

BAB IV

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 3 tahap yaitu: pra siklus, siklus I, dan siklus II. Adapun materi yang di bahas dalam penelitian ini yaitu Pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahrag dan Kesehatan (PJOK) tentang materi kebugaran melalui pengembangan permainan gobak sodor sesuai dengan kurikulum yang telah di tetapkan oleh MI Nurul Falah Palasari Kabupaten Tangerang. Untuk lebih jelasnya hasil penelitian dan pembahasan adalah sebagai berikut:

1) Pra Siklus

a. Observasi

Pelaksanaan kegiatan prasiklus dilaksanakan pada hari jumat, tanggal 31 Oktober 2017. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada tahap ini, membahas tentang kebugaran siswa dan permainan gobak sodor. Adapun peneliti pada tahap ini hanya mengamati proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru MI Nurul Falah Palasari Kabupaten Tangerang.

Dari hasil pengamatan ini, peneliti menemukan beberapa masalah dalam proses belajar berlangsung, yaitu guru tidak mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada pembelajaran Penjasorkes di kelas V. Pada saat pembelajaran guru tidak menggunakan metode ataupun media pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, selain itu

kurang disukai oleh siswa tidak dilibatkan dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi pasif dan mudah merasa bosan. Begitupun ketika kegiatan dilapangan terlihat siswa yang lemas dan bermalas-malasan saat berolahraga, yang mengakibatkan kebugaran siswa tersebut rendah dan kurangnya pemanasan saat olahraga berlangsung.

Pada kegiatan pra siklus ini peneliti melakukan tes lari bolak-balik sejauh 300 meter dengan tujuan untuk melihat hasil kebugaran siswa. Berikut ini data perolehan siswa pada tahap prasiklus:

Tabel 4.1
Tabel Hasil Kebugaran Siswa Lari 300 Meter (Bolak-balik)
Pra Siklus

NO	Nama	Waktu	Nilai	Keterangan
1	Resya. A	3'30	3	Sedang
2	Ahmad jenal	2'32	3	Sedang
3	Ramlan	2'30	3	Sedang
4	Alya	2'50"	4	Baik
5	Risma. A	3'05"	3	Sedang
6	Siti Khodijah	3'15"	3	Sedang
7	Siti anisa	3'29"	2	Kurang
8	Lira Noor Edi	3'05"	3	Sedang
9	Setiani	3'29"	2	Kurang
10	Adelia Agustin	3'28"	2	Kurang
11	Jeri Saputra	3'00"	2	Kurang
12	Diana	3'20"	3	Sedang

13	Nur Andini	3'09"	3	Sedang
14	Riska Yunengsih	4'20"	1	Kurang Baik
15	Noval Permana	2'09"	5	Baik Sekali
16	Cindi	3'03"	3	Sedang
17	Cantika	3'15"	3	Sedang
18	Indriani	3'12"	3	Sedang
19	Rizal Riyadi	2'43"	2	Kurang
20	S. Nuraeni Cindi	4'21"	2	Kurang
21	Yana Suryana	2'07"	5	Baik sekali
22	Andini S	4'29"	1	Kurang baik
23	Rani Alinah	3'20"	3	Sedang
24	Dewi Noviani	2'59"	3	Sedang
Jumlah			67	

Keterangan: Kemampuan siswa berlari menempuh jarak sejauh 300 meter (bolak-balik)

Bila dilihat dari tabel frekuensi hasil kebugaran siswa adalah sebagai berikut:

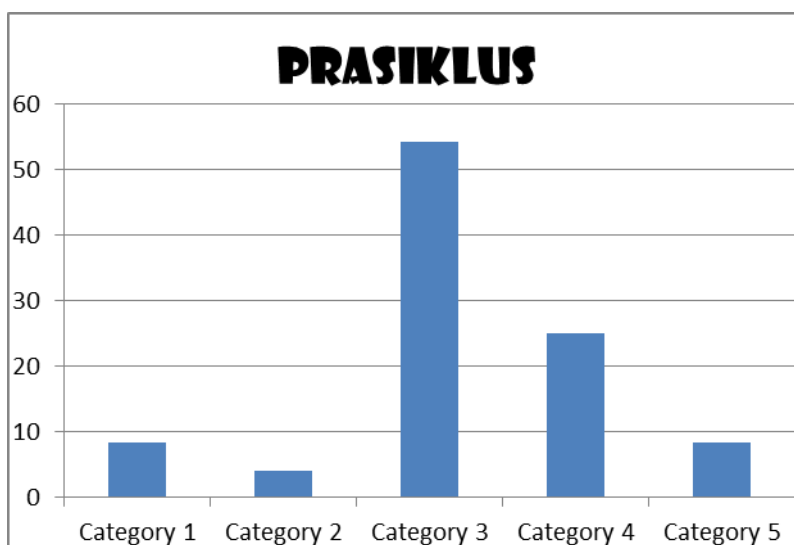
Tabel 4.2
Nilai dan Frekuensi Hasil Kebugaran Siswa Prasiklus

