

PBAB IV
DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS
DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dilakukan dikelas III SDN Sukadanau 01 Kecamatan Cikarang Barat Bekasi. oleh peneliti yang bertindak sekaligus sebagai pemimpin, pelaksana dan pengajar dimana dilaksanakan tindakan penelitian. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dimana dalam satu siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Alokasi pada setiap pertemuan yaitu 2 X 35 menit atau 2 jam pelajaran. Pelaksanaan tiap siklus melalui tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

A. Deskripsi Data

1. Tindakan Siklus I (1 & 8 Desember 2015)

a. Perencanaan Tindakan

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 menerapkan pendekatan bermain, (2) menyiapkan media pembelajaran berupa Alat Tulis, (3) instrumen pemantau tindakan, (4) lembar tes kemampuan *Kreativitas Gerak*, dan (5) kamera sebagai media untuk mendokumentasikan proses kegiatan yang akan berlangsung. Pembelajaran akan dilakukan I (satu) siklus yang dilakukan dalam dua pertemuan.

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Siklus 1 Pertemuan 1

Pertemuan ke 1 ini dilaksanakan pada hari selasa, 1 Desember 2015. Pertemuan ini dilakukan 2 jam pelajaran, yaitu dari pukul: 08.00 sampai dengan pukul 09.30 WIB.

Kegiatan Awal (10 menit)

Pada pertemuan pertama peneliti memulai pembelajaran dengan memeriksa kerapihan kondisi kelas setelah itu memperhatikan kondisi siswa. Kemudian siswa diinstruksikan keluar kelas menuju ke lapangan untuk berbaris. Guru mengabsensi kehadiran siswa, kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Di lapangan siswa berbaris rapih dan mengambil jarak sesuai rentang tangan siswa. Setelah itu guru bersama siswa melakukan pemanasan.



Gambar 4.4 Guru bersama siswa melakukan pemanasan

Kegiatan Inti (45 menit)

Pada kegiatan inti ini siklus I pertemuan ke 1 diawali oleh guru menjelaskan langkah-langkah permainan yang akan dilakukan, siswa mendengarkan dan memperhatikan saat guru menjelaskan materi. Pertemuan pertama guru memberi materi dalam bentuk permainan yaitu permainan kucing tikus.



Gambar 4.5 Guru menjelaskan langkah-langkah permainan yang akan dilakukan bersama siswa

Permainan pertama yaitu kucing dan tikus, seluruh dibagi menjadi lima syaf dengan jarak antar siswa satu rentang tangan kiri-kanan dan depan belakang berpegangan tangan membentuk lorong. Seluruh siswa menghadap satu arah. Guru menunjuk satu orang siswa sebagai kucing dan empat orang siswa lainnya sebagai tikus.



Gambar 4.6 Guru menunjuk satu siswa sebagai kucing dan empat orang siswa sebagai tikus

Kemudian siswa melakukan permainan kucing dan tikus dengan penuh semangat. Guru disini berfungsi memberi motivasi kepada siswa yang sedang bermain. Siswa melakukan permainan kucing dan tikus secara bergantian, sehingga semua siswa mendapatkan peran dalam bermain.



Gambar 4.7 Siswa melakukan permainan kucing dan tikus dengan penuh semangat

Selanjutnya untuk peraturan permainan kucing dan tikus, jika siswa sebagai kucing berhasil menangkap tikus, perannya berganti. Kucing menjadi tikus, yang tikus menjadi kucing. Dan jika tikus berlari keluar lorong dapat dikatakan tertangkap.

Kegiatan Akhir (15menit)

Setelah siswa melakukan permainan, guru mengajak siswa untuk menggangkan otot tubuh agar tidak mengalami kram. Pada akhir pembelajaran guru menyimpulkan materi dengan menjelaskan kepada siswa manfaat-manfaat dari permainan yang telah dilakukan. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama siswa. **(CL.1)**

2. Siklus 1 Pertemuan 2

Pertemuan ke 2 ini dilaksanakan pada hari selasa, 8 Desember 2015. Pertemuan ini dilakukan 2 jam pelajaran, yaitu dari pukul: 08.00 sampai dengan pukul 09.30 WIB.

Kegiatan Awal (10 menit)

Guru bersama siswa menuju lapangan kemudian siswa berbaris lalu berdoa. Selesai berdoa guru mengabsensi siswa dan merapihkan barisan. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa. Selanjutnya bersama siswa melakukan pemanasan.

