

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

A. Deskripsi Data Hasil Pengamatan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV B SDN Sukapura 01 Pagi, Cilincing, Jakarta Utara oleh peneliti yang bertindak sekaligus sebagai pemimpin perencanaan, pelaksana, dan pembuat laporan dimana dilaksanakan tindakan penelitian. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Alokasi waktu setiap pertemuan adalah 2x35 menit atau 2 jam pelajaran. Pelaksanaan tiap siklus melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

B. Temuan/ Hasil Penelitian

1. Siklus I (08 – 15 Januari, 2016)

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan seluruh perencanaan yang akan dilaksanakan pada setiap tindakan. Adapun perencanaan tersebut antara lain 1) Guru menyiapkan bahan ajar, yang pembelajarannya menggunakan pendekatan bermain, yang disusun

dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) 2) Guru menyiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan untuk pembelajaran, diantaranya: bola kertas, bendera, pluit, kapur tulis, dan formulir angket konsep diri

3) Guru menyusun lembar pengamatan yang akan digunakan oleh pengamat sebagai acuan dalam melakukan penilaian dalam pengamatan tindakan yang dilakukan oleh peneliti.

Tabel. 4

Perencanaan Pembelajaran Siklus I

Siklus	Waktu Pelaksanaan	Materi Pelaksanaan	Kegiatan	Media
I	1 (2x35 menit) 2 jam pelajaran	Pendekatan Bermain	1. Pembelajaran dilakukan menggunakan bola kertas dan kapur tulis untuk permainan "Rebut Benteng Lawan" 2. Pembelajaran dilakukan tanpa alat untuk permainan "Menjala Ikan"	1. Bola kertas 2. Kapur tulis

Siklus	Waktu Pelaksanaan	Materi Pelaksanaan	Kegiatan	Media
I	2 (2x35 menit) 2 jam pelajaran	Pendekatan Bermain	1. Pembelajaran dilakukan menggunakan bendera untuk permainan "Mengibarkan Bendera"	3. Bendera

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada hari Jumat, 08 Januari 2016 peneliti memulai pembelajaran dengan mengecek kelas. Kemudian siswa diinstruksikan keluar kelas menuju lapangan untuk berbaris. Di lapangan siswa berbaris rapi dan mengambil jarak sesuai rentang tangan siswa. Sebelum memulai pembelajaran guru memimpin siswa untuk berdoa bersama. Kemudian guru menginstruksikan siswa untuk membuat dua lingkaran. Siswa memulai kegiatan pemanasan dengan dipimpin satu siswa setiap kelompoknya, guru mengamati dan memberikan arahan.



Gambar 2. Siswa Melakukan Pemanasan

Pada hari ini siswa akan mempraktikkan gerak jalan dan lari melalui permainan “menjala ikan” dan “rebut benteng lawan”. Guru mendemonstrasikan cara bermain permainan “menjala ikan”. Guru menunjuk dua siswa untuk menjadi jala, siswa lainnya menjadi ikan. Siswa yang tertangkap oleh siswa yang menjadi jala akan bergabung menjadi jala.

Semua siswa siap untuk bermain. Bunyi pluit menandakan permainan dimulai.



Gambar 3. Siswa Bermain “Menjala Ikan”

Setelah permainan diulang kali kedua, guru meminta siswa berbaris kembali. Guru mendemonstrasikan cara bermain “rebut benteng lawan”. Guru membagi siswa menjadi empat kelompok, dua kelompok putra dan dua kelompok putri. Guru membagikan tiga bola kertas kepada masing-masing kelompok. Cara bermain permainan “rebut benteng lawan” sama seperti bermain benteng, hanya saja ada

bola kertas yang harus dijaga agar tidak dicuri lawan. Kelompok yang berhasil merebut bola kertas lawanlah yang menang.

Semua siswa siap untuk bermain. Bunyi pluit menandakan permainan dimulai.



Gambar 4. Siswa Bermain “Rebut Benteng Lawan”

Kegiatan diakhiri dengan membahas materi pembelajaran dan memperbaiki kesalahan-kesalahan.

Pada hari Jumat, 15 Januari 2016 pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan dengan memulai mengecek kelas. Kemudian siswa diinstruksikan keluar kelas menuju lapangan untuk berbaris. Di lapangan siswa berbaris rapi dan mengambil jarak sesuai rentang tangan siswa. Sebelum memulai pembelajaran guru memimpin siswa untuk berdoa bersama. Kemudian guru dan siswa melakukan pemanasan dengan senam bersama.



Gambar 5. Siswa Melakukan Pemanasan Dengan Senam

Pada pertemuan ini siswa akan mempraktikkan gerak jalan dan lari melalui permainan “mengibarkan bendera”. Guru mendemostrasikan permainan “mengibarkan bendera”. Cara bermain permainan ini sama dengan galasin, hanya saja ketua kelompok harus mengambil bendera dan membawa ke garis akhir.

Guru membagi siswa menjadi empat kelompok, dua kelompok putra dan dua kelompok putri. Bendera ditancapkan di tengah lapangan. Semua siswa siap untuk bermain. Bunyi pluit menandakan permainan dimulai.