No	Nilai (n)	Frekuensi (f)	Presentase
1	1	2	8.33%
2	2	6	25%
3	3	13	54.17%
4	4	1	4.17%
5	5	2	8.33%
Jumlah		24	100%

$$\text{Hasil Belajar} : \frac{\text{Jumlah nilai yang di dapat}}{\text{Jumlah nilai maksimal}} \times 100$$

$$\text{Hasil belajar} : \frac{67}{120} \times 100\% = 55,8\%$$

Gambar 4.1
Grafik Hasil Tes Kebugaran Pada Tahap Prasiklus



Catatan: 1) 2 Siswa, 2) 1 Siswa, 3) 13 Siswa, 4) 6 Siswa, 5) 2 Siswa

Berdasarkan data dan grafik tersebut menunjukkan bahwa tingkat kebugaran jasmani siswa MI Nurul Falah Palasari, Kab. Tangerang` tergolong pada 5 kategori yaitu sangat baik sebanyak 2 siswa atau sebesar 8.33%, kategori baik sebanyak 1 siswa atau 4.17%, kategori sedang sebanyak 13 siswa atau

54.17%, kategori kurang sebanyak 6 orang atau 25% dan kategori kurang baik sebanyak 2 siswa atau 8.33%. berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa kategori kurang sebesar 91.67%, lebih tinggi dari kategori sangat baik yang hanya sebesar 8.33%. hal ini terlihat dari hasil tes kebugaran berlari jarak 600m yang diberikan pada tahap prasiklus, presentase keberhasilan siswa adalah 55.4%. hasil ini masih rendah dan kurang dari cukup untuk mencapai presentase keberhasilan, sehingga peneliti dan guru melakukan diskusi guna memperbaiki kekurangan-kekurangan yang didapat saat melakukan pengamatan di dalam kelas dan ketika di lapangan. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menerapkan permainan tradisional gobak sodor pada proses pembelajaran Penjas Orkes.

b. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada proses pembelajaran, maka peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas yang ber hubungan dengan proses belajar mengajar. Setelah mengamati proses pembelajaran, diperoleh beberapa kekurangan yang terdapat pada proses belajar secara individu:

1. Guru tidak menerapkan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
2. Guru tidak menggunakan metode mengajar yang sesuai dengan pembelajaran.

3. Kurangnya pemanasan pada saat olah raga berlangsung.

Kekurangan-kekurangan yang ditemukan akan dicari solusi untuk diperbaiki pada siklus selanjutnya dan hasil diskusi tersebut terdapat beberapa poin yang akan dilaksanakan pada siklus I, antara lain :

1. Melakukan pembelajaran dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
2. Peneliti yang bertindak sebagai guru yang mengatur suasana kelas dan lapangan, agar siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tidak mengganggu teman yang lain.
3. Pemanasan terlebih dahulu ketika hendak berolahraga.

Implementasi tindakan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini, terdiri atas dua siklus. Untuk lebih jelas lagi dari tindakan tersebut, maka dapat dilihat pada pembahasan setiap siklus berikut ini :

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tindakan siklus ini dilaksanakan pada hari jumaat 13 November 2017. Adapun persiapan yang dilakukan antara lain :

1. Perencanaan yang disusun peneliti pada siklus I berdasarkan acuan dari hasil observasi yang dilakukan pada tahap prasiklus dan hasil refleksi sebelum melakukan tindakan. Langkah awal yang dilakukan peneliti yang bertindak sebagai guru yaitu dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang permainan tradisional gobak sodor/ galah asin/ bentengan.

b. Tindakan

Pada awal pembelajaran peneliti melakukan apresiasi dan mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah tercantum pada RPP. Pada pelaksanaan pembelajaran ini peneliti membagi kedalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan penutup. Pada tahap persiapan peneliti menjelaskan suatu topik bahasan dan tujuan pembelajaran.

