

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 tindakan kelas pada siklus I, peneliti membuat perencanaan tindakan. Pada perencanaan tindakan, (1) peneliti terlebih dahulu merancang rencana pelaksanaan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum dengan permainan tradisional, (2) menyiapkan media pembelajaran berupa bola, karet, kapur, peluit, dan pecahan genting, (3) menyiapkan 2 permainan untuk melakukan lemparan bola kecil yaitu boyboyan dan bancakan, (4) instrument pemantauan tindakan, (5) lembar tes kemampuan lempar bola kecil dengan teknik lempar atas dan lempar bawah, dan (6) kamera untuk mendokumentasikan kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan.

b. Pelaksanaan Tindakan

1) Pertemuan pertama siklus I (Kamis, 21 Mei 2015)

Lapangan guru meminta siswa untuk berbaris rapih dan mengambil jarak sesuai rentang tangan siswa. Sebelum memulai pembelajaran siswa bersama guru berdoa dipimpin oleh ketua kelas.

Kemudian guru mengabsen siswa, memeriksa kerapihan, dan kelengkapan seragam siswa. Guru bertanya jawab tentang permainan yang dapat dilakukan dengan melempar. Setelah itu guru mengajak siswa untuk melakukan pemanasan. Tujuan dari pemanasan diperuntukan agar otot-otot siswa dapat meregang. Kegunaan dari pemanasan ini untuk menghindari cedera pada saat kegiatan inti.



Gambar 4. Siswa melakukan pemanasan

Pemanasan yang pertama melakukan gerak lari mengelilingi lapangan untuk peregangan otot kaki, yang kedua pemanasan melakukan senam dasar.



Gambar 5. Siswa melakukan senam

Guru mendemonstrasikan permainan boyboyan, cara bermainnya siswa dibagi menjadi 2 grup, yaitu grup main dan grup lawan. Tugas grup main adalah merubuhkan pecahan genting dengan menggunakan bola dari jarak tertentu. Grup main harus menyusun kembali menara genting sambil menghindari tembakan bola dari grup lawan.



Gambar 6. Siswa melakukan permainan boy-boy

Grup lawan harus saling bekerja sama menembakan bola agar semua orang di grup main gugur dan gagal menyusun kembali menara genting.

Kemudian permainan dilanjutkan dengan permainan bancakan, guru mendemonstrasikan cara permainan bancakan. Pemain dibagi 2 grup dan setiap ketua kelompok yang kalah undi akan menjadi penjaga. Pemain lainnya melempar bola ke arah menara genting secara bergiliran sampai semua pemain telah mendapatkan giliran melempar.



Gambar 7. Siswa melakukan permainan bancakan

Setelah menara tersusun kembali, tugas penjaga adalah menemukan pemain yang bersembunyi dan menjaga agar menara tidak rubuh. Pemain yang ditemukan penjaga akan gugur, kecuali ia terlebih dahulu menendang menara genting sebelum penjaga menginjak batu lemparannya.

Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi permainan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan memperbaiki gerakan yang masih salah. Kemudian mengonfirmasi materi pertemuan selanjutnya. Setelah itu siswa diberi waktu istirahat sebelum kembali kekelasnya.

2) Pertemuan kedua siklus I (Sabtu, 23 Mei 2015)

Lapangan guru meminta siswa untuk berbaris rapih dan mengambil jarak sesuai rentang tangan siswa. Sebelum memulai pembelajaran siswa bersama guru berdoa dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian guru mengabsen siswa, memeriksa kerapihan dan kelengkapan seragam siswa. Guru bertanya jawab tentang permainan yang dapat dilakukan dengan melempar. Setelah itu guru mengajak siswa untuk melakukan pemanasan. Pemanasan yang pertama berlari mengelilingi lapangan, yang kedua pemanasan melakukan senam dasar untuk peregangan.

Guru mendemonstrasikan permainan sorodot gaplok/dampu, cara bermainnya siswa pemain dibagi menjadi 2 grup. Grup yang kalah dalam pengundian menjadi grup jaga. Siswa harus menjejerkan batunya ke samping dalam posisi berdiri. Grup yang lain harus merubuhkan batu grup lawan dengan cara melempar batu miliknya dari garis start. Jarak garis start adalah 5 langkah dari posisi batu yang hendak ditembak.



