anak-anak beristirahat sebelum masuk ke kelas untuk mengikuti pelajaran selanjutnya.

## **2) Pertemuan Kedua Siklus I (Jum'at, 14 Juli 2017)**

### **Kegiatan Awal (20 menit)**

Ketika bel telah berbunyi, anak-anak dan guru telah berada di lapangan sekolah. Anak-anak membentuk beberapa barisan dengan rapi. Sebelum pembelajaran dimulai, guru telah menyiapkan media pembelajaran yang akan dipakai dalam permainan.



**Gambar 4.4 Siswa berbaris di lapangan**

Guru dan siswa berdoa terlebih dahulu yang dipimpin oleh ketua kelas. Setelah berdoa selesai, guru mengecek kehadiran siswa dan memeriksa kerapian serta kelengkapan pakaian siswa. Sebelum melakukan permainan

menggunakan bola besar, guru terlebih dahulu mengajukan pertanyaan mengenai permainan yang menggunakan bola besar.

### **Kegiatan Inti (35 menit)**

Siswa dibagi menjadi 5 kelompok dan tiap tim berbaris ke belakang. Siswa merentangkan tangannya supaya membuat jarak antar siswa. Siswa yang berada pada barisan paling depan mengoper bola kepada siswa yang berada pada barisan belakangnya dari arah atas kepala, samping kanan, samping kiri, dan bawah. Guru menjelaskan tentang permainan bola punggung estafet dan mendemonstrasikannya. Siswa memperhatikan dan mengajukan pertanyaan ketika masih ada yang belum dipahami.



**Gambar 4.5 Guru mengajari siswa cara menempatkan bola di punggung yang benar**

Permainan dimulai dari dua siswa yang berada di barisan paling depan pada tim-nya. Permainan bola punggung estafet dilakukan oleh dua orang dengan cara menaruh bola besar diantara kedua punggung kemudian berjalan sampai batas yang telah ditentukan sambil menari.



**Gambar 4.6 Siswa bermain bola punggung estafet**

Bola tidak boleh disentuh dengan tangan ketika sudah berjalan dan tidak boleh sampai terjatuh. Apabila bola terjatuh, maka harus di ulang dari awal lagi. Apabila telah sampai kembali ke barisan akan mendapat poin 1. Guru memperhatikan jalannya permainan.



**Gambar 4.7 Guru memperhatikan jalannya permainan**

Permainan dilanjutkan oleh pemain selanjutnya sampai waktu yang telah ditentukan habis.

### **Kegiatan Akhir (15 menit)**

Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan yaitu permainan bola punggung estafet.



**Gambar 4.8 Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran**

Guru memperbaiki gerakan yang masih salah ketika siswa memainkan permainan. Guru memberikan penguatan kepada siswa kemudian memberitahukan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya. Setelah itu guru dan siswa berdoa untuk menutup pembelajaran. Guru memberikan waktu untuk anak-anak beristirahat sebelum masuk ke kelas untuk mengikuti pelajaran selanjutnya.

#### **c. Tahap Pengamatan**

Tahap pengamatan dilakukan ketika penelitian tindakan kelas berlangsung oleh observer. Observer mengamati dan menilai menggunakan instrument pemantau tindakan guru dan siswa apakah sudah sesuai atau belum. Instrumen pemantau tindakan guru dan siswa ketika memainkan permainan menggunakan bola besar yang berisi 20 butir pernyataan. Peneliti

yang melakukan pengamatan adalah guru olahraga atau teman sejawat. Pengamatan yang telah dilakukan pada siklus I menghasilkan 15 butir yang muncul dan 5 butir yang belum muncul. Selain menggunakan instrumen pemantau tindakan, peneliti juga membuat catatan lapangan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil pengamatan dan catatan lapangan yang telah diperoleh dirangkum dan didiskusikan dengan observer. Hal tersebut dilakukan agar peneliti tidak melakukan kesalahan yang sama serta mendapatkan masukan dari observer sehingga dapat lebih baik lagi pada pembelajaran selanjutnya yaitu pada siklus II. Dengan begitu, motivasi belajar siswa pada pendidikan jasmani dapat meningkat dari sebelumnya. Kelebihan serta kekurangan yang terjadi pada siklus I direvisi karena hal itu menjadi acuan pada pelaksanaan pembelajaran selanjutnya yaitu pada siklus II. Berdasarkan pengamatan lapangan pada siklus I, terdapat hasil sebagai berikut:

