

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERMAIN BOLA KASTI
DENGAN METODE PERMAINAN PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 1 AIKMEL TIMUR
TAHUN PELAJARAN 2019/2020”.

Baiq Isnantini

Email; baiqisnantini65@gmail.com

SD NEGERI 1 AIKMEL

ABSTRAK

Kesegaran jasmani ditinjau dari ilmu faal adalah kemampuan tubuh untuk menyesuaikan fungsi alat-alat tubuh dalam batas-batas fisiologis terhadap keadaan lingkungan dan kerja fisik dengan cara yang cukup efisien tanpa kelelahan secara berlebihan. Kondisi ideal tersebut apabila diterapkan pada siswa di sekolah akan mampu mendorong siswa dalam menyerap materi ajar yang di sampaikan, selain latihan yang teratur keberhasilan penyampaian materi ajar terutama pendidikan jasmani juga bergantung kepada metode yang digunakan dalam pembelajaran. Metode permainan memiliki dampak positif terhadap kerjasama antara siswa, hal ini ditunjukkan adanya tanggung jawab dalam kelompok dimana siswa yang lebih mampu mengajari temannya yang kurang mampu. Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: Pembelajaran dengan metode permainan memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu masing-masing 64,29%, 69,29%, dan 85,71%. Pada siklus III ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

Kata Kunci : Bola kasti, Metode Permainan,

ABSTRACT

Physical freshness in terms of physiology is the body's ability to adjust the functions of the organs within physiological limits to environmental conditions and physical work in a fairly efficient manner without excessive fatigue. This ideal condition, if applied to students in school, will be able to encourage students to absorb the teaching material conveyed, in addition to regular practice, the success of the delivery of teaching materials, especially physical education, also depends on the methods used in learning. The game method has a positive impact on cooperation between students, this is indicated by the responsibility in groups where students are more able to teach their less fortunate friends. From the results of learning activities that have been carried out for three cycles, and based on all the discussions and analyzes that have been carried out, it can be concluded as follows: Learning with the game method has a positive impact in increasing student learning achievement which is marked by an increase in student learning completeness in each cycle, namely: - 64.29%, 69.29% and 85.71% respectively. In the third cycle, classical student learning completeness has been achieved.

Keywords: baseball, game method,

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap orang dilahirkan dengan memiliki badan dan pikiran, karena dari semenjak masa bayi, terdapat ketergantungan dari siapa yang merawatnya. Warna kehidupan anak ikut juga ditentukan dari bagaimana cara merawat dan mengarahkan dari kehidupan dilingkungannya. Oleh karena itu kewajiban kita semua untuk memberikan yang terbaik bagi anak-anak usia dini dan memberikan kepada anak-anak tersebut lingkungan hidup dan kegiatan-kegiatan yang sebaik dan semenarik mungkin untuk meningkatkan pertumbuhan mental dan fisiknya.

Kesegaran jasmani ditinjau dari ilmu faal adalah kemampuan tubuh untuk menyesuaikan fungsi alat-alat tubuh dalam batas-batas fisiologis terhadap keadaan lingkungan dan kerja fisik dengan cara yang cukup efisien tanpa kelelahan secara berlebihan.

Orang yang sudah bekerja masih dapat melakukan kegiatan-kegiatan lain yang bersifat rekreatif dan telah mengalami pemulihan yang sempurna sebelum datangnya tugas yang sama pada esok harinya.

Dalam mempertahankan komponen di atas diperlukan olahraga secara teratur sehingga memperoleh hasil seperti diatas. Bila olahraga dilakukan dengan tidak terjadwal dipastikan bahwa hasil yang diharapkan tidak akan dicapai seperti yang diharapkan. Kondisi ideal tersebut apabila diterapkan pada siswa di sekolah akan mampu mendorong siswa dalam menyerap materi ajar yang di sampaikan, selain latihan yang teratur keberhasilan penyampaian materi ajar terutama pendidikan jasmani juga bergantung kepada metode yang digunakan dalam pembelajaran

Pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa akan mampu mendorong kemampuan siswa dalam penguasaan teknik taktik dan strategi olah raga beregu. ini penting untuk dilakukan karena penguasaan teknik taktik dan strategi olah raga beregu membutuhkan strategi dalam penyampaian tersendiri kepada siswa.