Setelah melakukan tahapan persiapan, kemudian peneliti melakukan tahapan pelaksanaan yaitu peneliti menjelaskan materi pengembangan dan permainan permainan gobak sodor yang diawali dengan mengamati gambar yang tertera di papan tulis dan menjelaskan teknik dan sejarah permainan gobak sodor. Setelah penjelasan dimengerti, siswa dibagi menjadi lima kelompok dan setiap kelompok dibagi menjadi lima siswa, setelah itu guru mengajak siswa untuk keluar kelas menuju lapangan sekolah. Sebelum mempraktikkan permainan tradisional

gobak sodor siswa terlebih dahulu mengikuti Tes kebugaran berlari jarak 300 meter (bolak-balik). Setelah tes selesai, guru membagi siswa untuk setiap penyerang dan penjaga secara bergilir, dan yang terakhir siswa mengikuti petunjuk atau instruksi dari komando (guru). Kemudian siswa mempraktikkan permainan gobak sodor dengan mempersiapkan lapangan ukuran 9x4 hanya saja menggunakan tempat yang luas seperti lapangan bulu tangkis. Selanjutnya, penentuan penilaian yang dilakukan oleh guru dengan ketentuan anak yang menyerang tanpa tersentuh di dalam lapangan ketika bermain, selanjutnya guru meminta kepada siswa untuk menyimpulkan manfaat dari permainan tradisional gobak sodor usai praktik. Guru melakukan refleksi kegiatan dengan meminta peserta didik mengungkapkan perasaan dan pendapatnya pada pembelajaran hari ini.

c. Observasi

Berdasarkan pelaksanaan pada siklus I, maka peneliti dan guru melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan permainan gobak sodor. Instrumen yang digunakan pada tahap ini yaitu lembar aktivitas, yang terdiri dari lembar aktivitas guru dan lembar aktivitas siswa. Hasil pengolahan data observasi siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Tabel Hasil Kebugaran Siswa Lari 300 M (Bolak-Balik)
Siklus 1

NO	Nama	Waktu	Nilai	Keterangan
1	Resya. A	2'57"	3	Sedang
2	Ahmad jenal	2'26"	5	Baik
3	Ramlan	2'30"	3	Sedang
4	Alya	2'50"	4	Baik
5	Risma. A	2'51"	4	Sedang
6	Siti Khodijah	3'13"	3	Sedang
7	Siti anisa	3'26"	2	Kurang
8	Lira Noor Edi	3'05"	3	Sedang
9	Setiani	3'26"	3	Sedang
10	Adelia Agustin	3'20"	3	Sedang
11	Jeri Saputra	3'09"	2	Kurang
12	Diana	3'20"	4	Baik
13	Nur Andini	3'09"	3	Sedang
14	Riska Yunengsih	4'27"	1	Kurang Baik
15	Noval Permana	2'01"	5	Baik Sekali
16	Cindi	2'52"	3	Baik
17	Cantika	3'15"	3	Sedang
18	Indriani	3'08"	3	Sedang
19	Rizal Riyadi	2'43"	2	Kurang
20	S. Nuraeni Cindi	3'26"	3	Sedang
21	Yana Suryana	2'07"	5	Baik sekali
22	Andini S	4'11"	2	Kurang
23	Rani Alinah	3'19"	3	Sedang

24	Dewi Noviani	2'52"	4	Baik
Jumlah			76	

Keterangan: kemampuan siswa berlari menempuh jarak 300 M bulak-balik

Bila dilihat dari tabel frekuensi hasil kebugaran siswa adalah sebagai berikut:

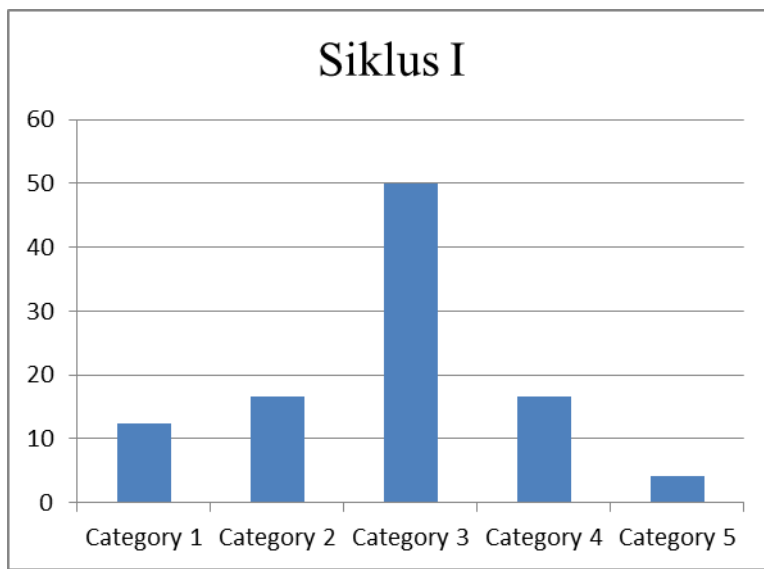
Tabel 4.4
Nilai dan Frekuensi hasil kebugaran siswa siklus I