Kegiatan inti (45menit)

Permainan berikutnya yaitu membebaskan tawanan. Guru menjelaskan langkah-langkah dan peraturan permainan tersebut. Langkah awal guru menunjuk dua orang sebagai penjaga dan tiga orang sebagai tentara. Tentara berbaris sejajar menampati ruang kedua dekat garis pembatas sedangkan penjaga menampati ruang kedua dekat dengan garis pemisah. Siswa yang lain sebagai tawanan.



Gambar 4.8 Dua orang siswa sebagai penjaga dalam permainan membebaskan tawanan

Selanjutnya siswa yang lain sebagai tawanan masuk kedalam ruang tahanan yang paling besar. Setelah guru membunyikan peluit, maka tentara berusaha membebaskan tawanan dengan membawa tawanan keluar dari ruang kedua. Tawanan dapat dikatakan selamat apabila tidak tersentuh oleh penjaga



Gambar 4.9 Siswa melakukan permainan membebaskan tawanan dengan semangat

Kegiatan Akhir (15 menit)

Pada akhir kegiatan, guru mengajak siswa untuk meregangkan otot tubuh agar tidak mengalami kram. Pada akhir pembelajaran guru melakukan evaluasi tes kreativitas gerak. Kegiatan diakhiri dengan membahas materi pembelajaran dan memperbaiki kesalahan-kesalahan yang ada pada kegiatan pembelajaran. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama siswa. **(CL.2)**



Gambar 4.10 Siswa sedang melakukan tes kreativitas gerak

C. Tahap Pengamatan Tindakan

Hasil pengamatan tindakan kegiatan yang sudah dilakukan pada tahap ini observer mengamati pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan kegiatan aktivitas guru dan lembar pengamatan aktivitas siswa. Observer melakukan pengamatan ketika proses pembelajaran berlangsung baik terhadap tindakan siswa maupun tindakan guru. Observasi ini merupakan kegiatan untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana tindakan yang telah disusun sebelumnya, serta untuk mengetahui seberapa jauh pelaksanaan tindakan yang berlangsung untuk dapat menghasilkan perubahan yang diharapkan.

Hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh observer terhadap pelaksanaan tindakan pembelajaran tentang implementasi permainan kecil tanpa alat dalam meningkatkan kreativitas pada pendidikan jasmani dilaksanakan pada siklus I. Pada pertemuan pertama diperoleh rata-rata persentase hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa saat kegiatan

pembelajaran sebesar 56%. Hasil pengamatan pada pertemuan kedua hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa mencapai nilai 63%. Hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas menunjukkan hasil belum baik dan belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu 80% pengamatan yang dilakukan oleh observer aktivitas pembelajaran guru dan siswa belum sepenuhnya mencapai target pencapaian.

Berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi yang dilakukan, terdapat beberapa temuan maka perlu diadakan revisi dalam kegiatan aktivitas guru pada saat kegiatan belajar mengajar (KBM).Kelemahan 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 4.4 Hasil Temuan Observer dari Instrumen Pemantau Tindakan Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Data dari pengamatan
1.	Guru memakai seragam olahraga	Guru sudah memakai seragam dengan baik
2.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	Guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran
3.	Guru mengabsensi siswa	Guru sudah mengabsensi siswa
4.	Guru menjelaskan langkah-langkah permainan sebelum memulai pembelajaran	Guru belum menjelaskan semua langkah-langkah permainan
5.	Guru mengejar siswa	Masih ada siswa yang belum

	melakukan pemanasan	melakukan pemansan
6.	Guru bersemangat dalam kegiatan pembelajaran	Guru belum bersemangat melakukan kegiatan pembelajaran
7.	Guru mengoreksi kesalahan gerakan siswa	Masih terdapat siswa yang melakukan kesalahan gerakan
8.	Permainan yang diberikan belum sesuai dengan karakteristik siswa	Permainan yang diberikan belum sesuai dengan karakteristik siswa
9.	Guru memotivasi dan memberi semangat pada siswa saat melakukan permainan	Guru sudah memotivasi dan memberikan semangat
10.	Guru memberikan penghargaan pada siswa	Guru belum memberikan penghargaan
11.	Guru dengan adil menilai hasil permainan yang dilakukan oleh siswa	Guru belum adil menilai hasil permainan yang dilakukan oleh siswa
12.	Guru membimbing siswa untuk aktif melakukan permainan ketika terdapat siswa yang diam/kurang aktif	Guru sudah membimbing siswa untuk aktif melakukan permainan
13.	Guru membagi tugas kepada masing-masing kelompok	Guru belum membagi tugas kepada masing-masing kelompok
14.	Guru mengarahkan siswa untuk bekerja sama dalam melakukan setiap permainan	Guru sudah mengarahkan siswa untuk bekerja sama
15.	Guru bersama siswa melakukan perenggangan otot tubuh setelah selesai	Guru bersama siswa sudah melakukan perenggangan otot tubuh setelah selesai proses pembelajaran