Sedangkan metode yang dirasa sesuai dan tepat ialah dengan metode permainan, metode ini akan menciptakan suasana belajar yang kompak dan tidak membosankan sekaligus menjadikan siswa aktif. Penelitian tindakan ini diharapkan mampu menjawab permasalahan yang ada yaitu Bagaimana peningkatan kemampuan Bermain bola kasti siswa Kelas III SD Negeri 1 Aikmel Timur Kecamatan Aikmel Kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2019/2020 dengan diterapkannya metode permainan. Tujuan dari penelitian ini adalah diharapkan adanya Peningkatan kemampuan Bermain bola kasti siswa pada mata pelajaran Penjas Kelas III SD Negeri 1 Aikmel Timur Kecamatan Aikmel Kabupaten Lombok Timur dengan metode permainan. Disamping itu melalui penelitian ini dapat diketahui Sejauh mana tingkat pemahaman siswa Kelas III SD Negeri 1 Aikmel Timur Kecamatan Aikmel Kabupaten Lombok Timur dalam pelajaran pendidikan jasmani. Serta Untuk mengetahui metode pengajaran yang sesuai diterapkan di kelas dan sekolah terutama Kelas III SD Negeri 1 Aikmel Timur Kecamatan Aikmel Kabupaten Lombok Timur.

KAJIAN PUSTAKA

A. Definisi Pembelajaran

Sutomo (1993: 68) mengemukakan bahwa Pembelajaran adalah proses pengelolaan lingkungan seseorang yang dengan sengaja dilakukan sehingga memungkinkan dia belajar untuk melakukan atau mempertunjukkan tingkah laku tertentu pula. Sedangkan belajar adalah suatu proses yang menyebabkan perubahan tingkah laku yang bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan yang bersifat fisik, tetapi perubahan dalam kebiasaan, kecakapan, bertambah, berkembang daya pikir, sikap dan lain-lain. (Soetomo, 1993: 120).

Pasal 1 Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional menyebutkan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran dapat juga didefinisikan sebagai proses, cara, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. (KBBI, 1996: 14).

Sebagai konklusi, Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses yang disengaja yang menyebabkan siswa belajar pada suatu lingkungan belajar untuk melakukan kegiatan pada situasi tertentu

B. Pengajaran Melalui Permainan

Banyak bentuk permainan yang dapat dilakukan dan salah satunya ialah Permainan ini membuat anak bergerak aktif. Para siswa diminta keluar dari tempat duduk lalu berbaris dengan rapi. Yang paling depan ialah ketua (leader), sedangkan yang berbaris di belakang disebut anggota atau team. Bila jumlah siswa lebih dari sepuluh, kita tidak usah panic. Bagilah mereka ke dalam

kelompok; tiga atau empat kelompok bermain. Tiap-tiap kelompok memiliki satu orang ketua team.

Pokok bahasan kali ini ialah menerapkan unjuk kerja keterampilan lokomotor dan manipulatif dalam salah satu nomor olah raga beregu bola besar yang dipilih adalah bola basket.

Untuk permulaan atau bagi pemula sebelum melakukan kegiatan setelah dibagi menjadi beberapa team untuk memulai permainan terutama untuk pemula sebelum melakukan kegiatan permainan bola basket, yang perlu dilakukan ialah lemparan atau operan, ini dilakukan dengan cara melempar dan menangkap bola harus dikuasai lebih dahulu cara menangkap dan memegang bola. pelaksanaannya bola dipegang dengan kedua tangan, bola diteuk dan diletakkan di samping badan, kaki dapat saja sejajar atau sikap kuda kuda, arahan operan setinggi dada atau setidaknya antara bahu dan pinggang penerima ini dilakukan di setiap kelompok.

Pada permainan selanjutnya dilakukan operan bola dari atas kepala, pada saat ini bola akan dilempar, bola dari samping atas kepala dengan kaki kiri melangkah ke depan. Bola dilemparkan pada sasaran yang dituju dibantu dengan melangkah kaki, ini dilakukan dalam setiap team.