**Tabel 5**  
**Hasil Temuan pada Siklus I yang Harus Diperbaiki**

<b>NO</b>	<b>Hasil Temuan</b>
1	Suara guru kurang keras
2	Pada saat pemanasan harus lebih dikondisikan jaraknya supaya barisannya tidak bentrok
3	Perhatian guru lebih dominan kepada kelompok yang sedang memainkan permainan
4	Ada beberapa siswa yang salah dalam mempraktekkan gerakan yang telah diajarkan guru



NO	Hasil Temuan
5	Ada beberapa siswa yang ribut saat kelompoknya sedang tidak bermain
6	Ada siswa yang melanggar aturan permainan
7	Ada beberapa siswa yang tidak menerima kelompok yang diberikan guru dengan senang hati

Beberapa hal yang telah disebutkan di atas merupakan kekurangan yang harus diperbaiki supaya pada pembelajaran berikutnya menjadi lebih baik lagi. Selain kekurangan, ada juga kelebihan pada siklus I yang harus dipertahankan, diantaranya: (1) Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan permainan dengan baik sehingga siswa dapat memahami permainan, (2) Guru sabar menjawab semua pertanyaan murid mengenai permainan yang akan dimainkan, (3) Guru dapat membagi waktu dengan baik, (4) Guru memperbaiki gerakan siswa yang masih salah, (5) Guru memberikan motivasi kepada siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

#### **d. Refleksi**

Tahap refleksi merupakan tahapan paling terakhir yang dilakukan oleh peneliti pada setiap siklus. Tahapan refleksi dilakukan oleh peneliti dengan observer. Kegiatan refleksi berfungsi untuk membahas kekurangan dan kelebihan yang terjadi pada saat proses pembelajaran yang telah pada siklus pertama.

Berdasarkan dari hasil temuan pada tabel di atas, peneliti bersama dengan observer berpikir perlu dilakukannya perbaikan pembelajaran pada

siklus II. Tindakan yang akan dilakukan pada siklus II merupakan hasil revisi dari siklus I yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Peneliti berharap motivasi belajar siswa pada pendidikan jasmani dapat meningkat karena permainan menggunakan bola besar. Berikut adalah langkah-langkah yang akan dilakukan oleh guru pada pembelajaran selanjutnya .

**Tabel 6**  
**Rencana Perbaikan pada Siklus II**

<b>NO</b>	<b>Hasil Temuan</b>
1	Suara lebih keras dari sebelumnya
2	Guru lebih mengondisikan jarak setiap anak di setiap barisan
3	Guru memperhatikan semua siswa baik yang sedang bermain ataupun tidak
4	Guru memperbaiki gerakan siswa yang masih salah
5	Guru memberikan teguran kepada siswa yang rebut
6	Guru memberikan hukuman kepada siswa yang melanggar aturan
7	Guru menasehati siswa agar tidak memilih-milih teman dalam bermain

#### **e. Hasil Analisis Tindakan Siklus I**

Berdasarkan dari hasil tindakan penelitian pada siklus I yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh hasil dua buah data yaitu data penelitian dan data pemantau tindakan. Data penelitian ini diperoleh dari hasil angket motivasi belajar siswa dan pemantau tindakan pada saat memainkan permainan menggunakan bola besar.

Motivasi belajar siswa merupakan komponen utama dalam penelitian ini. Pada siklus I motivasi belajar siswa kelas V masih belum mencapai target

yang diharapkan, yaitu hanya 67,57% dari jumlah siswa yang mencapai kategori baik hanya 25 siswa yang memenuhi kriteria tuntas atau mendapat kategori sangat baik dan baik, target dalam penelitian ini mencapai 80% dari jumlah siswa dalam satu kelas di kelas V.