Gambar 6. Siswa bermain “mengibarkan bendera”

Kegiatan diakhiri dengan membahas materi pembelajaran dan memperbaiki kesalahan-kesalahan. Kemudian guru membagikan angket untuk diisi oleh masing-masing siswa.

c. Pengamatan Tindakan

Pengamatan dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan kelas. Pengamatan dilakukan oleh observer dengan menggunakan panduan instrumen pemantau tindakan yang berisi 20 butir pertanyaan. Observer yang ditunjuk adalah guru pendidikan jasmani.

Hasil pengamatan yang diperoleh didiskusikan antara peneliti dan observer. Hasil diskusi akan menjadi masukan untuk perbaikan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya. Sehingga kelemahan dan kekurangan pada siklus pertama dapat diperbaiki. Kelemahan dan

kekurangan pada siklus pertama dijadikan acuan untuk pelaksanaan tindakan siklus kedua yang lebih baik.

Siswa terlihat banyak yang bermain curang. Masih terlihat kurang kompak dengan teman sekelompoknya saat bermain. Beberapa siswa terlihat pasif saat bermain. Siswa masih memilih-milih teman saat berkelompok. Masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru sehingga tidak mengetahui aturan permainan. Siswa terlihat senang dan gembira.

d. Refleksi Tindakan

Tahap refleksi dilakukan peneliti sebagai tahap akhir dari setiap siklus. Tahapan refleksi dilakukan untuk membahas kelemahan dan kelebihan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus pertama. Tahap refleksi ini dilakukan oleh peneliti bersama dengan observer.

Berdasarkan hasil pengamatan, terdapat beberapa hal yang ditemukan pada pelaksanaan tindakan, baik pada pertemuan yang pertama maupun pertemuan kedua pada siklus pertama, antara lain: (1) guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya (2) guru belum memperbaiki kesalahan siswa (3) masih ada siswa yang tidak fokus saat guru memberi instruksi (4) masih ada siswa yang

berbuat curang saat bermain dan (5) siswa sangat antusias saat guru mengajak bermain.

Penerapan pendekatan bermain harus ditingkatkan pada siklus selanjutnya. Hal ini dikarenakan siswa menjadi antusias, aktif, dan lebih bersemangat saat pelajaran pendidikan jasmani. Berikut ini merupakan temuan-temuan yang harus diperbaiki berdasarkan data pemantau tindakan guru dan siswa:

Tabel. 5

Hasil Temuan Pada Siklus I yang Perlu Diperbaiki di Siklus II

No	Refleksi	Tindak Lanjut
1.	Guru belum memotivasi siswa dalam permainan	Guru memotivasi siswa dalam permainan agar siswa lebih percaya diri
2.	Guru belum memimpin pemanasan sebelum pembelajaran	Guru selain memantau juga memandu siswa dalam melakukan pemanasan
3.	Guru tidak mengajak siswa menyiapkan media yang akan digunakan	Guru mengajak siswa menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran
4.	Siswa tidak bermain kompak dengan teman sekelompoknya	Memberikan arahan dan memperbaiki kesalahan siswa tanpa mengurangi rasa percaya diri siswa

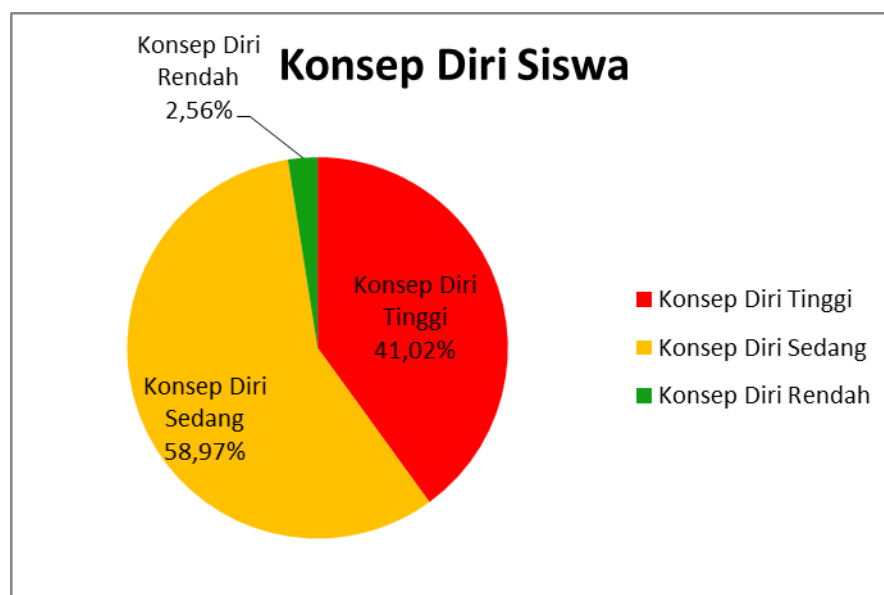
No	Refleksi	Tindak Lanjut
5.	Siswa bermain curang	Memberikan peringatan dan arahan untuk memperbaiki kesalahan siswa tanpa mengurangi rasa percaya diri siswa
6.	Siswa tidak fokus saat guru memberi instruksi	Guru harus lebih kreatif lagi dalam memberikan instruksi sehingga siswa tertarik
7.	Siswa sangat antusias saat guru mengajak bermain	Guru harus mengadakan permainan yang lebih seru agar siswa tetap antusias
8.	Siswa pasif saat permainan	Guru harus mengatur strategi agar semua siswa aktif bermain