Latihan latihan ini dilakukan dengan berbagai variasi yang diciptakan sedemikian rupa sehingga siswa akan merasa senang dan diciptakan suasana yang bisa membuat belajar mengasikan.

C. Memilih Permainan

Mengajar Pendidikan jasmani melalui permainan tidak hanya memerlukan kreativitas dan daya imajinasi yang tinggi dari seorang guru, tetapi juga harus memperhatikan hal-hal yang berikut:

1. Tujuan
Sesuaikan permainan yang dipilih dengan materi pelajaran.
2. Tempat Bermain
Kalau tempat tidak memadai, pilihlah lapangan atau tempat lain.
3. Jumlah Siswa
Sesuaikan teknik bermain dengan jumlah siswa. Permainan yang dipilih harus dapat melibatkan seluruh siswa karena kalau hanya sebagian saja yang mengikuti permainan sebaogaia lagi akan menjadi penonoton.
4. Usia
Sesuaikan bentuk permainan dengan usia anak, Pilih jenis latihan sesuai untuk pemula.
5. Kegiatan
Bila kegiatan memerlukan aktivitas yang tinggi sehingga membuat gaduh dan mengganggu kelas, sebaiknya kegiatan tidak dilaksanakan di luarkelas.
6. Waktu
Perhitungkan waktu yang tersedia dengan waktu yang diperlukan untuk bermain. Banyak permainan yang memerlukan waktu yang lama. Untuk permainan seperti ini, kalau tidak berhati-hati berhitung akan mengganggu waktu yang disediakan untuk mata pelajaran berikutnya.
7. Peralatan Bermain
Begitu permainan dipilih, siapkan peralatan main sehingga akan lancar dan dapat menghemat waktu.
8. Hadiah
Siapkanlah hadiah bila ada pertandingan dalam permainan. Sekecil apa pun sebuah hadiah, selalu merupakan motivasi yang kuat untuk belajar.
9. Referens
Banyak buku tentang permainan yang dapat dijadikan referens.

D. Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak. Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat, Waktu dan Subyek Penelitian

1. Tempat Penelitian
Tempat penelitian adalah tempat dimana suatu penelitian dilaksanakan guna memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di Kelas III SD Negeri 1 Aikmel Timur Kecamatan Aikmel Kabupaten Lombok Timur .
2. Waktu Penelitian
Waktu penelitian adalah rentang waktu untuk melakukan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April semester genap
3. Subyek Penelitian
Subyek bagi penelitian ini adalah siswa-siswi Kelas III SD Negeri 1 Aikmel Timur Kecamatan Aikmel Kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2019/2020.

B. Rancangan penelitian.

Penelitian yang dilaksanakan ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Tim Pelatih Proyek PGSM, PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam

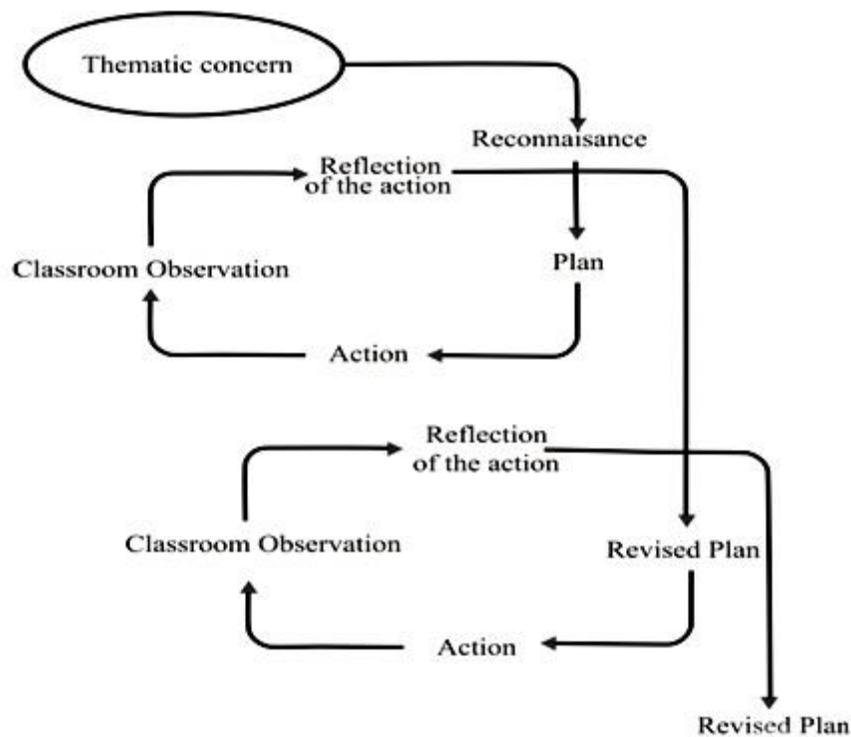
melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi dimana praktek pengajaran tersebut dilakukan (dalam Mukhlis, 2003: 3).