	proses pembelajaran	
16	Siswa menggunakan pakaian olahraga pada saat proses pembelajaran	Siswa sudah menggunakan pakaian olahraga pada saat proses pembelajaran
17	Siswa menyimak materi yang diberikan oleh guru	Masih terdapat siswa belum menyimak materi yang diberikan oleh guru
18	Siswa mempersiapkan barisan	Siswa sudah mempersiapkan barisan
19	Siswa mentaati peraturan permainan	Masih terdapat siswa yang belum mentaati peraturan permainan
20	Siswa melakukan pemanasan sebelum memulai permainan	Siswa sudah melakukan pemanasan sebelum memulai permainan
21	Siswa antusias pada saat melakukan permainan	Siswa antusias pada saat melakukan permainan
22	Siswa melakukan permainan dengan baik dan benar	Masih terdapat siswa yang belum melakukan permainan dengan baik dan benar
23	Siswa melakukan variasi gerakan dalam satu permainan	Masih terdapat siswa yang belum melakukan variasi gerakan dalam satu permainan
24	Siswa termotivasi	Siswa sudah termotivasi
25	Siswa menciptakan gerakan baru	Masih terdapat siswa yang belum menciptakan gerakan baru
26	Siswa melakukan gerakan berbeda dari yang dicontohkan oleh guru	Siswa sudah melakukan gerakan berbeda dari yang dicontohkan oleh guru
27	Siswa dapat menampilkan reaksi cepat jika terdengar intruksi	Siswa sudah dapat menampilkan reaksi cepat jika terdengar intruksi

28	Siswa dapat menunjukkan sikap positif selama permainan berlangsung	Masih terdapat siswa yang belum menunjukkan sikap positif selama permainan berlangsung
29	Setiap siswa saling bekerja sama dalam permainan	Masih terdapat siswa yang belum yang belum bekerja sama dalam permainan
30	Siswa menerima saran dari guru	Siswa sudah dapat menerima saran dari guru

d. Refleksi Tindakan

Refleksi pada tahap ini merupakan pengkajian terhadap kelebihan dan kekurangan yang ditemukan kolaborator pada saat pelaksanaan tindakan siklus I. Peneliti dan observer membahas kekurangan dan kelebihan proses pembelajaran yang dilaksanakan siklus I pada pertemuan pertama dan kedua. Tahap ini juga merupakan perbaikan dari siklus sebelumnya, karena tahapan pada setiap siklus perlu disusun rencana persiapan dengan memperhatikan hasil refleksi dari siklus sebelumnya, berdasarkan data yang telah terkumpul sebelumnya dapat dilakukan evaluasi untuk menyempurnakan pertemuan berikutnya pada siklus II.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, ada beberapa hal yang ditemukan pada pelaksanaan tindakan baik pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua dalam siklus I. Temuan yang didapat antara lain: (1) Guru belum menjelaskan langkah-langkah permainan sebelum memulai pembelajaran. Guru belum memberikan kesempatan pada siswa bertanya

mengenai kejelasan tata cara permainan, (2) Guru belum mengejar siswa melakukan pemanasan, (3) Guru belum bersemangat melakukan kegiatan pembelajaran, (4) Masih terdapat siswa yang melakukan kesalahan gerakan, (5) Siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar Permainan yang diberikan belum sesuai dengan karakteristik siswa, (6) Guru belum memberikan penghargaan, (7) Guru belum adil menilai hasil permainan yang dilakukan oleh siswa, (8) Guru belum membagi tugas kepada masing-masing kelompok (9) Masih terdapat siswa yang belum mentaati peraturan permainan (10) Masih terdapat siswa yang belum mentaati peraturan permainan (11) Masih terdapat siswa yang belum melakukan permainan dengan baik dan benar (12) Masih terdapat siswa yang belum melakukan variasi gerakan dalam satu permainan

Berikut ini adalah temuan-temuan yang perlu diperbaiki berdasarkan data pemantau tindakan:

Tabel 4.5 Temuan-temuan yang Perlu Diperbaiki Siklus I

No	Temuan Pada Siklus I	Rencana Perbaikan
1	Guru belum menjelaskan langkah-langkah permainan sebelum memulai pembelajaran	Guru akan memberikan penjelasan langkah-langkah permainan
2	Guru belum mengejar siswa melakukan pemanasan	Guru akan mengajak siswa melakukan pemanasan
3	Guru belum bersemangat	Guru akan mempersiapkan materi atau permainan, baik secara

	melakukan kegiatan pembelajaran	mental maupun fisik agar dalam proses pembelajaran berjalan dengan lebih baik
4	Masih terdapat siswa yang melakukan kesalahan gerakan	Guru akan mengoreksi kesalahan dengan teliti dan fokus agar tidak terjadi lagi kesalahan yang dilakukan oleh siswa
5	Siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar Permainan yang diberikan belum sesuai dengan karakteristik siswa	Guru akan lebih memperhatikan apabila terdapat siswa yang masih fasif dalam melakukan permainan
6	Guru belum memberikan penghargaan	Guru akan menyiapkan reword atau hadiah bagi kelompok pemenang
7	Guru belum adil menilai hasil permainan yang dilakukan oleh siswa	Guru akan lebih bersikap objektif dalam menilai permainan yang dilakukan oleh siswa
8	Guru belum membagi tugas kepada masing-masing kelompok	Guru akan memperhatikan tugas-tugas untuk masing-masing kelompok
9	Masih terdapat siswa belum menyimak materi yang diberikan oleh guru	Guru akan menindak tegas apabila siswa yang tidak menyimak
10	Masih terdapat siswa yang belum mentaati peraturan permainan	Guru akan menindak tegas dan menghukum siswa apabila terdapat siswa yang tidak mentaati peraturan dengan tidak menyinggung perasaan siswa
11	Masih terdapat siswa yang belum melakukan permainan dengan baik dan benar	Guru akan mendemonstrasikan permainan agar lebih jelas dan dimengerti siswa
12	Masih terdapat siswa yang belum melakukan variasi gerakan dalam satu permainan	Guru akan mendemonstrasikan variasi gerakan agar lebih jelas dan dimengerti siswa

Data yang diperoleh dari tes kreaivitas gerak mendapat skor keseluruhan dari jumlah siswa sebesar 466 lalu dipersentase mencapai 57%. Lalu data yang diperoleh dari instrumen pemantau tindakan mendapatkan skor keseluruhan sebesar 36 lalu dipersentasekan mencapai 60%. Untuk melihat lebih jelas data hasil penelitian siklus I maka dapat diamati pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6 DataSiklus I

No.	Data			
	Tes Kreativitas Gerak	Instrumen Pemantau Tindakan		
1.	Persentase	Pertemuan	Skor	Persentase
	57%	1	17	56%
		2	19	63%
		Rata-rata Tindakan		60%

2. Tindakan Siklus II (15 & 22 Desember 2015)

a. Perencanaan Tindakan

Pada siklus II peneliti merencanakan beberapa rancangan pembelajaran yang akan dilakukan. Pada siklus II peneliti membuat perencanaan diantaranya : (1) erancang rencana pelaksanaan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum dengan menerapkan pendekatan bermain, (2) menyiapkan media pembelajaran berupa Alat Tulis,Kapur, Tali dll(3) instrumen pemantau tindakan, (4) lembar tes kemampuan *Kreativitas Gerak*, dan (5) kamera sebagai media untuk mendokumentasikan proses kegiatan

yang akan berlangsung. Pembelajaran akan dilakukan II (dua) siklus yang dilakukan dalam dua pertemuan.

b. Pelaksanaan Tindakan

3. Siklus 2 Pertemuan 1

Pertemuan ke 1 ini dilaksanakan pada hari kamis, 15 Desember 2015. Pertemuan ini dilakukan 2 jam pelajaran, yaitu dari pukul: 08.00 sampai dengan pukul 09.30 WIB.

Kegiatan Awal (10 menit)

Pada siklus II pertemuan pertama peneliti memulai pembelajaran dengan memeriksa kerapihan kondisi kelas setelah itu memperhatikan kondisi siswa. Kemudian siswa diinstruksikan keluar kelas menuju ke lapangan untuk berbaris. Guru mengabsensi kehadiran siswa, kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Di lapangan siswa berbaris rapih dan mengambil jarak sesuai rentang tangan siswa. Setelah itu guru bersama siswa melakukan pemanasan.