No	Nilai (n)	Frekuensi (f)	Presentase
1	1	1	4,17%
2	2	4	16,7%
3	3	12	50%
4	4	4	16,7%
5	5	3	12,5%
Jumlah		24	100%

Hasil Belajar : $\frac{\text{Jumlah nilai yang di dapat}}{\text{Jumlah nilai maksimal}} \times 100$

Hasil TES Kebugaran: $\frac{76}{120} \times 100\% = 63,33\%$

Gambar 4.2
Nilai dan Frekuensi Hasil Kebugaran Siswa Siklus I



Catatan: 1) 3 siswa 2) 4 siswa 3) 12 siswa 4) 4 siswa 5) 1 siswa

Berdasarkan data dan grafik tersebut menunjukkan bahwa tingkat kebugaran jasmani siswa MI Nurul Falah Palasari, Kab. Tangerang` tergolong pada 5 kategori yaitu sangat baik sebanyak 3 siswa atau sebesar 12.5%, kategori baik sebanyak 4 siswa atau 16.7%, kategori sedang sebanyak 12 siswa atau 50%, kategori kurang sebanyak 4 orang atau 16.7% dan kategori kurang baik sebanyak 1 siswa atau 4.17%. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa kategori kurang sebesar 87.5%, lebih tinggi dari kategori sangat baik yang hanya sebesar 12.5%. Hal ini terlihat dari hasil tes kebugaran berlari jarak 300 meter (bolak-balik) yang diberikan pada tahap prasiklus, presentase

keberhasilan siswa adalah 63.33%. Berdasarkan data hasil kebugaran yang diperoleh pada siklus I, mengalami peningkatan disbanding pada tahap prasiklus dilihat dari presentase keberhasilan siswa adalah 55.8%. Namun presentase keberhasilan tersebut masih kurang dari target keberhasilan dalam pembelajaran penjasorkes materi permainan tradisional Gobak Sodor pada kelas V MI Nurul Falah palasari Kabupaten Tangerang. Hal ini berarti kebugaran siswa masih kurang dari target keberhasilan dan akan ditindak lanjuti dalam siklus selanjutnya.

Keberhasilan pembelajaran tidak dilihat dari hasil kebugaran saja akan tetapi lembar observasi guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung, berikut ini bisa dilihat hasil observasi guru dan siswa pada table di bawah ini:

Tabel 4.7
Lembar observasi Siswa Permainan Gobak Sodor siklus I

No	Nama Siswa	Pernyataan								Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Resya. A	3	2	3	2	2	3	3	3	21
2	Ahmad jenal	3	3	2	2	2	3	3	3	21
3	Ramlan	3	2	2	2	2	2	2	2	17
4	Alya	3	2	3	3	2	2	3	3	21
5	Risma. A	3	2	3	2	2	2	2	2	18
6	Siti Khodijah	2	3	2	2	3	2	2	2	18
7	Siti anisa	3	2	3	2	2	2	2	2	18
8	Lira Noor Edi	3	2	3	2	2	2	3	3	20

9	Setiani	2	2	2	2	2	2	3	2	17
10	Adelia Agustin	3	2	3	2	3	2	2	3	20
11	Jeri Saputra	2	2	2	2	2	2	3	2	17
12	Diana	2	3	3	3	3	2	2	3	21
13	Nur Andini	3	2	2	2	2	3	3	2	19
14	Riska Yunengsih	2	2	2	2	2	2	2	2	16
15	Noval Permana	4	3	3	3	2	2	3	2	22
16	Cindi	4	3	3	3	2	2	3	3	23
17	Cantika	2	2	2	2	2	3	2	2	17
18	Indriani	2	3	3	2	3	3	2	3	21
19	Rizal Riyadi	3	2	3	2	2	3	3	3	21
20	S. Nuraeni Cindi	3	2	2	2	3	2	2	2	18
21	Yana Suryana	3	3	3	3	2	3	3	3	23
22	Andini S	2	2	2	2	2	2	2	2	16
23	Rani Alinah	2	3	3	2	2	2	3	3	20
24	Dewi Noviani	2	2	3	2	2	2	2	2	17
Jumlah		64	56	62	53	53	55	60	59	462