Untuk melihat lebih jelas data hasil penelitian pada siklus I maka dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 7**  
**Data Hasil Angket Motivasi Siklus I**

No	Skor Motivasi	Frekuensi Siswa	Persentase (%)
1	Sangat Tinggi $\geq 84$	6	16,22%
2	Tinggi 70 – 83	19	51,35%
3	Sedang 55 – 69	8	21,62%
4	Rendah 40 – 54	4	10,81%
5	Sangat Rendah 25-39	0	0%
<b>Jumlah</b>		37	100%

Data selanjutnya diperoleh dari hasil pemantauan tindakan guru dan siswa saat proses pembelajaran berlangsung yaitu memainkan permainan menggunakan bola besar. Hasil pemantauan tindakan pada siklus I belum mencapai target, karena hanya memperoleh hasil sebesar 75% atau baru 15 butir tindakan yang muncul, target pemantau tindakan yaitu 80%.

Perhatikan tabel di bawah ini untuk melihat lebih jelas hasil yang diperoleh pada siklus I :

**TABEL 8**  
**Hasil Penelitian Siklus I**

<b>Data</b>	<b>Persentase yang diharapkan</b>	<b>Persentase yang dicapai</b>
Motivasi Belajar	80%	67,57%
Pemantau Tindakan	80%	75%

Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh, peneliti menyimpulkan bahwa perlu dilakukan perbaikan proses pembelajaran pada siklus II karena pada siklus I belum mencapai target yang diharapkan.

## **2. Implementasi Tindakan Siklus II**

### **a. Perencanaan**

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas siklus II, peneliti melakukan beberapa tindakan, diantaranya: (1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran permainan menggunakan bola besar, (2) Dua permainan menggunakan bola besar, (3) Membuat rancangan perbaikan kekurangan yang terjadi pada siklus I, (4) Menyiapkan media pembelajaran yaitu bola besar, stopwatch, kapur, dan peluit, (5) Menyiapkan angket motivasi belajar siswa (6) Menyiapkan instrumen pemantau tindakan guru dan siswa, (7) kamera untuk mendokumentasikan kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan.

**b. Pelaksanaan Tindakan****1) Pertemuan pertama siklus II (Rabu, 19 Juli 2017)****Kegiatan Awal (20 Menit)**

Ketika bel sekolah berbunyi, guru dan siswa sudah berada di lapangan. Guru menyuruh siswa untuk berbaris dengan rapi dan mengatur barisan dengan merentangkan tangan, hadap kanan dan hadap kiri supaya ketika pemanasan setiap anak tidak bentrok.



**Gambar 4.9 Siswa berbaris dengan rapi**

Ketika barisan sudah rapi, siswa dan guru berdoa sebelum pembelajaran dimulai. Setelah itu guru mengecek kehadiran siswa dan kerapihan seragam siswa. Guru mengajukan beberapa pertanyaan mengenai bola besar. Siswa dan guru melakukan pemanasan.



**Gambar 4.10 Siswa melakukan pemanasan**

#### **Kegiatan Inti (35 Menit)**

Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru mengenai permainan galaxin dengan bola. Guru mendemonstrasikan permainan galaxin dengan bola.



**Gambar 4.11 Guru mendemonstrasikan permainan galaxin dengan bola**

Siswa bertanya ketika masih ada yang belum dipahami. Setelah memahami permainan, siswa dibagi menjadi enam kelompok. Dua tim yang terpilih dapat bermain terlebih dahulu. Dua tim tersebut suit untuk menentukan yang menang menjadi pemain dan yang kalah menjadi penjaga. Pemain masuk ke area permainan dengan membawa bola dan mendribblenya. Bola boleh dioper ke teman satu tim-nya dengan cara dilemparkan. Bola harus dibawa sampai ke tujuan akhir dan tidak boleh sampai direbut oleh lawan.



**Gambar 4.14** Siswa bermain galaxin dengan bola

Guru memperhatikan siswa yang bermain dan tidak bermain. Siswa yang melakukan pelanggaran diberikan hukuman oleh guru.