Data yang diperoleh dari skor pemantau tindakan guru dan siswa mendapatkan skor keseluruhan 33 lalu dipersentase mencapai 82,5%. Kemudian data yang diperoleh dari pengisian angket konsep diri mendapat skor keseluruhan dari jumlah siswa sebesar 1737 lalu di persentase mencapai 74,21%. Untuk lebih jelasnya, maka dapat diamati data hasil penelitian siklus I pada tabel berikut:

Tabel. 6
Data Siklus I

No.	Data			
	Skor Angket Konsep Diri		Skor Pemantau Tindakan	
	Skor	Persentase (%)	Skor	Persentase (%)
1.	1737	74,21%	33	82,5%

Berdasarkan analisis data konsep diri siswa, diperoleh 41,02% siswa dinyatakan dengan konsep diri tinggi, 58,97% siswa dinyatakan dengan konsep diri sedang, dan 2,56% siswa dinyatakan dengan konsep diri rendah.



Gambar 7. Grafik Konsep Diri Siswa Pada Siklus I

Pada siklus I perolehan persentase konsep diri siswa sebagai berikut:

Kriteria konsep diri siswa:

Rentang 33,33% - 54,99% dinyatakan rendah, 55% - 78,32% dinyatakan sedang, 78,33 - 100% dinyatakan tinggi.

$$\frac{16}{39} \times 100\% = 41,02\% \quad \frac{23}{39} \times 100\% = 58,97\% \quad \frac{1}{39} \times 100\% = 2,56\%$$

Berdasarkan hasil pengamatan konsep diri siswa diperoleh 41,02% dinyatakan memiliki konsep diri tinggi, 58,97% dinyatakan memiliki konsep diri sedang dan 2,56% dinyatakan memiliki konsep diri rendah sehingga belum memenuhi target yang ditetapkan sehingga perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

2. Siklus II (22 Januari – 29 Januari, 2016)

a. Perencanaan Tindakan

Sebelum melaksanakan pelaksanaan tindakan pada siklus II, peneliti menyiapkan beberapa perencanaan tindakan. Adapun perencanaan tersebut antara lain 1) Guru menyiapkan bahan ajar, yang pembelajarannya menggunakan pendekatan bermain, yang disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) 2) Guru menyiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan untuk pembelajaran, diantaranya: bola kertas, botol merah, botol putih, bola voli, pluit, kapur tulis, dan formulir angket konsep diri 3) Guru menyusun lembar

pengamatan yang akan digunakan oleh pengamat sebagai acuan dalam melakukan penilaian dalam pengamatan tindakan yang dilakukan oleh peneliti.

Tabel. 7

Perencanaan Pembelajaran Siklus II

Siklus	Waktu Pelaksanaan	Materi Pelaksanaan	Kegiatan	Media
II	1 (2x35 menit) 2 jam pelajaran	Pendekatan Bermain	1. Pembelajaran dilakukan menggunakan bola kertas, botol merah, dan botol putih untuk permainan “Lempar Tangkap Merah Putih”	1. Bola kertas 2. Botol merah 3. Botol putih
II	2 (2x35 menit) 2 jam pelajaran	Pendekatan Bermain	1. Pembelajaran dilakukan menggunakan bola voli untuk permainan “Bintang Beralih”	1. Bola voli

b. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Jumat, 22 Januari 2016. Guru memulai pembelajaran dengan mengecek kelas. Kemudian siswa diinstruksikan keluar kelas menuju

lapangan untuk berbaris. Di lapangan siswa berbaris rapi dan mengambil jarak sesuai rentang tangan siswa. Sebelum memulai pembelajaran guru memimpin siswa untuk berdoa bersama. Sebelum memulai inti pembelajaran, guru bersama dengan siswa melakukan pemanasan. Pemanasan dilakukan dengan lari estafet.



Gambar 8. Siswa Melakukan Pemanasan Dengan Lari Estafet

Pada pertemuan ini siswa akan mempraktikkan gerak melempar dan gerak menangkap melalui sebuah permainan “lempar tangkap merah putih”. Guru dengan bantuan siswa mendemonstrasikan cara bermain permainan “lempar tangkap merah putih”. Kemudian siswa dibagi menjadi empat kelompok, dua kelompok putra dan dua kelompok putri.

Permainan “lempar tangkap merah putih” sama seperti permainan lempar tangkap pada umumnya, namun dalam permainan

ini siswa harus menjatuhkan botol yang ada pada kelompok lawan. Kelompok yang berhasil menjatuhkan botol lawan akan mendapatkan poin. Berikut ini merupakan gambaran siswa dalam melakukan permainan “lempar tangkap merah putih”.