Keterangan: Nilai KKM di MI Nurul Falah Palasari adalah 75

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &: \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{462}{768} \times 100 \\
 &= 60.15 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data yang diperoleh, maka Nilai rata-rata siklus I sebesar 60,15% masih dibawah standar ketuntasan belajar yaitu 75%. hal tersebut disebabkan siswa belum paham betul teknik dalam permainan Gobak Sodor

a. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi pembelajaran pada siklus ini, kegiatan ini difokuskan pada masalah yang muncul selama pelaksanaan tindakan pada siklus ini masih banyak kekurangan antara lain:

- 1) Sebagian siswa masih banyak yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran.
- 2) Sebagian besar siswa masih bingung dengan jalannya permainan gobak sodor.
- 3) Pelaksanaan praktek belum berjalan dengan baik, hal ini ditunjukkan dengan masih adanya beberapa siswa yang masih bercanda.
- 4) Memodifikasi lapangan dan garis lapangan yang tidak permanen
- 5) Aktifitas siswa dalam bermain gobak sodor belum begitu aktif karena masih ada sebagian siswa yang belum paham tentang tata cara bermain gobak sodor

Pada siklus I indikator keberhasilan yang didapat siswa pada tes kebugaran adalah 60,15% belum mencapai indikator keberhasilan. Karena belum mencapai indikator keberhasilan, maka akan di lanjut pada siklus berikutnya.

Dari kekurangan-kekurangan tersebut maka perlu dilakukan perbaikan untuk tindakan berikutnya, yaitu:

- 1) Peneliti menegaskan kepada siswa agar saat guru menjelaskan materi harus memperhatikan karena siswa akan ditanya tentang apa yang sudah guru jelaskan.
- 2) Peneliti memberikan video tentang gobak sodor agar siswa lebih paham dengan jalannya permainan gobak sodor.
- 3) Peneliti harus memberikan contoh yang lebih rinci untuk melakukan teknik permainan gobak sodor.

2. Siklus II

a. perencanaan

Pada tindakan siklus II ini dilaksanakan pada hari jumat 27 November 2017. Adapun persiapan yang dilakukan antara lain :

Perencanaan yang disusun peneliti pada siklus II yang dilakukan peneliti hampir sama dengan perencanaan yang ada pada kegiatan siklus I yaitu membuat RPP (telampir) materi pun masih sama yang diajarkan yaitu tentang Permainan tradisional gobak sodor, hanya yang berbeda yaitu langkah-langkah pembelajarannya

a. Tindakan

Pada awal pembelajaran peneliti melakukan apresiasi dan mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah tercantum pada RPP. Pada pelaksanaan pembelajaran ini peneliti membagi kedalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan penutup.

Pada tahap persiapan peneliti menanyakan materi yang sebelumnya dipelajari, setelah itu peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa, tak lupa peneliti juga menghimbau kepada siswa yang aktif agar mengajak siswa yang pasif untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran.

Setelah tahap pertama terlaksana peneliti melakukan tahapan pelaksanaan yaitu peneliti menjelaskan materi permainan tradisional : Gobak sodor, yang diawali dengan mengamati gambar dan video yang sudah disediakan yang menjelaskan teknik permainan gobak sodor. Setelah siswa selesai mengamati, peneliti menanyakan kepada siswa hal apa saja yang terdapat pada video tersebut. Setelah selesai, peneliti menjelaskan teknik dan sejarah permainan gobak sodor. Setelah menjelaskan siswa dibagi menjadi lima kelompok (siswa dikelompokkan beda dengan di siklus I) dan setiap kelompok dibagi menjadi lima siswa, sebelum mempraktekan permainan tradisional gobak sodor siswa terlebih dahulu mengikuti tes kebugaran lari jarak 300

meter (bolak-balik), setelah selesai tes guru membagi untuk setiap penyerang dan penjaga secara bergilir, dan yang terakhir siswa mengikuti petunjuk atau instruksi dari komando (guru). Kemudian siswa mempraktikkan permainan gobak sodor dengan mempersiapkan lapangan ukuran 9x4 hanya saja menggunakan tempat yang luas seperti lapangan bulu tangkis. Selanjutnya sebagai penutup, guru melakukan penilaian dengan ketentuan anak yang menyerang tanpa tersentuh di dalam lapangan ketika bermain, selanjutnya guru meminta kepada siswa untuk menyimpulkan manfaat dari permainan traditional gobak sodor usai praktik. Peneliti melakukan refleksi kegiatan dengan meminta peserta didik mengungkapkan perasaan dan pendapatnya pada pembelajaran hari ini.