### **Kegiatan Akhir (15 Menit)**

Guru melakukan tanya jawab mengenai permainan yang telah dimainkan. Kemudian guru dan siswa menyimpulkan permainan galaxin dengan bola. Guru memberikan penguatan kepada siswa dan memberitahukan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya. Setelah itu guru dan siswa berdoa untuk menutup pembelajaran. Guru memberikan waktu untuk anak-anak beristirahat sebelum masuk ke kelas untuk mengikuti pelajaran selanjutnya.

## **2) Pertemuan Kedua Siklus II (Jum'at, 21 Juli 2017)**

### **Kegiatan Awal (20 Menit)**

Ketika bel sekolah berbunyi, guru dan siswa sudah berada di lapangan.



**Gambar 4.15 Siswa berbaris di lapangan**

Guru menyuruh siswa untuk berbaris dengan rapih dan mengatur barisan dengan merentangkan tangan, hadap kanan dan hadap kiri. Ketika barisan sudah rapih, siswa dan guru berdoa sebelum pembelajaran dimulai. Setelah



itu guru mengecek kehadiran siswa dan kerapihan seragam siswa. Guru mengajukan beberapa pertanyaan mengenai bola besar.



**Gambar 4.16 Guru mengajukan pertanyaan mengenai bola besar**

Siswa dan guru melakukan pemanasan sebelum pembelajaran dimulai.

**Kegiatan Inti (35 Menit)**

Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru mengenai permainan kucing dan tikus.



**Gambar 4.17 Siswa memperhatikan penjelasan guru.**



**Gambar 4.18 Guru mendemonstrasikan permainan kucing dan tikus**

Siswa menanyakan hal yang belum dimengerti tentang permainan kucing dan tikus. Setelah memahami permainan, siswa dibagi menjadi dua kelompok, satu tim berjumlah 19 orang (17 orang menjadi tikus dan 2 orang menjadi kucing). Pemain yang menjadi tikus membuat lingkaran dan yang menjadi kucing berada di dalam lingkaran. Tikus melemparkan bola ke tikus lain dan kucing berusaha merebut bola dari tikus.



**Gambar 4.19 Siswa bermain kucing dan tikus**

Guru memperhatikan siswa yang bermain dan tidak bermain. Siswa yang melakukan pelanggaran diberikan hukuman oleh guru.

### **Kegiatan Akhir (15 Menit)**

Guru melakukan tanya jawab mengenai permainan yang telah dimainkan. Kemudian guru dan siswa menyimpulkan permainan kucing dan tikus. Guru memberikan penguatan kepada siswa. Setelah itu guru dan siswa berdoa untuk menutup pembelajaran. Guru memberikan waktu untuk anak-anak beristirahat sebelum masuk ke kelas untuk mengikuti pelajaran selanjutnya.

### **c. Tahap Pengamatan**

Tahap pengamatan dilakukan ketika penelitian tindakan kelas berlangsung oleh observer. Observer mengamati dan menilai menggunakan instrument pemantau tindakan guru dan siswa apakah sudah sesuai atau belum. Instrumen pemantau tindakan guru dan siswa ketika memainkan permainan menggunakan bola besar yang berisi 20 butir pernyataan. Peneliti yang melakukan pengamatan adalah guru olahraga atau teman sejawat. Pengamatan yang telah dilakukan pada siklus II menghasilkan 19 butir yang muncul dan 1 butir yang belum muncul. Selain menggunakan instrumen pemantau tindakan, peneliti juga membuat catatan lapangan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil pengamatan dan catatan lapangan yang telah diperoleh dirangkum dan didiskusikan dengan observer. Berdasarkan pengamatan lapangan pada siklus II, terdapat hasil sebagai berikut:

**TABEL 9**  
**Hasil Temuan pada Siklus II**

<b>NO</b>	<b>Hasil Temuan</b>
1	Suara guru sudah lebih keras dari sebelumnya
2	Guru dapat mengondisikan jarak setiap anak di setiap barisan
3	Guru memperhatikan semua siswa baik yang sedang bermain ataupun tidak
4	Siswa sudah benar dalam melakukan setiap gerakan
5	Sudah tidak ada siswa yang rebut saat pembelajaran berlangsung
6	Sudah tidak ada siswa yang melanggar aturan
7	Masih ada siswa yang belum bisa menerima kelompok yang dibagikan oleh guru

#### **d. Refleksi**

Tahap refleksi merupakan tahapan paling terakhir yang dilakukan oleh peneliti pada setiap siklus. Tahapan refleksi dilakukan oleh peneliti dengan observer. Kegiatan refleksi berfungsi untuk membahas kekurangan dan kelebihan yang terjadi pada saat proses pembelajaran yang telah pada siklus kedua.

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang telah dilakukan, ada beberapa hal yang ditemukan pengamat saat mengamati proses pembelajaran. Hal yang ditemukan pada pertemuan pertama siklus II diantaranya: (1) Suara guru sudah lebih keras dari sebelumnya, (2) Guru dapat mengondisikan barisan supaya tidak bentrok, (3) Guru memperhatikan semua siswa baik

yang bermain ataupun tidak bermain. Sedangkan pada pertemuan kedua pengamat menemukan: (1) Gerakan siswa saat melakukan permainan sudah benar, (2) Tidak ada lagi siswa yang ribut saat pembelajaran berlangsung, (3) Tidak ada lagi siswa yang melanggar aturan.

Pada siklus II ini terlihat bahwa penerapan permainan menggunakan bola besar semakin membaik dari sebelumnya. Hal tersebut terlihat dari skor pencapaian pada angket motivasi belajar siswa sudah di atas rata-rata dan memenuhi kriteria pencapaian yang diharapkan atau tuntas. Pada pemantauan permainan menggunakan bola besar juga terlihat peningkatannya. Berdasarkan dari perolehan data di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pemberian tindakan di akhiri pada siklus II.

#### **e. Hasil Analisis Tindakan Siklus II**

Dari hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II menghasilkan beberapa data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Dari data hasil observasi tersebut, peneliti melakukan analisis data sebagai bentuk pengujian hipotesis tindakan dengan menggunakan presentase kenaikan untuk melihat pengaruh dari penggunaan permainan menggunakan bola besar pada pendidikan jasmani terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN Ciracas 10 Jakarta Timur.

Berdasarkan hasil analisis pada siklus I dan siklus II, perolehan skor angket motivasi belajar siswa pada saat memainkan permainan

menggunakan bola besar dan pemantau tidakan meningkat. Perhatikan tabel berikut ini :

**Tabel 10**  
**Data Hasil Angket Motivasi Siklus II**

No	Skor Motivasi	Frekuensi Siswa	Persentase (%)
1	Sangat Tinggi $\geq 84$	18	48,65%
2	Tinggi 70 – 83	19	51,35%
3	Sedang 55 – 69	0	21,62%
4	Rendah 40 – 54	0	10,81%
5	Sangat Rendah 25-39	0	0%
<b>Jumlah</b>		37	100%

**TABEL 11**  
**Data Hasil Penelitian Siklus II**

Data	Persentase yang diharapkan	Persentase yang dicapai
Motivasi Belajar	80%	100%
Pemantau Tindakan	80%	95%

Berdasarkan pada hasil data di atas, terlihat bahwa presentase yang dicapai pada siklus II tentang motivasi belajar siswa dan pemantau tindakan permainan menggunakan bola besar sudah melebihi presentase yang diharapkan. Untuk itu peneliti menyimpulkan bahwa pemberian tindakan pada siklus II menghasilkan peningkatan skor pada motivasi belajar dan

pemantau tindakan permainan menggunakan bola besar sesuai dengan harapan peneliti.