Gambar 9. Siswa Bermain “Lempar Tangkap Merah Putih”

Hari Jumat, 29 Januari 2016 pertemuan kedua siklus II dilaksanakan. Guru memulai pembelajaran dengan mengecek kelas. Kemudian siswa diinstruksikan keluar kelas menuju lapangan untuk berbaris. Di lapangan siswa berbaris rapi dan mengambil jarak sesuai rentang tangan siswa. Sebelum memulai pembelajaran guru memimpin siswa untuk berdoa bersama. Sebelum memulai inti pembelajaran, guru bersama dengan siswa melakukan pemanasan. Pemanasan dilakukan dengan permainan oper bola. Berikut merupakan gambar siswa melakukan pemanasan dengan permainan oper bola.



Gambar 10. Siswa Melakukan Pemanasan Dengan Oper Bola

Pada pertemuan ini siswa akan mempraktikkan gerak lempar dan lompat dengan permainan “bintang beralih”. Guru dengan bantuan siswa mendemonstrasikan cara bermain permainan “bintang beralih”. Kemudian siswa dibagi menjadi tujuh kelompok, tiga kelompok putra dan empat kelompok putri.

Permainan “bintang beralih” sama seperti permainan lempar tangkap pada umumnya, namun dalam permainan ini siswa harus berkonsentrasi mendengarkan bunyi pluit yang ditiup guru. Setiap pluit berbunyi maka bola dilempar kepada temannya. Kemudian setelah beberapa kali putaran guru memberi instruksi untuk melempar dan menangkap sambil melompat. Berikut ini merupakan gambaran siswa dalam melakukan permainan “bintang beralih”.



Gambar 11. Siswa Melakukan Permainan “Bintang Beralih”

c. Pengamatan Tindakan

Pengamatan kembali dilaksanakan oleh observer pada saat pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan menggunakan instrumen observasi yang berisi 20 butir aspek yang diamati. Observer yang ditunjuk adalah guru pendidikan jasmani.

Hasil pengamatan menjadi dasar pertimbangan untuk refleksi. Peneliti dan observer mengkritisi pelaksanaan tindakan kelas yang telah dilaksanakan di pertemuan pertama dan kedua pada siklus II.

Siswa terlihat masih ada yang bermain curang. Masih ada yang terlihat kurang kompak dengan teman sekelompoknya saat bermain. Siswa masih memilih-milih teman saat berkelompok. Masih ada siswa yang tidak memperhatikan guru sehingga tidak mengetahui aturan permainan. Siswa terlihat senang dan gembira. Semua siswa aktif dalam permainan.

d. Refleksi Tindakan

Dalam tahapan refleksi ini akan dibahas kelamahan dan kelebihan proses pembelajaran pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus II yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil pengamatan terdapat beberapa hal yang ditemukan dalam siklus II. Temuan-temuan tersebut antara lain:

Tabel. 8

Implementasi Refleksi Siklus I ke Siklus II

No	Siklus I		Siklus II	
	Refleksi	Tindak Lanjut	Refleksi	Tindak Lanjut
1.	Guru belum memotivasi siswa dalam permainan	Guru memotivasi siswa dalam permainan agar siswa lebih percaya diri	Guru memotivasi siswa dalam permainan	Siswa sedikit termotivasi dan tanpa ragu untuk bergerak
2.	Guru belum memimpin pemanasan sebelum pembelajaran	Guru selain memantau juga memandu siswa dalam melakukan pemanasan	Guru memandu siswa dalam melakukan pemanasan	Siswa lebih terarah dalam melakukan pemanasan

3.	Guru tidak mengajak siswa menyiapkan media yang akan digunakan	Guru mengajak siswa menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran	Guru mengajak siswa menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran	Siswa merasa senang membantu guru dalam menyiapkan media
4.	Siswa tidak bermain kompak dengan teman sekelompoknya	Memberikan arahan dan memperbaiki kesalahan siswa tanpa mengurangi rasa percaya diri siswa	Siswa tidak bermain kompak dengan teman sekelompoknya	Guru memberikan arahan kepada siswa agar bermain dengan sportif
5.	Siswa bermain curang	Memberikan peringatan dan arahan untuk memperbaiki kesalahan tanpa mengurangi rasa percaya diri siswa	Siswa bermain curang	Memberikan peringatan dan arahan untuk memperbaiki kesalahan tanpa mengurangi rasa percaya diri siswa
6.	Siswa tidak fokus saat guru memberi instruksi	Guru harus lebih kreatif lagi dalam memberikan instruksi sehingga siswa tertarik	Masih ada siswa yang tidak fokus saat guru memberi instruksi	Guru harus lebih kreatif lagi dalam memberikan instruksi sehingga siswa tertarik