Sedangkah menurut Mukhlis (2003: 5) PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat sistematis reflektif oleh pelaku tindakan untuk memperbaiki kondisi pengajaran yang dilakukan.

Adapun tujuan utama dari PTK adalah untuk memperbaiki/meningkatkan pratek pengajaran secara berkesinambungan, sedangkan tujuan penyertaannya adalah menumbuhkan budaya meneliti di kalangan guru (Mukhlis, 2003: 5).

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan,

maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Sugiarti, 1997: 6), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Pelaksanaan dari tiap siklus dapat diilustrasikan sebagai berikut ;



Dikutip dari Kemmis, S, Mc Taggart, R

Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Tes formatif

Tes ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, digunakan untuk mengukur kemampuan, Tes formatif ini diberikan setiap akhir putaran. Bentuk soal yang diberikan adalah pilihan ganda (objektif).

D. Metode Pengumpulan Data

Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui tes formatif.

E. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran.

Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu:

1. Untuk menilai ulangan atau tes formatif

Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes formatif dapat dirumuskan:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Dengan : \bar{X} = Nilai rata-rata
 $\sum X$ = Jumlah semua
 nilai siswa
 $\sum N$ = Jumlah siswa

2. Untuk ketuntasan belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 65% atau nilai 65, dan kelas disebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 80% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 80%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data Penelitian Persiklus

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 1, LKS 1, soal tes formatif 1 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengolahan metode pembelajaran permainan, dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

b. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 1 April 2020 di Kelas III dengan jumlah siswa 28 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Sebagi

pengamat adalah seorang kolaborator.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif I dengan tujuan untuk mengetahui

tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

Table Nilai Tes Pada Siklus I

No. Urut	Skor	Keterangan		No. Urut	Skor	Keterangan	
		T	TT			T	TT
1	70	√		15	70	√	
2	70	√		16	70	√	
3	60		√	17	70	√	
4	80	√		18	60		√
5	30		√	19	70	√	
6	60		√	20	60		√
7	80	√		21	80	√	
8	60		√	22	70	√	
9	60		√	23	70	√	
10	80	√		24	40		√
11	70	√		25	50		√
12	60		√	26	70	√	
13	90	√		27	70	√	
14	70	√		28	70	√	
Jumlah	940	8	6	Jumlah	920	10	4
Jumlah Skor 1860 Jumlah Skor Mask. Ideal 2800 % Skor Tercapai 66,43							

Keterangan: T : Tuntas
 TT : Tidak Tuntas
 Jumlah siswa yang tuntas : 18
 Jumlah siswa yang belum tuntas : 10
 Klasikal : Belum tuntas

Hasil berikutnya adalah tes formatif siswa seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siswa pada Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata tes formatif	66,43
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	18
3	Persentase ketuntasan belajar	64,29

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode pengajaran permainandiperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 66,43 dan ketuntasan belajar mencapai 64,29% atau ada 18 siswa dari 28

siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 hanya sebesar 64,29% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang

dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan metode pembelajaran permainan.

c. Refleksi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut:

Guru kurang baik dalam memotivasi siswa dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran guru kurang baik dalam pengelolaan waktu

Siswa kurang begitu antusias selama pembelajaran berlangsung

d. Refisi

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya.