## **B. Pemeriksaan Keabsahan Data**

Peneliti melakukan pemeriksaan keabsahan data pada penelitian ini menggunakan teknik *triangulasi*. Peneliti melakukan pembahasan tentang pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I dengan cara mendiskusikannya dengan observer. Peneliti dan observer mencocokkan hasil temuan berupa pengamatan pelaksanaan permainan menggunakan bola besar, catatan lapangan, dan dokumentasi. Hasil tersebut dievaluasi dan dijadikan acuan untuk siklus selanjutnya.

## **C. Analisis Data**

Data penelitian ini diperoleh dari 37 siswa kelas V SDN Ciracas 10 Jakarta Timur dengan dua siklus penelitian. Data yang di ambil dalam penelitian ini adalah data motivasi belajar siswa dan data pemantauan tindakan guru dengan permainan menggunakan bola besar.

### **1. Variabel Motivasi Belajar**

Berikut ini merupakan data hasil penelitian motivasi belajar siswa pada siklus pertama:

**Tabel 12**  
**Data Pencapaian Skor Angket Motivasi Belajar Siklus I**

<b>NO</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Jumlah Skor Seluruh Siswa</b>	<b>Rata-Rata Perolehan Skor Siswa</b>	<b>Persentase Skor</b>
<b>1</b>	<b>37</b>	<b>2755</b>	<b>74</b>	<b>67,57%</b>

Pada siklus pertama variabel motivasi belajar siswa skor terendah adalah 46 dan skor tertinggi 89. Jumlah skor seluruh siswa (37 siswa) adalah 2755 yang rata-ratanya adalah 74. Jumlah siswa yang memenuhi kategori ada 25 orang sehingga mendapatkan persentase 67,57%.

Berikut ini merupakan cara penghitungan dan hasil persentase skor siklus I:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah Siswa Memenuhi Kategori}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{25}{37} \times 100\% \\
 &= 67,57\%
 \end{aligned}$$

Data yang diperoleh dari siklus I ini belum memenuhi target yang diinginkan yaitu 80%. Untuk itu, peneliti melakukan penelitian lanjutan pada siklus II.

Berikut ini merupakan data hasil penelitian motivasi belajar siswa pada siklus kedua:



**Tabel 13**  
**Data Pencapaian Skor Angket Motivasi Belajar Siklus II**

<b>NO</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Jumlah Skor Seluruh Siswa</b>	<b>Rata-Rata Perolehan Skor Siswa</b>	<b>Persentase Skor</b>
<b>1</b>	<b>37</b>	<b>3129</b>	<b>85</b>	<b>100%</b>

Pada siklus kedua variabel motivasi belajar siswa skor terendah adalah 76 dan skor tertinggi 92. Jumlah skor seluruh siswa (37 siswa) adalah 3129 yang rata-ratanya adalah 85. Jumlah siswa yang memenuhi kategori ada 37 orang sehingga mendapatkan persentase 100%.

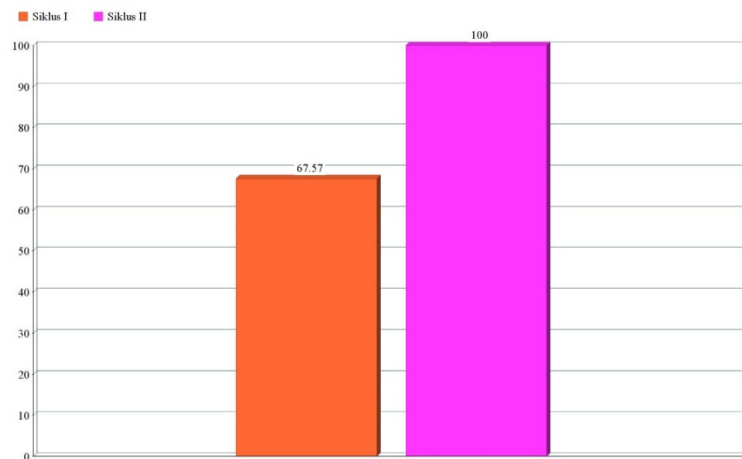
Berikut ini merupakan cara penghitungan dan hasil persentase skor siklus II:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah Siswa Memenuhi Kategori}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{37}{37} \times 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