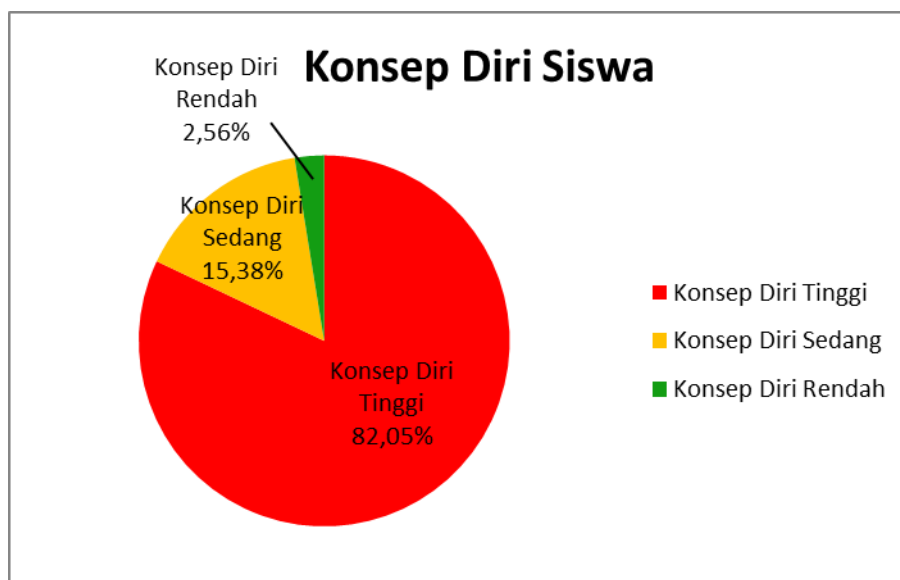
7.	Siswa sangat antusias saat guru mengajak bermain	Guru harus mengadakan permainan yang lebih seru agar siswa tetap antusias	Siswa sangat antusias saat guru mengajak bermain	Guru berhasil mengadakan permainan yang membuat siswa antusias
8.	Siswa pasif saat permainan	Guru harus mengatur strategi agar semua siswa aktif bermain	Siswa aktif bermain	Strategi guru berhasil

Berdasarkan analisis data siklus II, data yang diperoleh dari instrumen pemantau tindakan mendapatkan skor keseluruhan sebesar 37 kemudian dipersentase mencapai 92,5%. Lalu data yang diperoleh dari angket konsep diri memperoleh skor keseluruhan dari jumlah siswa sebesar 1949 kemudian dipersentase mencapai 83,28%. Untuk melihat lebih jelas data hasil penelitian siklus II, maka dapat diamati pada tabel dibawah ini:

Tabel. 9
Data Siklus II

No	Data			
	Skor Angket Konsep Diri		Skor Pemantau Tindakan	
	Skor	Persentase (%)	Skor	Persentase (%)
1.	1949	83,28%	37	92,5%

Berdasarkan analisis data konsep diri siswa, diperoleh 82,05% siswa dinyatakan dengan konsep diri tinggi, 15,38% siswa dinyatakan dengan konsep diri sedang, dan 2,56% siswa dinyatakan dengan konsep diri rendah. Hal ini terbukti pada hasil skor angket konsep diri pada siklus ini sudah diatas rata-rata dari yang sudah ditetapkan. Begitupun dengan hasil data pemantau tindakan yang mengalami peningkatan setiap pertemuannya. Berdasarkan perolehan data tersebut, maka pemberian tindakan diakhiri sampai dengan siklus II.



Gambar. 12 Grafik Konsep Diri Siswa Pada Siklus II

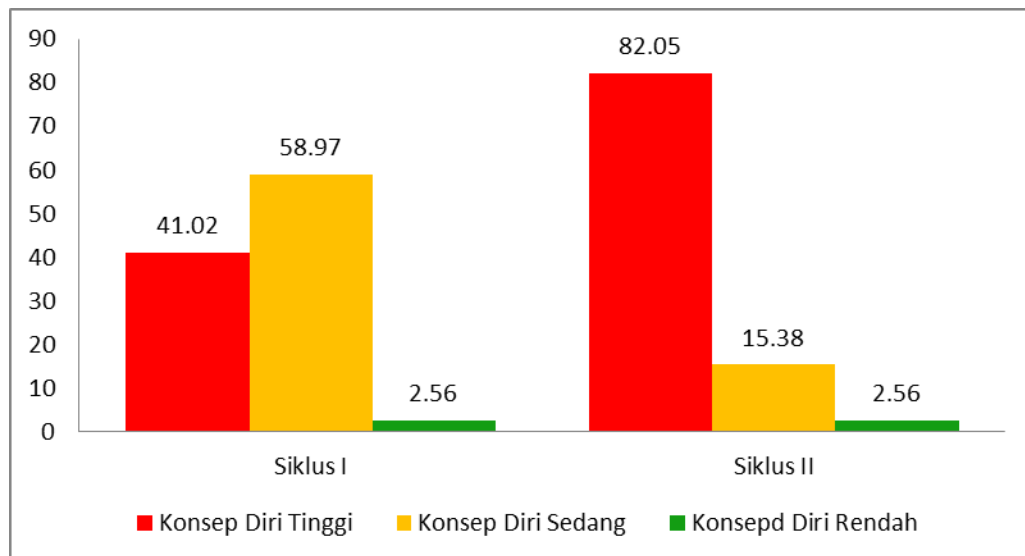
Pada siklus II perolehan persentase konsep diri siswa sebagai berikut:

Kriteria konsep diri siswa:

Rentang 33,33% - 54,99% dinyatakan rendah, 55% - 78,32% dinyatakan sedang, 78,33 - 100% dinyatakan tinggi.

$$\frac{32}{39} \times 100\% = 82,05\% \quad \frac{6}{39} \times 100\% = 15,38\% \quad \frac{1}{39} \times 100\% = 2,56\%$$

Berdasarkan hasil pengamatan konsep diri siswa diperoleh 82,05% dinyatakan memiliki konsep diri tinggi, 15,38% dinyatakan memiliki konsep diri sedang dan 2,56% dinyatakan memiliki konsep diri rendah.