Gambar 8. Siswa melakukan permainan sarodot gaplok/dampu

Apabila tidak berhasil mengenai target maka pemain tersebut gugur, tetapi jika teman satu grupnya berhasil meruntuhkan semua batu target maka teman yang gugur pun boleh bermain kembali. Grup yang kalah harus menggendong grup pemenang.

Kemudian permainan dilanjutkan dengan permainan lempar karet, guru mendemonstrasikan permainan lempar karet. Cara bermainnya setiap siswa bermodalkan karet gelang. Pada jarak yang sama, masing-masing siswa menembakan karetnya ke satu arah. Pemilik karet yang lemparan paling jauh berhak menjadi penembak pertama kali. Tugasnya membidik setiap karet yang tersebar di tanah dan menembakannya.



Gambar 9. Siswa melakukan permainan lempar karet

Jika bidikannya tepat maka karet yang berhasil dikenainya tu menjadi miliknya. Sebaliknya, jika tembakannya meleset, pemilik karet yang menjadi target penembak pertama menjadi penembak selanjutnya.

Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi permainan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan memperbaiki gerakan yang masih salah. Kemudian mengonfirmasi materi pada pertemuan selanjutnya. Setelah itu siswa diberi waktu istirahat sebelum kembali kekelasnya.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan kelas oleh peneliti dengan menggunakan panduan instrument pemantau tindakan yang berisi 20 butir pernyataan. Dalam hal ini peneliti yang

ditunjuk adalah guru atau rekan sejawat. Dalam pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada instrument pemantauan tindakan, butir yang muncul adalah 15 butir dan yang belum muncul 5 butir. Selain menggunakan instrument pemantau tindakan yang dinilai oleh peneliti, dalam hal ini peneliti juga membuat catatan lapangan yang berisi tentang kekurangan dan kelebihan pada saat proses pembelajaran maka peneliti mengamati segala aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan instrumen pemantau tindakan.

Hasil pengamatan dan catatan yang diperoleh dirangkum dan didiskusikan antara peneliti dan observer. Hasil diskuis ini menjadi masukan untuk perbaikan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya. Kekurangan dan kelemahan terjadi pada kegiatan siklus pertama dapat diperbaiki dan tidak terulang lagi pada tindakan berikutnya. Dengan demikian kemampuan belajar siswa akan lebih baik dan lebih meningkat dari kemampuan belajar sebelumnya. Kelebihan dan kekurangan pada siklus I direvisi dan menjadi acuan pada pelaksanaan tindakan siklus II. Berdasarkan pengamatan lapangan pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Temuan yang Perlu Diperbaiki Pada Siklus I

No	Hasil Temuan
1	Guru terlalu cepat dalam menjelaskan permainan yang akan

	dimainkan
2	Siswa kurang antusias dalam mengeluarkan ide/pendapat tentang permainan
3	Guru belum dapat mengkondisikan siswa yang menunggu giliran bermain
4	Ada beberapa siswa yang belum melakukan lemparan sesuai aturan
5	Ada beberapa siswa yang belum dapat memperbaiki gerakan yang salah
6	Kurangnya kerjasama dalam kelompok
7	Masih ada siswa yang melakukan kecurangan

Selain hasil temuan yang perlu diperbaiki, pada siklus I ini terdapat juga beberapa temuan yang perlu dipertahankan, yaitu: (1) Guru sudah memperagakan lemparan kemudian meminta siswa mengeluarkan ide/pendapat tentang permainan yang menggunakan lemparan, (2) Guru sudah dapat membagi kelompok dengan cara yang siswa sukai, (3) Guru sudah membantu siswa untuk memperbaiki gerakan yang salah, (4) Guru sudah memotivasi siswa untuk saling bekerja sama dalam bermain.

d. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan peneliti sebagai tahapan terakhir dari masing-masing siklus. Tahapan refleksi dilakukan oleh peneliti bersama observer. Inti kegiatan refleksi ini untuk membahas kelemahan dan

kelebihan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus pertama.

Berdasarkan temuan-temuan pada table, peneliti bersama tim memandang perlu untuk dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Tindakan pada siklus II merupakan hasil revisi dari siklus I dengan tujuan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Diharapkan kemampuan melempar bola kecil siswa dengan teknik lemparan atas dan lemparan bawah akan meningkat. Berikut adalah langkah-langkah yang akan dilakukan oleh guru.