Data yang diperoleh dari siklus II ini sudah memenuhi target yang diinginkan yaitu 80%. Untuk itu, peneliti menghentikan penelitian tindakan karena cukup sampai siklus II. Persentase pencapaian motivasi belajar siswa secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel dan gambar diagram berikut ini:

**Tabel 14**  
**Persentase Pencapaian Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II**

No	Siklus	Persentase
1	I	67,57%
2	II	100%
<b>Kenaikan</b>		<b>32,43%</b>



**Gambar 4.20 Diagram Persentase Pencapaian Motivasi Belajar Siklus I dan Siklus II**

Secara keseluruhan, dilihat dari siklus I dan siklus II terlihat adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Dengan begitu, penerapan permainan menggunakan bola besar berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

## 2. Variabel Permainan menggunakan Bola Besar

Berikut ini merupakan data hasil pemantauan permainan menggunakan bola besar pada siklus pertama:

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\ \text{Persentase} &= \frac{15}{20} \times 100\% \\ &= 75\% \end{aligned}$$

**Tabel 15**  
**Persentase Pemantauan Permainan menggunakan Bola Besar**  
**Siklus I**

No	Jumlah Pernyataan Soal	Jumlah Skor	Persentase Skor
1	20	15	75%

Berikut ini merupakan data hasil pemantauan permainan menggunakan bola besar pada siklus kedua:

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\ \text{Persentase} &= \frac{19}{20} \times 100\% \\ &= 95\% \end{aligned}$$

**Tabel 16**  
**Persentase Pemantauan Permainan menggunakan Bola Besar**  
**Siklus II**

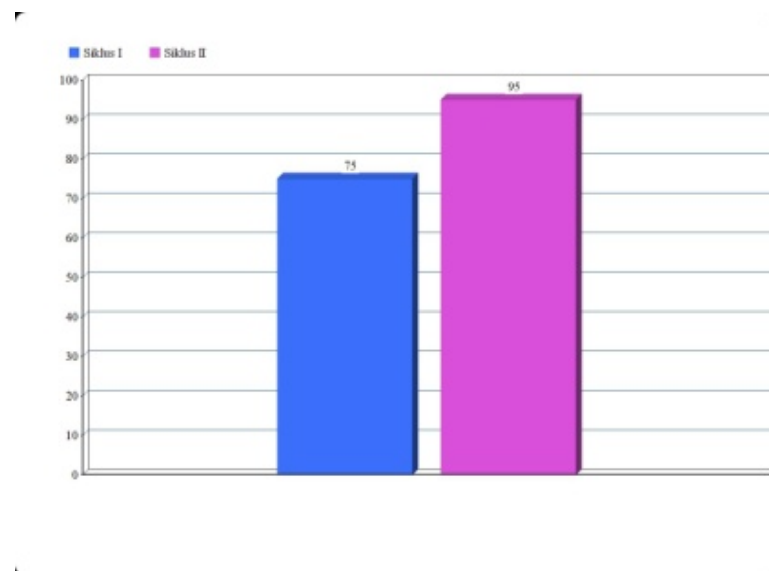
No	Jumlah Pernyataan Soal	Jumlah Skor	Persentase Skor
1	20	19	95%

Dari data hasil pemantauan tindakan yang telah diperoleh pada siklus I dan siklus II, terlihat adanya peningkatan yang signifikan. Pada siklus I persentase skor permainan menggunakan bola besar 75% dan pada siklus II meningkat menjadi 95%.

Persentase pencapaian permainan menggunakan bola besar dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut ini :

**Tabel 17**  
**Persentase Pencapaian Permainan menggunakan Bola Besar Siklus I dan Siklus II**

No	Siklus	Persentase
1	I	75%
2	II	95%
<b>Kenaikan</b>		<b>20%</b>



#### **Gambar 4.21 Diagram Persentase Pencapaian Permainan menggunakan Bola Besar Siklus I dan Siklus II**

Secara keseluruhan, dilihat dari pemantauan tindakan pada siklus I dan siklus II terlihat adanya peningkatan persentase pencapaian permainan menggunakan bola besar dari 75% pada siklus I menjadi 95% pada siklus II. Penelitian pada siklus II ini telah melampaui persentase yang diharapkan karena pembelajaran sudah dilaksanakan dengan lebih baik dari sebelumnya. Untuk itu, penelitian tindakan dihentikan sampai siklus II.