Gambar. 13 Diagram Persentase Konsep Diri Siswa Siklus I dan II

C. Interpretasi Hasil Analisis

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dikemukakan sebelumnya, terdapat sejumlah temuan antara lain sebagai berikut:

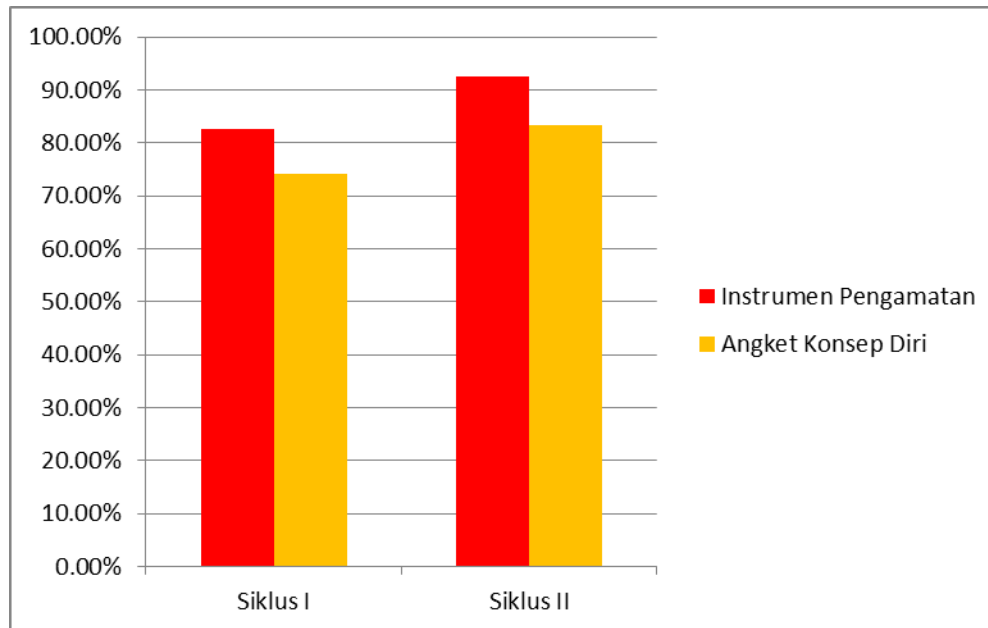
1. Penerapan pendekatan bermain meningkatkan konsep diri siswa. Berdasarkan pengelolaan dan analisis data dapat ditemukan terjadinya peningkatan konsep diri siswa. 82,05% siswa dinyatakan dengan konsep diri tinggi.
2. Peningkatan skor pendekatan bermain dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dari siklus I (82,5%) sampai siklus II (92,5%). Hal ini berarti telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan untuk hasil penelitian sebesar 75% untuk penerapan pendekatan bermain.
3. Penilaian konsep diri siswa siklus I yakni 74,21% dan pada siklus II yakni 83,28%. Hal ini berarti telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan untuk hasil penelitian sebesar 80% untuk konsep diri siswa.

Dengan demikian dapat dinyatakan penggunaan pendekatan bermain dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan konsep diri di pelajaran pendidikan jasmani. Oleh karena itu, dapat disimpulkan penelitian ini dianggap berhasil berdasarkan peningkatan yang terjadi pada siklus I dan II.

D. Pembahasan

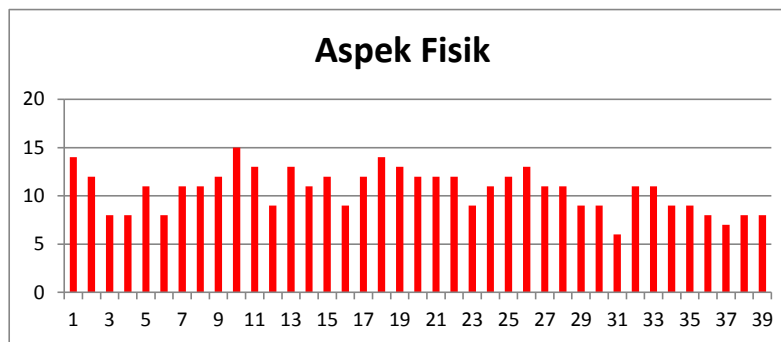
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV B SDN Sukapura 01 Pagi, Cilincing, Jakarta Utara. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Alokasi waktu setiap pertemuan adalah 2x35 menit. Pelaksanaan tiap siklus melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Data yang diperoleh dari skor pemantau tindakan guru dan siswa pada siklus I mendapatkan skor keseluruhan 33 lalu dipersentase mencapai 82,5%. Kemudian data yang diperoleh dari pengisian angket konsep diri mendapat skor keseluruhan dari jumlah siswa sebesar 1737 lalu di persentase mencapai 74,21%. Kemudian berdasarkan analisis data siklus II, data yang diperoleh dari instrumen pemantau tindakan mendapatkan skor keseluruhan sebesar 37 kemudian dipersentase mencapai 92,5%. Lalu data yang diperoleh dari angket konsep diri memperoleh skor keseluruhan dari jumlah siswa sebesar 1949 kemudian dipersentase mencapai 83,28%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut ini:



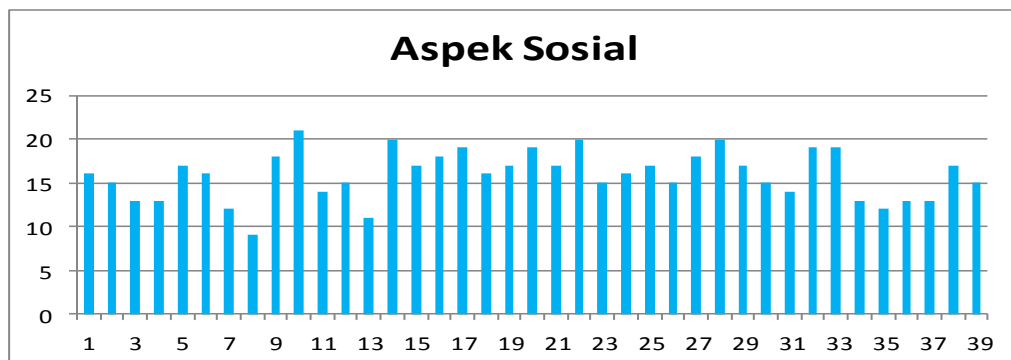
Gambar. 14 Diagram Persentase Instrumen Pengamatan dan Konsep Diri Siswa Siklus I dan II

Berikut ini merupakan diagram peningkatan konsep diri siswa berdasarkan aspek fisik, aspek sosial, dan aspek psikologi pada siklus I:



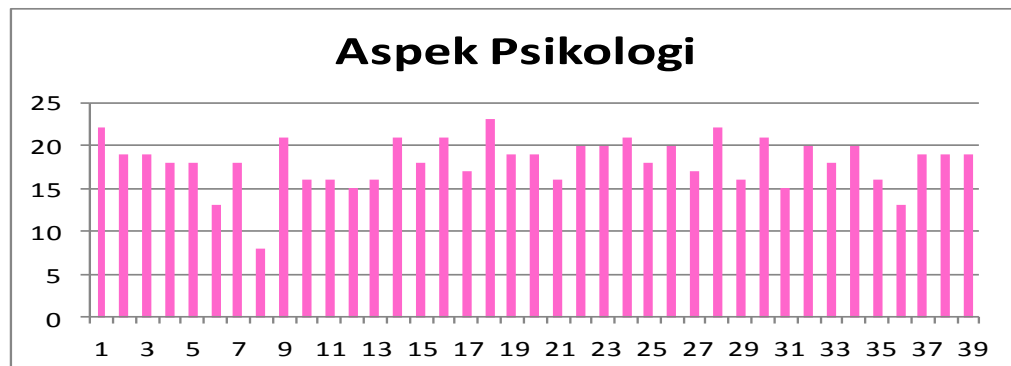
Gambar. 15 Diagram Peningkatan Konsep Diri Siswa Berdasarkan Aspek Fisik di Siklus I

Berdasarkan diagram peningkatan konsep diri siswa berdasarkan aspek fisik di siklus I, dapat diketahui skor tertinggi 15 dan skor terendah 6. Dengan rata-rata skor 10,69.



Gambar. 16 Diagram Peningkatan Konsep Diri Siswa Berdasarkan Aspek Sosial di Siklus I

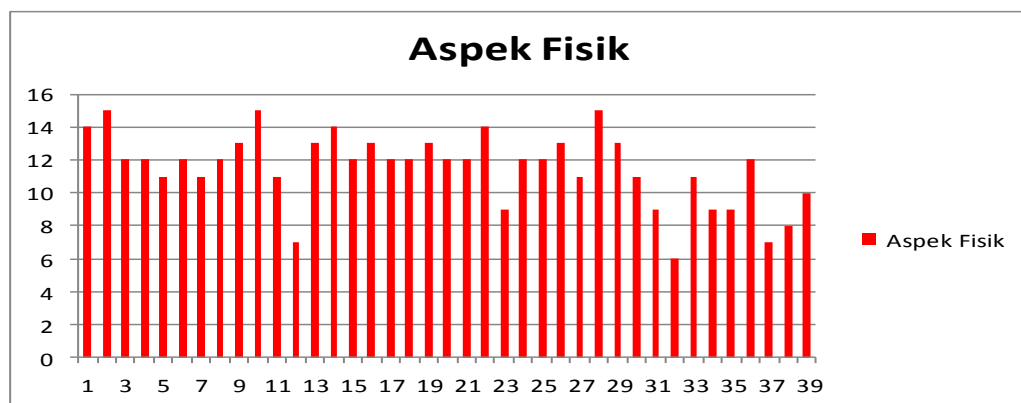
Berdasarkan diagram peningkatan konsep diri siswa berdasarkan aspek sosial di siklus I, dapat diketahui skor tertinggi 21 dan skor terendah 9. Dengan rata-rata skor 15,66.