Gambar 4.11 Siswa sedang melakukan pemanasan



Gambar 4.12 Guru mengabsensi siswa sebelum melakukan permainan

Kegiatan Inti (45 menit)

Pada kegiatan inti ini siklus II pertemuan ke 1 diawali oleh guru menjelaskan langkah-langkah permainan yang akan dilakukan, siswa mendengarkan dan memperhatikan saat guru menjelaskan materi. Pertemuan pertama guru memberi materi dalam bentuk permainan yaitu permainan menjala ikan.

Permainan menjala ikan diawali guru menunjuk tiga orang siswa sebagai nelayan dan siswa lainnya sebagai ikan. Siswa yang berperan sebagai nelayan berada di sisi kanan, sedangkan siswa yang berperan sebagai ikan berada di sisi sebelah kiri



Gambar 4.13 Siswa yang berperan sebagai nelayan

Kemudian permainan dimulai pada saat guru membunyikan peluit maka ketiga orang tersebut berlari menangkap siswa yang berperan sebagai ikan. Siswa yang tertangkap ikut bergabung sebagai nelayan.



Gambar 4.14 Siswa sedang melakukan permainan menjala ikan

Kegiatan Akhir (15 menit)

Pada akhir kegiatan pembelajaran guru mengajak siswa melakukan peregangan otot tubuh. Guru menyimpulkan materi dengan menjelaskan kepada siswa manfaat-manfaat dari permainan yang telah dilakukan. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama siswa. **(CL.3)**

4. Siklus 2 Pertemuan 2

Pertemuan ke 2 ini dilaksanakan pada hari jumat, 22 Desember 2015. Pertemuan ini dilakukan 2 jam pelajaran, yaitu dari pukul: 08.00 sampai dengan pukul 09.30 WIB.

Kegiatan Awal (10 menit)

Pada kegiatan awal guru memasuki ruang kelas dan mengabsensi siswa kemudian guru mengajak siswa menuju lapangan dan berdoa serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa. Sebelum memulai permainan siswa melakukan pemanasan



Gambar 4.15 Guru sedang mengabsensi siswa



Gambar 4.16 siswa sedang melakukan pemanasan

Kegiatan inti (45menit)

Pada kegiatan inti diawali dengan guru menjelaskan langkah-langkah permainan yang akan dilakukan. Pada hari ini guru bersama siswa melakukan permainan yang pertama yaitu membentuk kelompok. Langkah awal permainan ini guru membentuk siswa menjadi lingkaran. Guru berdiri di tengah-tengah lingkaran



Gambar 4.17 Guru membentuk menjadi lingkaran

Kemudian guru yang berada dalam lingkaran memberikan aba-aba dengan peluit, peluit pertama siswa berputar-putar sambil bernyanyi. Dan ketika guru membunyikan peluit kedua guru memberikan aba-aba kembali sambil menyebutkan angka melalui gerakan tangan, setelah itu siswa berpecah membentuk kelompok dengan jumlah yang disebutkan oleh guru



Gambar 4.18 Siswa sedang melakukan permainan membentuk kelompok

Kegiatan Akhir (15 menit)

Pada akhir kegiatan, guru melakukan tes kreativitas gerak. Kegiatan diakhiri dengan membahas materi pembelajaran dan memperbaiki kesalahan-kesalahan yang ada pada kegiatan pembelajaran. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama siswa. **(CL.4)**



Gambar 4.19 Siswa sedang melakukan tes kreativitas gerak

c. Tahap Pengamatan Tindakan

Hasil pengamatan tindakan kegiatan observasi ini dilakukan oleh observer terhadap kegiatan pembelajaran ketika guru melakukan tindakan pada siklus II ini. Kolaborator juga mencatat hasil pengamatan pada catatan lapangan untuk merekam kegiatan yang sedang berlangsung. Observer mengamati semua aktivitas guru dan siswa pada saat proses kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan tindakan yang telah dilakukan peneliti terhadap tindakan pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan kecil

tanpa alat untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa kelas III yang dilakukan peneliti pada siklus II, diperoleh hasil rata-rata pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa pada pertemuan pertama sebesar 80% sedangkan pada pertemuan kedua aktivitas guru dan aktivitas siswa mengalami peningkatan menjadi 90%. Dari hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan kecil tanpa alat untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa kelas III, sudah melakukan semua aktivitas walaupun masih ada beberapa yang belum muncul.