Tabel 5. Rencana Perbaikan Pada Siklus II

No	Cara mengatasi
1	Memberikan penjelasan dan deskripsi permainan secara menyeluruh dan bertahap
2	Memancing siswa dengan pertanyaan-pertanyaan agar siswa antusias dalam mengeluarkan ide/pendapat
3	Guru memerintahkan siswa yang menunggu giliran bermain untuk memberikan semangat pada temannya yang sedang bermain
4	Guru mengarahkan siswa untuk melakukan lemparan sesuai aturan
5	Guru memotivasi siswa untuk melakukan gerakan yang benar

6	Melibatkan siswa untuk saling bekerjasama
7	Guru akan memberikan hukuman bagi siswa yang melakukan kecurangan tanpa menyinggung perasaan siswa

e. Hasil Analisis Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil tindakan penelitian yang telah dilakukan peneliti pada siklus I diperoleh dua buah data yaitu data penelitian dan data pemantau tindakan. Data peneliti diperoleh dari hasil pengamatan kemampuan lempar bola kecil siswa dengan teknik lemparan atas dan lemparan bawah.

Kemampuan melempar bola kecil siswa dengan lemparan atas dan lemparan bawah sebagai komponen utama dalam penelitian ini terlihat masih belum mencapai target dalam penelitian, yaitu hanya 65,71% dari jumlah siswa yang mencapai kategori baik hanya 23 siswa yang memenuhi kriteria tuntas atau mendapat kategori sangat baik dan baik, target dalam penelitian ini mencapai 85% dari jumlah siswa dalam satu kelas.

Data pemantau tindakan hasil pengamatan observer terhadap tindakan guru selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan permainan tradisional. Hasil pemantauan tindakan belum mencapai target, hasil pemantauan tindakan pada siklus I sebesar 75% atau baru 15 butir tindakan yang muncul, target pemantau tindakan yaitu 90%.

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

Tabel 6. Data Hasil Penelitian Siklus I

No	Data			
	Hasil pengamatan lempar bola kecil		Skor pemantau tindakan	
	Jumlah siswa kategori tuntas	Persentase (%)	Skor	Persentase (%)
1	23	65,71	15	75

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus, baik dari kemampuan melempar bola kecil dengan teknik lemparan atas dan lemparan bawah maupun proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru (peneliti) belum sesuai dengan kriteria keberhasilan, maka peneliti dan observer mengambil kesimpulan perlu dilakukan perbaikan proses pembelajaran pada siklus selanjutnya yaitu pada siklus II.

2. Implementasi Tindakan Siklus II

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas pada siklus II, peneliti menyiapkan tindakan yang meliputi: (1) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan permainan tradisional, (2) membuat rancangan perbaikan kekurangan dan kelemahan pada siklus I, (3) instrument pemantau tindakan, (4) lembar tes kemampuan

bola kecil dengan teknik lemparan atas dan lemparan bawah, (5) menyiapkan media pembelajaran berupa bola kecil, kapur, dan peluit, (6) permainan untuk melakukan lemparan bola kecil yaitu bola lingkaran dan berburu binatang, (7) kamera untuk mendokumentasikan kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan.

b. Pelaksanaan Tindakan

1) Pertemuan pertama siklus II (Kamis, 4 Juni 2015)

Dilapangan guru meminta siswa untuk berbaris rapih dan mengambil jarak sesuai rentang tangan siswa. Sebelum memulai pembelajaran siswa bersama guru berdoa dipimpin oleh ketua kelas. Guru bertanya jawab tentang mamfaat melempar dalam sebuah permainan. Setelah itu guru mengajak siswa untuk melakukan pemanasan.



Gambar 10. Siswa melakukan pemanasan

Pemanasan pertama melakukan senam dasar untuk peregangan, yang kedua pemanasan mengelilingi lapangan.

Guru mendemonstrasikan permainan bola lingkaran, cara bermainnya siswa membentuk lingkaran. Setiap siswa memiliki nomer urut. Mereka bergerak mengelilingi bola. Setiap siswa yang nomor urutnya dipanggil, siswa tersebut harus ke tengah lingkaran untuk mengambil bola.



Gambar 11. Siswa bermain bola lingkaran

Siswa yang maju ke tengah lingkaran harus mengambil bola dan melemparkannya ke teman dengan bebas. Siswa yang terkena lemparan bola bergantian maju untuk menggantikan pelempar pertama yang berada ditengah. Pemenangnya adalah orang yang paling terakhir bertahan pada permainan.