Tahap penutup, pada tahap ini peneliti meminta siswa untuk berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.

b. Observasi

Berdasarkan pelaksanaan pada siklus II, maka peneliti dan guru melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan permainan gobak sodor. Instrumen yang digunakan pada tahap ini yaitu lembar aktivitas, yang terdiri dari lembar aktivitas guru dan lembar aktivitas siswa. Hasil pengolahan data observasi siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.9
Hasil Kebugaran Siswa Lari 300 M (Bulak Balik) siklus II

NO	Nama	Waktu	Nilai	Keterangan
1	Resya. A	2'57"	3	Sedang
2	Ahmad jenal	2'26"	4	Baik
3	Ramlan	2'30"	3	Sedang
4	Alya	2'50"	4	Baik
5	Risma. A	2'51"	4	Baik
6	Siti Khodijah	3'13"	3	Sedang
7	Siti anisa	3'26"	2	Kurang
8	Lira Noor Edi	2'45"	4	Baik
9	Setiani	3'26"	3	Sedang
10	Adelia Agustin	2'52"	4	Baik
11	Jeri Saputra	3'09"	2	Kurang
12	Diana	3'20"	4	Baik
13	Nur Andini	3'09"	3	Sedang
14	Riska Yunengsih	2'50"	4	Baik
15	Noval Permana	2'01"	5	Baik Sekali
16	Cindi	2'52"	4	Baik
17	Cantika	3'01"	3	Sedang
18	Indriani	2'32"	5	Baik sekali
19	Rizal Riyadi	2'03"	5	Baik sekali
20	S. Nuraeni Cindi	3'26"	3	Sedang
21	Yana Suryana	2'07"	5	Baik sekali
22	Andini S	4'11"	2	Kurang
23	Rani Alinah	2'32"	5	Baik sekali
24	Dewi Noviani	2'52"	4	Baik
Jumlah			88	

Keterangan: kemampuan siswa berlari menempuh jarak 300 meter (bulak-balik)

Bila dilihat dari tabel frekuensi hasil kebugaran siswa adalah sebagai berikut:

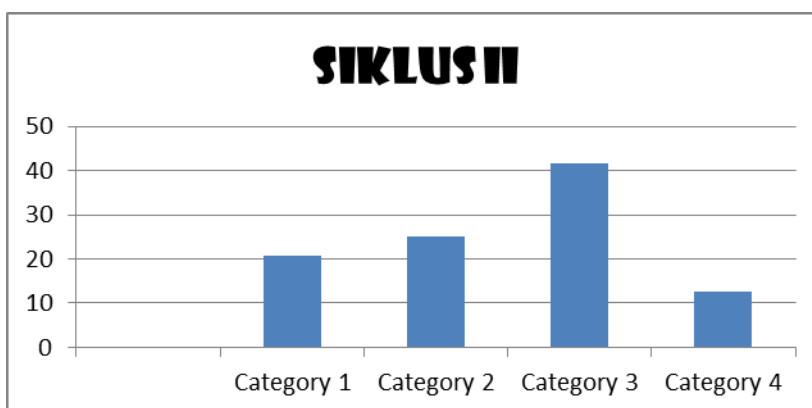
Table 4.10
Nilai dan Frekuensi hasil kebugaran siswa Siklus II

No	Nilai (n)	Frekuensi (f)	Presentase
1	2	3	12.6%
2	3	6	25%
3	4	10	41.6%
4	5	5	20.8%
Jumlah		24	100%