Peneliti dan observer melakukan refleksi dari kegiatan pembelajaran pada siklus II setelah peneliti melakukan tindakan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti diamati langsung oleh observer. Refleksi ini dilakukan dengan mendiskusikan serta mencocokkan data dari observer dengan data peneliti yang ada di lapangan. Selain itu, peneliti bersama observer juga membahas kekurangan dan kelebihan proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan dan tes pada siklus II dapat disimpulkan bahwa kreativitas gerak siswa kelas III dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat ditingkatkan melalui permainan kecil tanpa alat.

d. Refleksi Tindakan

Refleksi tindakan setelah peneliti melakukan kegiatan pembelajaran berdasarkan pengamatan dan tes pada siklus II dapat disimpulkan bahwa kreativitas gerak siswa meningkat di banding pada siklus I. Pada siklus I hasil

tes kreativitas gerak dengan rata-rata sebesar 57% dan pada siklus II meningkat menjadi sebesar 100%. Hasil tindakan peneliti yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa nilai pengamatan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan kecil tanpa alat untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa kelas III telah meningkat.

Setelah tindakan siklus II selesai, peneliti dan kolaborator melakukan refleksi terhadap pelaksanaan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan observer, peneliti telah optimal melaksanakan pembelajaran menggunakan permainan kecil tanpa alat untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa kelas III dan siswapun sebagian besar aktif dalam permainan. Hasil pengamatan observer menunjukkan meningkatnya kemampuan kreativitas gerak melalui permainan kecil tanpa alat dibandingkan pada pembelajaran sebelumnya. Hasil pengamatan observer tindakan guru sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa tindakan penelitian ini sudah cukup pada siklus II.

Berikut adalah data mengenai hasil dari dilaksanakannya pembelajaran pada siklus II:

Tabel 4.7 DataSiklus II

No.	Data			
	Tes Gerak Dasar Manupulatif Memukul	Instrumen Pemantau Tindakan		
1.	Persentase	Pertemuan	Skor	Persentase
		1	24	80%
	100%	2	27	90%
		Rata-rata Tindakan		

B. Pemeriksaan Keabsahan Data

Pada tahap ini peneliti mengkaji proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dalam setiap siklusnya untuk memperoleh keabsahan data dengan cara melakukan pembahasan melalui diskusi antara peneliti dan pengamat dari hasil pengamatan keterlaksanaan pendekatan bermain, catatan lapangan dan dokumentasi. Peneliti dan pengamat mencocokkan hasil temuan yang diperoleh selama proses pembelajaran.

C. Analisis Data

1. Variabel Kreativitas Gerak

Ada tiga komponen dalam *kreativitas gerak* yaitu Arah, jenis gerak dan ketepatan waktu. Adapun data hasil pada *kreativitas gerak* siklus pertama dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.8. Data Pencapaian Kreativitas Gerak Siklus I

No.	Jumlah Siswa	Jumlah Skor Seluruh Siswa	Rata-rata Perolehan Skor Siswa	Persentase Skor
1	33	466	7,06	57%

Pada siklus pertama variabel *kreativitas gerak* skor terendah 10 dan skor tertinggi 16 jumlah keseluruhan skor yang didapat dari 33 siswa adalah 466 bila dirata-ratakan perolehan skor siswa 7,06. Jadi persentase yang diperoleh dari jumlah keseluruhan siswa mencapai 57%. Data yang diperoleh pada siklus I belum memenuhi target yaitu 80% persentase jumlah keseluruhan siswa, maka penelitian dilanjutkan dengan melakukan siklus ke II, data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Data hasil pengamatan *kreativitas* siklus II dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4.9. Data Pencapaian Kreativitas Gerak Siklus II

No.	Jumlah Siswa	Jumlah Skor Seluruh Siswa	Rata-rata Perolehan Skor Siswa	Persentase Skor
1	33	587	8,89	100%

Pada siklus kedua *kreativitas gerak* skor terendah 16 dan skor tertinggi 18 jumlah keseluruhan skor yang didapat dari 33 siswa adalah 587

bila dirata-ratakan perolehan skor siswa 8,89. Jadi persentase yang diperoleh dari jumlah keseluruhan siswa mencapai 100%. Perolehan persentase jumlah keseluruhan siswa sudah melampaui target yaitu 80%, maka dari itu penelitian tindakan dihentikan cukup sampai dengan siklus II, data selengkapnya dapat dilihat dari lampiran.