Kemudian permainan dilanjutkan dengan permainan berburu binatang. Guru mendemonstrasikan permainan berburu binatang, cara

bermainnya siswa dibagi menjadi 2 kelompok. Setiap kelompok membawa perwakilan untuk maju ke depan yang ditugaskan untuk menangkap bola yang dilemparkan oleh kelompok lain.



Gambar 12. Siswa melakukan permainan berburu binatang

Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi permainan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan memperbaiki gerakan yang masih salah. Kemudian mengonfirmasi materi pada pertemuan selanjutnya. Setelah itu siswa diberi waktu istirahat sebelum kembali ke kelasnya.

2) Pertemuan kedua siklus II (Sabtu, 6 Juni 2015)

Lapangan guru meminta siswa untuk berbaris rapih dan mengambil jarak sesuai rentang tangan siswa. Sebelum memulai pelajaran siswa bersama guru berdoa dipimpin oleh ketua kelas.

Kemudian guru mengabsen siswa, memeriksa kerapihan dan kelengkapan seragam siswa. Guru bertanya jawab tentang mamfaat melempar dalam sebuah permainan. Setelah itu guru mengajak siswa untuk melakukan pemanasan. Pemanasan pertama melakukan senam dasar untuk peregangan, yang kedua pemanasan menggunakan permainan kucing dan tikus.

Guru mendemonstrasikan permainan sembunyi kaleng, cara bermainnya siswa dibagi 2 kelompok. Kelompok yang menang undi bermain terlebih dahulu, sedangkan yang kalah berjaga.



Gambar 13. Siswa melakukan permainan sembunyi kaleng

Apabila bola mengenai sasaran maka kelompok main harus segera bersembunyi selama kelompok jaga merapihkan kaleng. Jika siswa dalam kelompok main berhasil ditangkap semua makan kelompok main bergantian menjadi kelompok jaga.

Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi permainan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan memperbaiki

gerakan yang masih salah. Setelah itu siswa diberi waktu istirahat sebelum kembali ke kelasnya.

c. Tahap pengamatan

Pengamatan kembali dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan kelas oleh observer dengan menggunakan panduan instrument pemantau tindakan yang berisi 20 butir pernyataan. Dalam hal ini observer yang ditunjuk adalah guru atau rekan sejawat. Dalam pengamatan yang dilakukan oleh observer pada instrumen pemantau tindakan, butir yang muncul adalah 15 butir dan yang belum 5 butir. Selain menggunakan instrument pemantau tindakan yang dinilai oleh observer, dalam hal ini observer juga membuat catatan lapangan yang berisi tentang kekurangan dan kelebihan pada saat proses pembelajaran maka observer mengamati segala aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan instrumen pemantau tindakan. Untuk data yang lengkap mengenai kegiatan guru dan siswa, maka observer harus benar-benar cermat dalam proses pengamatannya.

Hasil pengamatan dan catatan lapangan di kelas menjadi dasar pertimbangan untuk refleksi, peneliti dan observer berkolaborasi untuk mengkritisi pelaksanaan tindakan kelas yang telah dilakukan selama pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus II ini. Hasil temuan pada siklus II yaitu:

Tabel 7. Hasil Temuan Pada Siklus II

No	Hasil temuan
1	Siswa lebih aktif dalam mengeluarkan ide/pendapat tentang permainan
2	Guru sudah bisa mengkondisikan siswa yang menunggu giliran bermain
3	Siswa sudah melakukan lemparan sesuai aturan
4	Siswa sudah memperbaiki gerakan yang salah
5	Kerjasama dalam kelompok sudah meningkat
6	Kecurangan dalam permainan sudah tidak ada

d. Refleksi

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

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan ada beberapa hal yang ditemukan. Hal yang ditemukan pada pertemuan 1, siswa lebih aktif dalam mengeluarkan ide/pendapat, siswa dapat memperbaiki gerakan yang salah, siswa sudah dapat melakukan lemparan sesuai aturan, siswa yang menunggu giliran bermain sudah mau memberikan semangat kepada kelompok yang bermain, siswa menerima perbedaan dalam kelompok. Pertemuan 2, siswa mau berkerjasama dengan kelompoknya, siswa tidak melakukan kecurangan lagi dalam permainan.