1. Guru perlu lebih terampil dalam memotivasi siswa dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Dimana siswa diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan.
2. Guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi-informasi yang dirasa perlu dan memberi catatan
3. Guru harus lebih terampil dan bersemangat dalam memotivasi siswa sehingga siswa bisa lebih antusias.

2. Siklus II

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, LKS, 2, soal tes formatif II dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan metode pengajaran permainandan lembar observasi guru dan siswa.

b. Tahap kegiatan dan pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 8 April 2020 di Kelas III dengan jumlah siswa 28 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru.

Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulangi lagi pada siklus II.

Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Sebagai pengamat seorang kolaborator.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes formatif II. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut.

Table Nilai Tes Pada Siklus II

No. Urut	Skor	Keterangan		No. Urut	Skor	Keterangan	
		T	TT			T	TT
1	70	√		15	50		√
2	80	√		16	60	√	
3	50		√	17	70	√	
4	70	√		18	70	√	
5	100	√		19	50		√
6	70	√		20	80	√	
7	90	√		21	70	√	
8	40		√	22	80	√	
9	70	√		23	70	√	
10	60		√	24	60		√
11	70	√		25	40		√
12	80	√		26	90	√	
13	70	√		27	70	√	
14	80	√		28	80	√	
Jumlah	1000	11	3	Jumlah	940	10	4
Jumlah Skor 1940 Jumlah Skor Mask. Ideal 2800 % Skor Tercapai 69,29							

Keterangan: T : Tuntas
 TT : Tidak Tuntas
 Jumlah siswa yang tuntas : 21
 Jumlah siswa yang belum tuntas : 7
 Klasikal : Belum tuntas

Hasil tes formatif siswa terlihat pada tabel berikut.

Tabel Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siswa pada Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata-rata tes formatif	69,29
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	21,00
3	Persentase ketuntasan belajar	75,00

Dari tabel di atas diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 69,29% dan ketuntasan belajar mencapai 75,00% atau ada 21 siswa dari 28 siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan sedikit lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena setelah guru

menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan guru dengan menerapkan metode pembelajaran permainan

c. Refleksi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut:

1. Memotivasi siswa
2. Membimbing siswa merumuskan kesimpulan/menemukan konsep
3. Pengelolaan waktu

d. Revisi Rancangan

Pelaksanaan kegiatan belajar pada siklus II ini masih terdapat kekurangan-kekurangan. Maka perlu adanya revisi untuk dilaksanakan pada siklus II antara lain:

1. Guru dalam memotivasi siswa hendaknya dapat membuat siswa lebih termotivasi selama proses belajar mengajar berlangsung.
2. Guru harus lebih dekat dengan siswa sehingga tidak ada perasaan takut dalam diri siswa baik untuk mengemukakan pendapat atau bertanya.
3. Guru harus lebih sabar dalam membimbing siswa merumuskan kesimpulan/ menemukan konsep.
4. Guru harus mendistribusikan waktu secara baik sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.
5. Guru sebaiknya menambah lebih banyak contoh soal dan memberi soal-soal latihan pada siswa untuk dikerjakan pada setiap kegiatan belajar mengajar.

3. Siklus III

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 3, LKS 3, soal tes formatif 3 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan pembelajaran penemuan terbimbing dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

b. Tahap kegiatan dan pengamatan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus III dilaksanakan pada tanggal 15 April 2020 di Kelas III dengan jumlah siswa 28 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus II, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus II tidak terulang laig pada siklus III. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Sebagai pengamat adalah seorang kolaborator.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif III dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes formatif III. Adapun data hasil penelitian pada siklus III adalah sebagai berikut:

Table Nilai Tes Pada Siklus III

No. Urut	Skor	Keterangan		No. Urut	Skor	Keterangan	
		T	TT			T	TT
1	90	√		15	70	√	
2	80	√		16	80	√	
3	70	√		17	80	√	
4	60		√	18	90	√	
5	90	√		19	50		√
6	70	√		20	80	√	
7	90	√		21	90	√	
8	60		√	22	50		√
9	70	√		23	80	√	
10	80	√		24	70	√	
11	100	√		25	90	√	
12	80	√		26	80	√	
13	100	√		27	70	√	
14	70	√		28	80	√	
Jumlah	1110	12	2	Jumlah	1060	12	2
Jumlah Skor 2170 Jumlah Skor Mask. Ideal 2800 % Skor Tercapai 77,50							