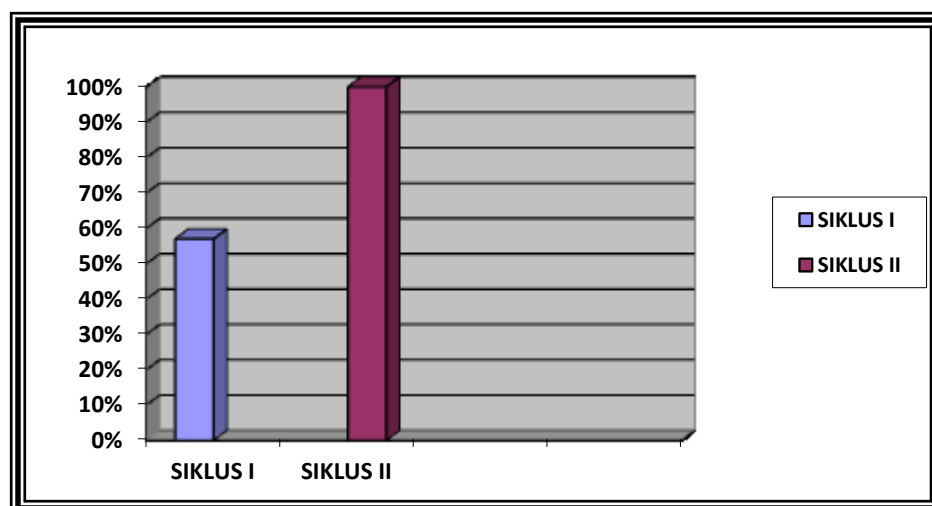
Dapat dilihat data peningkatan skor jumlah total setiap indikator *keaktifan gerak* dapat dilihat melalui tabel berikut:

Persentase peningkatan *keaktifan gerak* secara keseluruhan dapat dilihat dari tabel dan gambar grafik berikut:

Table 4.10

Hasil Analisis Kreativitas Gerak Siswa Siklus I dan II

No	Data	Skor	Presentase
1	Siklus I	466	57%
2	Siklus II	587	100%
Kenaikan			43%



Grafik 4.1 Perolehan Presentase Skor Kreativitas Gerak

Secara keseluruhan kemampuan *keaktivitas gerak* siswa sudah baik dengan adanya peningkatan di setiap indikator *keaktivitas gerak*. Dengan demikian penerapan pendekatan bermain berdampak pada peningkatan *keaktivitas gerak* siswa.

2. Permainan Kecil Tanpa Alat

Data hasil pengamatan variabel permainan kecil tanpa alat yang telah dilakukan peneliti pada siklus I dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 4.11 Data Pencapaian Permainan Kecil Tanpa Alat Siklus I

No.	Pertemuan	Jumlah Pernyataan	Jumlah Skor	Persentase Skor
1	Pertemuan 1	30	17	56%
2	Pertemuan 2	30	19	63%

Data hasil pengamatan variabel permainan kecil tanpa alat yang telah dilakukan peneliti pada siklus II dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 12. Data Permainan Kecil Tanpa Alat Siklus II

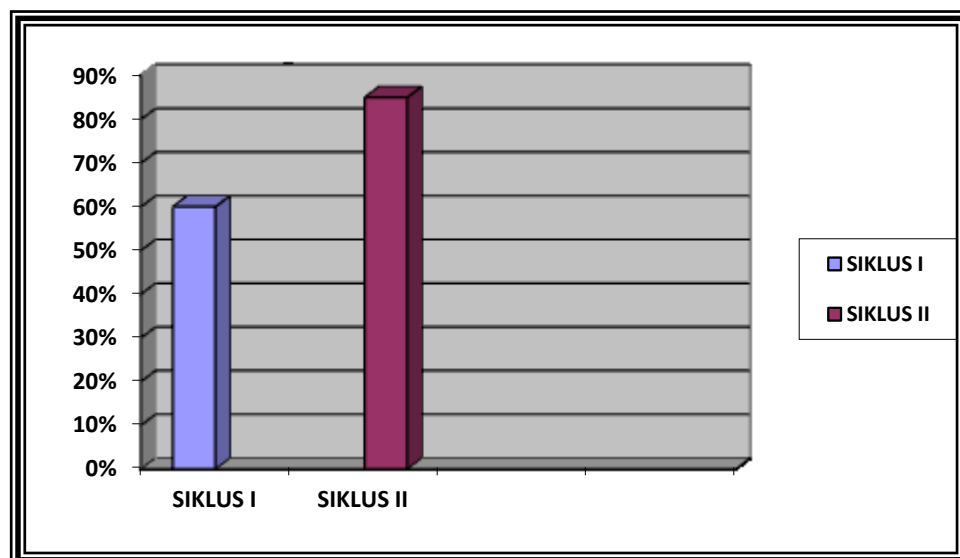
No.	Pertemuan	Jumlah Pernyataan	Jumlah Skor	Persentase Skor
1	Pertemuan 1	30	24	80%
2	Pertemuan 2	30	27	90%