Hal terpenting dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II ini adalah penerapan permainan tradisional semakin membaik. Hal ini terbukti pada hasil skor tes melempar bola kecil siswa dengan teknik lempar atas dan lempar bawah ini sudah diatas rata-rata dari yang telah ditetapkan atau dengan kata lain yang sudah tuntas. Begitupun dengan hasil data pemantauan tindakan 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 peneliti pada siklus I diperoleh dua buah data yaitu data penelitian dan data pemantau tindakan. Data penelitian diperoleh dari hasil pengamatan kemampuan melempar bola kecil. Kemampuan melempar bola kecil siswa dengan teknik lemparan atas dan lemparan bawah sebagai komponen utama dalam penelitian ini sudah melampaui target yang ditetapkan yaitu 88.57% dari yang ditargetkan dalam penelitian 85%. Jadi 31 siswa sudah mencapai ketuntasan yaitu 15 siswa mendapatkan kategori sangat baik dan 16 orang mendapat kategori baik, sedangkan sisanya 4 siswa baru mendapat kategori cukup yang artinya belum memenuhi KKM. Dengan demikian terjadi peningkatan kemampuan lempar bola kecil siswa sebanyak 23% dari hasil siklus I.

Demikian juga hasil efektifitas tindakan guru dan siswa menggunakan permainan tradisional, dari hasil pengamatan diperoleh data melebihi target yaitu 100% dari 90%.

Untuk melihat lebih jelas data hasil penelitian siklus II maka dapat diamati pada table berikut ini:

Tabel 8. Data Hasil Penelitian Siklus II

No	Data			
	Hasil Pengamatan Lempar Bola kecil		Skor Pemantauan Tindakan	
	Jumlah Siswa Kategori Tuntas	Persentase (%)	Skor	Persentase (%)
1	31	88,57	20	100

B. Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat dan terpercaya, maka peneliti melakukan pemeriksaan keabsahan data dengan cara:

1. Data proses

Data proses dalam penelitian ini diperoleh melalui lembar observasi yang diisi oleh observer. Data yang diperoleh dari lembar pengamatan dan data pelengkap berupa catatan serta dokumentasi foto

siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Data yang diambil dalam lembar pengamatan berupa data nilai pengamatan proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional. Data tersebut kemudian diverifikasi serta direfleksikan oleh observer dan peneliti, kemudian digunakan metode pengesahan dengan cara ditanda tangani oleh observer sebagai bukti data tersebut akurat.

2. Data hasil

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

C. Analisis Data

Data dalam penelitian ini diperoleh dari 35 siswa kelas III SDN Danau Indah 01 Cikarang Barat Kabupaten Bekasi dalam dua siklus penelitian. Data yang diperoleh ada dua yaitu data kemampuan lempar bola kecil dan data pemantauan tindakan guru dengan permainan tradisional.

Siklus I

Berdasarkan hasil pengolahan dari proses data kemampuan lempar bola kecil siswa pada siklus I, siswa belum seluruhnya menunjukkan kemampuan lempar bola kecil dengan baik. Apabila dengan kehadiran observer di kelas yang tidak seperti biasanya membuat

siswa tegang sehingga siswa sulit berkonsentrasi. Selain itu, pembelajaran dilakukan menggunakan permainan tradisional belum dapat berjalan dengan baik, siswa belum bekerja sama dengan baik dan belum berani mengeluarkan pendapat.

Untuk data kemampuan lempar bola kecil siswa kelas III SDN Danau Indah 01 Cikarang Barat Kabupaten Bekasi diperoleh dengan mengisi lembar tes kemampuan lempar siswa. Ada 5 butir yang dinilai, setiap kemampuan bernilai 1 jika dilakukan dengan benar dan bernilai 0 jika dilakukan dengan salah. Siswa dianggap tuntas jika mendapat kategori baik. Adapun cara penghitungan dan hasilnya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah Siswa Memenuhi Kategori}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{23}{35} \times 100\% \\
 &= 65,71 \%
 \end{aligned}$$

Jadi, pada siklus I siswa sudah mencapai kategori baik dan sangat baik adalah 65,71% atau 23 siswa. Siswa yang mendapat kategori baik adalah 12 siswa dan yang mendapat kategori sangat baik

adalah 11 siswa, sedangkan siswa yang belum mencapai kategori berjumlah 12 siswa.