Gambar. 17 Diagram Peningkatan Konsep Diri Siswa Berdasarkan Aspek Psikologi di Siklus I

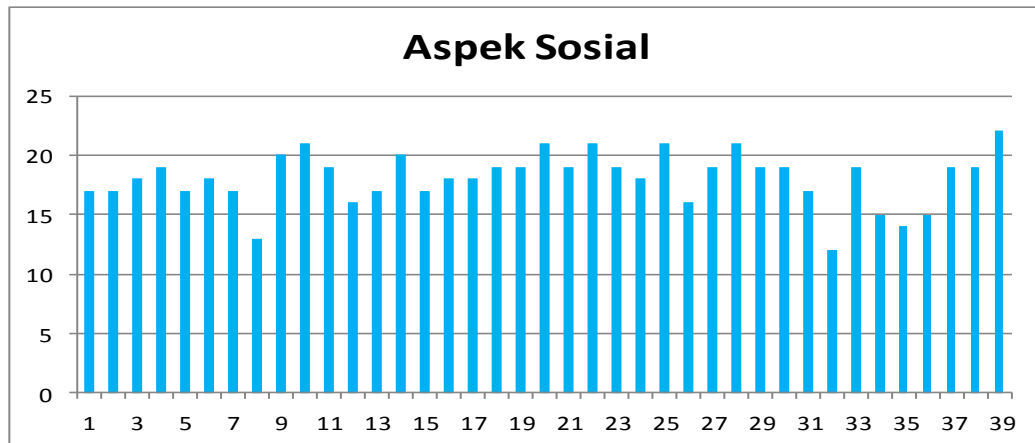
Berdasarkan diagram peningkatan konsep diri siswa berdasarkan aspek psikologi di siklus I, dapat diketahui nilai tertinggi 24 dan nilai terendah 7. Dengan rata-rata skor 15,23.

Berikut ini merupakan diagram peningkatan konsep diri siswa berdasarkan aspek fisik, aspek sosial, dan aspek psikologi pada siklus II:



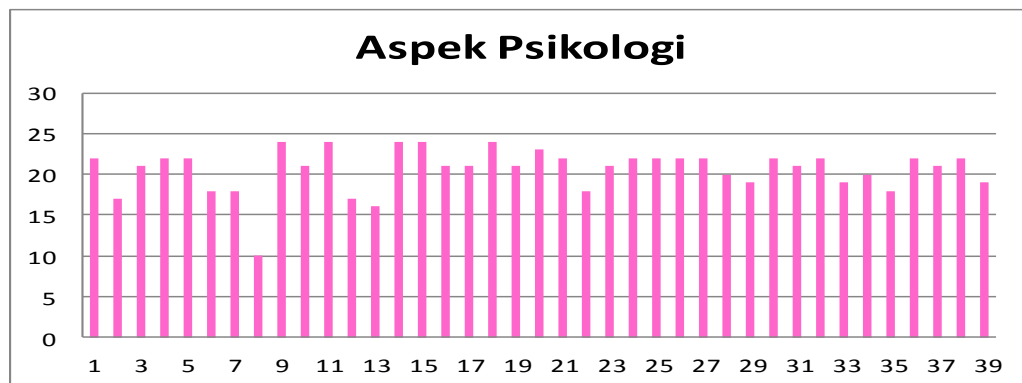
Gambar. 18 Diagram Peningkatan Konsep Diri Siswa Berdasarkan Aspek Fisik di Siklus II

Berdasarkan diagram peningkatan konsep diri siswa berdasarkan aspek fisik di siklus II, dapat diketahui skor tertinggi 15 dan skor terendah 6. Dengan rata-rata skor 11,25, terjadi peningkatan sebesar 0,56 dari siklus I (10,69) ke siklus II (11,25).



Gambar. 19 Diagram Peningkatan Konsep Diri Siswa Berdasarkan Aspek Sosial di Siklus II

Berdasarkan diagram peningkatan konsep diri siswa berdasarkan aspek sosial di siklus II, dapat diketahui skor tertinggi 21 dan skor terendah 12. Dengan rata-rata skor 18,07, terjadi peningkatan sebesar 2,41 dari siklus I (15,66) ke siklus II (18,07).



Gambar. 20 Diagram Peningkatan Konsep Diri Siswa Berdasarkan Aspek Psikologi di Siklus II

Berdasarkan diagram peningkatan konsep diri siswa berdasarkan aspek psikologi di siklus II, dapat diketahui nilai tertinggi 24 dan nilai terendah 10. Dengan rata-rata skor 20,61, terjadi peningkatan sebesar 5,38 dari siklus I (15,23) ke siklus II (20,61).

Dengan demikian dapat dinyatakan penggunaan pendekatan bermain dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan konsep diri di pelajaran pendidikan jasmani.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tak luput dari keterbatasan antara lain:

1. Kurangnya jam pelajaran pendidikan jasmani. Hal ini dikarenakan setiap hari jumat diadakan kegiatan bersama sehingga sedikit memotong jam pertama pelajaran pendidikan jasmani.
2. Instrumen yang digunakan tidak baku sehingga peneliti sedikit mengalami kesulitan.