#### **D. Interpretasi Hasil Analisis**

Data penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan peneliti memberikan hasil pada siklus II motivasi belajar siswa mencapai 100% dan instrument pemantau tindakan guru dan siswa mencapai 95%. Hasil tersebut sudah melampaui indikator keberhasilan yang di harapkan yaitu 80% pada motivasi belajar siswa dan pemantau tindakan.

Oleh karena itu, peneliti menyatakan bahwa penerapan permainan menggunakan bola besar dapat menjadi salah satu alternatif pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi bola besar. Peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ini dianggap sudah berhasil berdasarkan dari peningkatan yang terjadi pada siklus I dan II.

#### **E. Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis data dari hasil tindakan pada siklus I dan siklus II, peneliti melihat adanya peningkatan dari semua data yang di ambil. Pada siklus I, motivasi belajar siswa masih rendah. Hal tersebut terlihat dari hasil angket motivasi yang kecil yaitu 67,57% (25 dari 37 siswa). Begitupula dengan instrumen permainan menggunakan bola besar, suara guru masih kurang keras, guru belum bisa mengkondisikan jarak siswa pada barisan dan focus guru hanya tertuju pada siswa yang bermain, ada siswa yang masih salah dalam melakukan gerakan, ada siswa yang rebut dan tidak menaati peraturan, ada beberapa siswa yang tidak menerima kelompok yang diberikan oleh guru. Guru belum maksimal dalam melaksanakan pembelajaran dengan permainan menggunakan bola besar. Sehingga hanya mendapatkan skor 75%. Hal tersebut masih dinyatakan kurang dari target yang diharapkan peneliti yaitu 80% pada motivasi belajar siswa dan pemantau tindakan permainan menggunakan bola besar.

Pada siklus II, motivasi belajar siswa jauh lebih baik dari siklus I. Hal tersebut terlihat pada hasil instrument angket motivasi belajar siswa yang meningkat menjadi 100% (37 dari 37 siswa). Begitupula dengan instrument permainan menggunakan bola besar. Suara guru sudah lebih keras dari sebelumnya, guru sudah dapat mengkondisikan jarak siswa dengan benar dan perhatian guru tertuju pada seluruh siswa. Siswa sudah dapat melakukan gerakan dengan benar, tidak rebut saat pembelajaran dan tidak melanggar aturan lagi. Walaupun masih ada siswa yang masih tidak menerima kelompok

yang diberikan guru, tetapi proses pembelajaran sudah jauh lebih baik dari sebelumnya. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya hasil pemantau tindakan permainan menggunakan bola besar menjadi 95%. Itu artinya motivasi belajar siswa dan pemantau tindakan permainan menggunakan bola besar sudah melewati target yang diharapkan peneliti yaitu 80%.

Berdasarkan analisis data temuan penelitian, motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani dapat meningkat karena permainan menggunakan bola besar. Hal itu disebabkan karena pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan permainan bola besar melibatkan siswa secara aktif dan siswa akan merasa senang selama proses pembelajaran karena permainan yang menyenangkan. Sehingga siswa tidak terpaksa mengikuti pembelajaran.

#### **F. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini telah dilakukan dengan sebaik-baiknya oleh peneliti sesuai dengan prosedur penelitian ilmiah. Namun, hasil yang diperoleh tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Terdapat keterbatasan-keterbatasan yang dapat diamati dan mungkin terjadi selama berlangsungnya penelitian, diantaranya:

1. Keterbatasan waktu penelitian, keterbatasan peneliti dalam waktu penelitian dikarenakan berdekatan dengan jam istirahat, sehingga penelitian kurang efektif.

2. Lapangan sebagai tempat penelitian dibagi dua dengan anak kelas rendah sehingga kurang efektif pembelajarannya.