Hasil Belajar : $\frac{\text{Jumlah nilai yang di dapat}}{\text{Jumlah nilai maksimal}} \times 100$

$$\text{Hasil belajar} : \frac{88}{120} \times 100\% = 76\%$$

Gambar 4.3
Nilai dan frekuensi hasil kebugaran siswa siklus II



Catatan: 1) 5 siswa 2) 10 siswa 3) 6 siswa 4) 3 siswa

11	Jeri Saputra	3	3	3	3	3	3	3	3	24
12	Diana	3	3	4	3	3	3	3	3	25
13	Nur Andini	4	3	3	3	3	3	3	3	25
14	Riska Yunengsih	3	3	3	3	3	3	3	3	24
15	Noval Permana	4	3	4	3	3	4	4	4	29
16	Cindi	4	4	4	3	3	4	4	4	30
17	Cantika	3	3	3	3	3	3	3	3	24
18	Indriani	3	3	4	3	3	4	3	3	26
19	Rizal Riyadi	4	3	4	3	3	4	4	3	28
20	S. Nuraeni Cindi	4	3	3	3	3	3	3	3	25
21	Yana Suryana	4	3	4	3	3	3	4	4	28
22	Andini S	3	3	4	3	3	3	3	3	25
23	Rani Alinah	3	3	4	3	3	3	3	3	25
24	Dewi Noviani	3	3	3	3	3	3	3	3	24
Jumlah		83	74	84	72	72	78	79	78	620

Keterangan : Siswa yang Mencapai Nilai KKM

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{620}{768} \times 100 \\
 &= 80.72 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini pembelajaran berjalan dengan lancar dengan ketuntasan belajar tercapai. Kendala-kendala di siklus I sudah tidak tampak lagi. Peningkatan hasil belajar pada siklus II ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menjelaskan materi dengan menerapkan media video visual sehingga siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan sehingga dalam prakteknya

dalam permainan gobok sodor siswa lebih memahami dibandingkan dalam praktek permainan gobak sodor pada siklus I.

Nilai : 4 = kurang sekali
 3 = kurang
 2 = baik
 1 = baik sekali

d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi pembelajaran pada siklus II, tapi secara umum pelaksanaan siklus II tidak ada permasalahan berarti yang harus didiskusikan pada tahap refleksi. Karena hasil yang diperoleh pada siklusII yaitu 80,72% ini telah melebihi dari target yang ingin dicapai peneliti dan sudah mencapai indikator keberhasilan. Pelaksanaan kegiatan yang direncanakan pada siklus II ini dapat dikatakan berhasil dan dicukupkan sampai siklus II, karena hasil kebugaran siswa meningkat. Oleh karena itu, terbukti bahwa penggunaan permainan pengembangan permainan gobak sodor dapat meningkatkan kebugaran siswa.

B. Pembahasan hasil penelitian

Tabel 4.13
Rekapitulasi Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa

Aktivitas Guru		Aktivitas Siswa	
Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
76,66%	85%	70,31%	95%

Berdasarkan tabel di atas aktivitas guru pada siklus I 76,66% dan Aktivitas Siswa 70,31% kemudian pada tahap siklus II aktivitas guru 85% dan Aktivitas siswa 95%. Pada tahap siklus II ini aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan yang sangat baik bahwa aktivitas guru sangat berpengaruh besar terhadap aktivitas siswa.

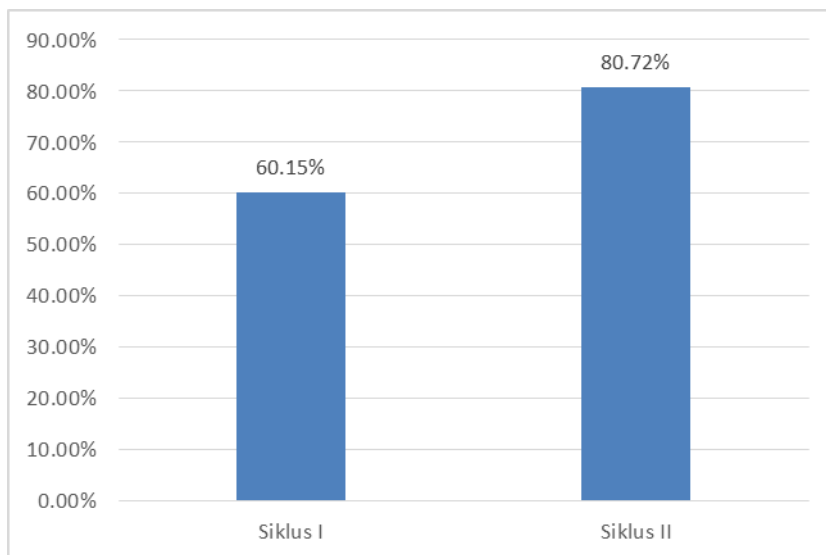
Tabel 4.14
Perbandingan Data Nilai Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Nama Siswa	Penilaian		Peningkatan Aktivitas
		Siklus I	Siklus II	
1	Resya. A	21	25	4
2	Ahmad Jenal	21	28	7
3	Ramlan	17	27	10
4	Alya	21	27	6
5	Risma. A	18	25	7
6	Siti Khodijah	18	24	6
7	Siti anisa	18	24	6
8	Lira Noor Edi	20	27	7
9	Setiani	17	25	8
10	Adelia Agustin	20	26	6
11	Jeri Saputra	17	24	7
12	Diana	21	25	4
13	Nur Andini	19	25	6
14	Riska Yunengsih	16	24	8