Perolehan data yang didapat dari instrumen pemantau tindakan melalui pengamatan yang dilakukan pada siklus I dan siklus II terdapat peningkatan yang signifikan. Dilihat dari pencapaian persentase permainan kecil tanpa alat pada siklus I 60% meningkat 25% menjadi 85% pada siklus II.

Data persentase pencapaian permainan kecil tanpa alat dapat dilihat dari tabel dan diagram di bawah ini:

Tabel 4.13 Persentase Permainan Kecil Tanpa Alat Siklus I dan Siklus II

No.	Siklus	Persentase
1	I	60%
2	II	85%



Grafik 4.2 Persentase Permainan Kecil Tanpa Alat Siklus I dan Siklus II

Peningkatan keterlaksanaan Permainan kecil tanpa alat yang dilihat dari pencapaian persentase permainan kecil tanpa alat pada siklus II yaitu

mencapai 85%. Dengan demikian pada siklus II peneliti sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan permainan kecil tanpa alat dengan baik, sehingga penelitian tindakan dihentikan pada siklus II karena pencapaian target sudah tercapai.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data dari hasil tindakan siklus I dan siklus II terlihat adanya peningkatan dari semua data yang diambil. Peningkatan *permainan kecil tanpa alat* melalui pendekatan bermain menunjukkan bahwa identifikasi dan analisis peneliti bersama kolaborator terhadap temuan-temuan masalah yang terjadi pada setiap siklus telah ditemukan pemecahannya dan menunjukkan hasil yang optimal.

Permainan kecil tanpa alat merupakan salah satu pendekatan yang digunakan dalam meningkatkan *permainan kecil tanpa alat* siswa. Karena dalam pendekatan bermain siswa dapat mengikuti proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Melalui permainan kucing tikus, dan membebaskan tawanan ternyata dapat meningkatkan *permainan kecil tanpa alat* siswa yaitu dari siklus ke siklus. Dari siklus I ke siklus II instrumen pemantau tindakan meningkat dari 60% menjadi 85%.

Bedasarkan hasil analisis data dari hasil tindakan siklus I dan Siklus II terlihat adanya peningkatan dari semua data yang diambil. Adapun Hasil data pemantau tindakan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 14. Data Peningkatan Selama Dua siklus

No	Data Setiap Siklus	Persentase Variabel I	Persentase Variabel II
1	Siklus I	57%	60%
2	Siklus II	100%	85%
Peningkatan Hasil Pemantau Tindakan		43%	25%

Merujuk pada analisis data pada penelitian baik instrumen pendekatan bermain maupun *kreativitas gerak* selama 2 siklus, maka kriteria keberhasilan telah tercapai bahkan melampaui target yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 80% untuk keduanya. Dengan indikasi yang telah ditunjukkan dari perolehan data selama penelitian maka pada siklus II penelitian tindakan dihentikan, karena penelitian dianggap berhasil.

E. Keterbatasan Penelitian

Skripsi yang di buat merupakan sebuah karya ilmiah yang pelaksanaannya di lakukan dalam bentuk penelitian. Penelitian ini telah dilakukan dengan sebaik mungkin dengan prosedur penelitian tindakan kelas, namun di sadari bahwa hasil yang di peroleh tindak input dari kekurangan dan kelemahan, akitab keterbatasan yang ada hingga menimbulkan hasil yang kurang sesuai seperti yang diharapkan. Keterbatasan yang dapat di amati dan terjadi selama penelitian berlangsung antara lain:

1. Penelitian ini hanya di lakukan terhadap kelas III SDN Sukadanau 01 Kabupaten Bekasi, sehingga tidak dapat digeneralisasikan pada populasi penelitian atau populasi lain yang memiliki karakteristik sama dengan karakteristik subjek peneliti.
2. Waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang singkat dan hanya menghasilkan dua siklus.