Pada siklus I pemantau tindakan dalam pembelajaran guru dan siswa kegiatan pembelajaran masih didominasi guru. Guru terlalu cepat dalam menjelaskan permainan yang akan dimainkan, guru belum dapat mengkondisikan siswa yang menunggu giliran bermain, siswa kurang antusias dalam mengeluarkan ide/pendapat tentang permainan, ada beberapa siswa yang belum dapat memperbaiki gerakan yang salah, kurangnya kerjasama dalam kelompok masih ada siswa yang tidak mau mengajarkan temannya yang tidak bisa dalam kelompok, masih ada siswa yang melakukan kecurangan. Guru belum maksimal dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional.

Berikut hasil pemantau tindakan guru dan siswa:

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

$$Persentase = \frac{15}{20} \times 100\%$$

$$= 75\%$$

Jadi, untuk data pemantau tindakan pada siklus I baru mencapai 75% atau baru 15 butir tindakan yang muncul. 5 butir tindakan belum muncul.

Siklus II

Hasil pengolahan dari proses data kemampuan melempar bola kecil pada siklus II, siswa telah menunjukkan kemampuan lempar bola kecil dengan baik. Permainan tradisional dalam proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik, siswa mau berkerja sama dengan teman kelompoknya dan siswa berani mengeluarkan pendapat.

Untuk data kemampuan lempar bola kecil siswa kelas III SDN Danau Indah 01 Cikarang Barat Kabupaten Bekasi diperoleh dengan mengisi lembar tes kemampuan melempar siswa. Ada 5 butir kemampuan yang dinilai, setiap kemampuan bernilai 1 jika dilakukan dengan benar dan bernilai 0 jika dilakukan dengan salah. Siswa dianggap tuntas jika mendapat kategori baik. Adapun cara penghitungan dan hasilnya adalah sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{31}{35} \times 100\%$$

$$= 88,57 \%$$

Jadi, pada siklus II siswa yang sudah mencapai kategori baik dan sangat baik adalah 88,57% atau 31 siswa. Siswa yang mendapat kategori sangat baik adalah 15 siswa dan siswa yang mendapat kategori baik adalah 16 siswa. Sedangkan siswa yang belum mencapai kategori berjumlah 4 siswa.

Pada siklus II pemantau tindakan dalam pembelajaran guru dan siswa kegiatan pembelajaran, penejelasan materi permainan yang akan diberikan sesuai dengan tahapan, guru sudah dapat mengkondisikan siswa yang menunggu giliran bermain, siswa mau menerima siapa aja anggota kelompoknya, siswa sudah mulai dapat memperbaiki gerakan yang salah, siswa dapat berkerja sama dalam kelompok, sudah tidak ada siswa yang melakukan kecurangan. Guru sudah maksimal dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional. Berikut hasil pemantauan tindakan guru dan siswa:

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{20}{20} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Jadi, untuk data pemantau tindakan pada siklus II sudah encapai 100% atau sudah semua butir tindakan yang muncul.

Berikut ini tabel yang menunjukan data hasil kemampuan lempar bola kecil antar siklus:

Tabel 9. Hasil Analisis Data Kemampuan Lempar Bola Kecil Siklus**I-II**

No	Data	Persentase
1	Siklus I	65,71%
2	Siklus II	88,57%
Kenaikan		23%

Selain itu, berikut ini tabel data hasil analisis instrumen pemantau tindakan permainan tradisional antar siklus:

Tabel 10. Hasil Analisis Data Instrumen Pemantau Tindakan Guru dan Siswa melalui Permainan Tradisional Siklus I-II

No	Data	Persentase
1	Siklus I	75%
2	Siklus II	100%
Kenaikan		25%

Dari kedua tabel diatas dapat diperhatikan peningkatan pada setiap siklus dengan menggunakan diagram batang sebagai berikut:

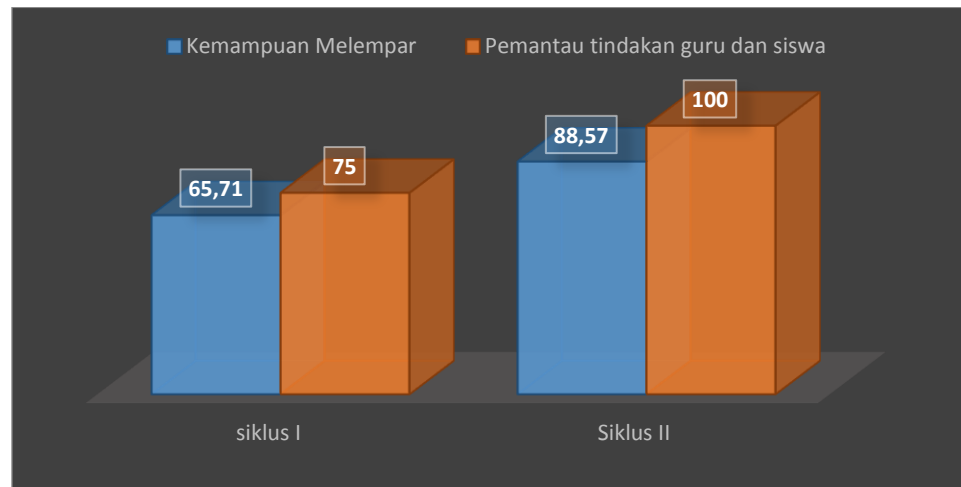


Diagram 1. Data Kemampuan Lempar Bola Kecil dan Data Pemantau Tindakan Guru dan Siswa Melalui Permainan Tradisional

D. Interpretasi Hasil Analisis

Data penelitian menunjukkan hasil kemampuan lempar bola kecil siswa untuk siklus II mencapai 88,57%. Instrumen tindakan guru dan siswa mencapai 100%. Hasil ini berarti telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan untuk hasil kemampuan lempar bola kecil sebesar 85% dan pemantau tindakan 90%.

Dengan demikian dapat dinyatakan penggunaan permainan tradisional dapat menjadi salah satu alternatif pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi lempar bola kecil. Oleh karena itu, dapat disimpulkan penelitian ini dianggap berhasil berdasarkan peningkatan yang terjadi pada siklus I-II.

E. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data dari hasil tindakan siklus I dan siklus II terlihat adanya peningkatan dari semua data yang diambil. Pada siklus I, kondisi siswa dalam belajar belum mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat pada instrument hasil belajar gerak lempar bola kecil: posisi tubuh, posisi kaki, dan posisi lengan siswa serta gerak ikutan masih banyak yang salah. Begitupun pada instrumen permainan tradisional guru terlalu cepat dalam menjelaskan permainan yang akan dimainkan, guru belum dapat mengkondisikan siswa yang menunggu giliran bermain, siswa kurang antusias dalam mengeluarkan ide/pendapat tentang permainan, ada beberapa siswa yang belum dapat memperbaiki gerakan yang salah, kurangnya kerja sama dalam kelompok, masih ada siswa yang melakukan kecurangan. Guru belum maksimal dalam melaksanakan pembelajaran dengan permainan tradisional.

Pada siklus II, kondisi siswa dalam belajar menjadi lebih baik disbanding pada siklus I. Hal ini dapat dibuktikan pada instrumen hasil belajar gerak lempar bola kecil: posisi tubuh, posisi kaki, dan posisi lengan siswa serta gerak ikutan menjadi lebih baik. Begitupun pada instrument permainan tradisional guru melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, penjelasan materi permainan yang akan diberikan sesuai dengan tahapan, guru sudah dapat mengkondisikan siswa yang menunggu giliran bermain, siswa mulai antusias dalam mengeluarkan

ide/pendapat tentang permainan, siswa mau menerima siapa saja anggota kelompoknya, siswa sudah mulai dapat memperbaiki gerakan yang salah, siswa dapat berkerja sama dalam kelompok, sudah tidak ada siswa yang melakukan kecurangan. Guru sudah maksimal dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional.

Pada siklus II ini, pengamatan hasil belajar kemampuan gerak lempar bola kecil mencapai 88,57% dari 35 siswa atau 31 siswa dapat mencapai kategori sangat baik dan baik. Adapun pada proses kegiatan pembelajaran dengan permainan tradisional mencapai 100%, itu artinya telah melewati target yang ditetapkan yaitu 90%.

Berdasarkan analisis data temuan penelitian dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan lempar bola kecil. Hal ini dikarenakan pembelajaran menggunakan permainan tradisional dapat memberikan kesempatan kepada siswa yang memiliki kemampuan berbeda untuk melakukan gerakan melempar melalui permainan dengan perasaan senang. Dengan adanya rasa senang, siswa merasa tidak terpaksa dalam melakukan suatu gerakan, sehingga siswa mau melakukan gerakan sesuai peraturan yang dibuat.