15	Noval Permana	22	29	7
16	Cindi	23	30	7
17	Cantika	17	24	7
18	Indriani	21	26	5
19	Rizal Riyadi	21	28	7
20	S. Nuraeni Cindi	18	25	7
21	Yana Suryana	23	28	5
22	Andini S	16	25	9
23	Rani Alinah	20	25	5
24	Dewi Noviani	17	24	7
Jumlah		462	620	158
Presentasi Ketuntasan		60.15 %	80,72 %	

Berikut adalah grafik hasil Siklus I dan Siklus II pada kemampuan siswa dalam pengembangan permainan Gobak Sodor:

Grafik 4.4
Hasil Kemampuan Siswa Meningkatkan Kebugaran dengan Pengembangan Permainan Gobak Sodor



Keterangan: Siklus I dan Siklus II

a. Siklus I

Berdasarkan hasil analisis siklus I diketahui bahwa masih banyak siswa yang bercanda dan bermain bersama temannya, dan hasilnya pada siklus I aktifitas siswa mencapai 60,15. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya mencapai ketuntasan aktifitas belajar. unsur hasil tindakan yang belum berhasil dicapai oleh siswa. Hal ini disebabkan:

1. Pada saat pembelajaran guru terlalu terburu-buru dalam menyampaikan materi pembelajaran dikarenakan waktu.

2. Pada melaksanakan praktek permainan gobak sodor siswa masih bingung dalam menerapkannya.
3. Siswa yang pandai dan aktif masih mendominasi kelompok, yang akhirnya hanya siswa yang pandai saja yang aktif.

b. Siklus II

Pada siklus II diketahui bahwa KKM telah mengalami peningkatan sebesar 23% yaitu sebesar 80,72%. Yang berarti sudah mencapai indikator keberhasilan secara umum. Hal ini tidak terlepas dari perbaikan langkah tindakan yang didasarkan pada hasil evaluasi dan perencanaan yang dilakukan pada siklus I. Penelitian akhirnya dicukupkan sampai siklus II karena sudah tercapainya peningkatan hasil belajar.

Langkah tindakan perbaikan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk masalah guru menyampaikan materi pembelajaran terlalu terburu-buru, guru menyampaikan materi pembelajaran dengan tenang dan lebih jelas.
2. Pada masalah dalam melaksanakan praktek permainan gobak sodor yang masih kebingungan, peneliti memberikan media berupa video teknik permainan gobak sodor dan menjelaskan dengan jelas.

3. Masalah siswa yang pandai dan aktif masih mendominasi kelompok, guru mengarahkan siswa yang terlihat pandai untuk mengajak aktif siswa yang pasif.

Hal ini menunjukkan adanya peningkatan presentase aktivitas siswa dan prestasi belajar yang dilakukan dengan Praktik menggunakan permainan gobak sodor. Karena kriteria ini sudah memenuhi indicator kinerja maka penelitian dicukupkan di siklus II.

C. Jawaban Hipotesis

Berdasarkan analisis data diatas, hipotesis penelitian yang diajukan sebagai berikut, jika guru menggunakan permainan pengembangan gobak sodor dapat meningkatkan kebugaran siswa dalam pembelajaran penjasorkes di kelas V MI Nurul Falah Palasari Kecamatan Pagedangan Kabupaten Tangerang.

Dari hasil observasi keaktifan siswa pada kegiatan proses belajar siswa ternyata semakin meningkat. Dan peningkatan proses belajar tersebut sesuai dengan harapan dari permainan gobak sodor begitupun tes kebugaran siswa mengalami peningkatan setelah melakukan kegiatan permainan pengembangan gobak sodor.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka hipotesis yang digunakan dapat terjawab, yaitu sebagai berikut: penggunaan permainan gobak sodor dapat meningkatkan hasil kebugaran Dengan kata lain hipotesis yang diajukan dapat diterima.