Keterangan: T : Tuntas
 TT : Tidak Tuntas
 Jumlah siswa yang tuntas : 24
 Jumlah siswa yang belum tuntas : 4
 Klasikal : Tuntas

Hasil berikutnya adalah tes formatif siswa seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 4.13. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siswa pada Siklus III

No	Uraian	Hasil Siklus III
1	Nilai rata-rata tes formatif	77,50
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	24,00
3	Persentase ketuntasan belajar	85,71

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata tes formatif sebesar 77,50 dan dari 28 siswa yang telah tuntas sebanyak 24 siswa dan 4 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 85,72% (termasuk kategori tuntas). Hasil pada siklus III ini mengalami peningkatan lebih baik dari

siklus II. Adanya peningkatan hasil belajara pada siklus III ini dipengaeruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan metode pengajaran permainansehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan.

c. Refleksi

Pada tahap ini akah dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan metode pembelajaran permainan. Dari data-data yang telah diperoleh dapat duraikan sebagai berikut:

1. Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.
2. Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif selama proses belajar berlangsung.
3. Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.
4. Hasil belajar siswa pada siklus III mencapai ketuntasan.

d. Revisi Pelaksanaan

Pada siklus III guru telah menerapkan metode pengajaran permainandengan baik dan dilihat dari aktivitas siswa serta hasil belajar siswa pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakah selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya penerapan metode pengajaran permainandapat meningkatkan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

C. Pembahasan

1. Ketuntasan Hasil belajar Siswa

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran

penemuan terbimbing memiliki dampak positif dalam

meningkatkan prestasi belajar siswa. hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, II, dan III) yaitu masing-masing 64,29%, 69,29%, dan 85,71%. Pada siklus III ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

2. Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses metode permainandalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan.

3. Aktivitas Guru dan Siswa Dalam Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Bahasa ingris dengan metode permainanyang paling dominan adalah Bekerja dengan anggota kelompok, mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru, dan diskusi antar siswa/antara siswa dengan guru. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dapat dikategorikan aktif.

Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah metode permainandengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul di antaranya aktivitas membimbing dan mengamati siswa

dalam mengerjakan kegiatan LKS, menjelaskan materi yang sulit, memberi umpan balik/ evaluasi/ tanya jawab dimana prosentase untuk aktivitas di atas cukup besar.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pembelajaran dengan metode permainan memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu masing-masing 64,29%, 69,29%, dan 85,71%. Pada siklus III ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

Metode permainan memiliki dampak positif terhadap kerjasama antara siswa, hal ini ditunjukkan adanya tanggung jawab dalam kelompok dimana siswa yang lebih mampu mengajari temannya yang kurang mampu.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar di kelas lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Untuk melaksanakan Metode permainan memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan Metode permainan dalam proses belajar

mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal.

2. Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai metode pengajaran yang sesuai, walau dalam taraf yang sederhana, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.
3. Perlu adanya penelitian yang lebih lanjut, karena hasil penelitian ini hanya dilakukan di SD Negeri 1 Aikmel Timur Kecamatan Aikmel Kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2019/2020.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Departemen Kesehatan Republik Indonesia. 1992. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor : 23 / 1992. Tentang Kesehatan*. Jakarta : Depdikbud.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1999. *Suplemen GBPP Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan SEKOLAH DASAR / MA* . Jakarta : Depdikbud.
- Ichsan, Muhammad, 1988. *UKS dan Olahraga*. Jakarta : Dirjen Dikti Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Depdikbud.
- Notoatmodjo, S, 1993. *Pengantar UKS dan Ilmu Perilaku*. Yogyakarta Andi Offset.
- Nadisah, 1992. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani dan Kesehartan*. Jakarta Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Depdikbud.

Sudjana, Nana, 1987. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung Sinar Baru.

Syah, Muhibbin, 1997. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan*

Baru. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Smet, Bart, 1994. *Psikologi Kesehatan*. Jakarta: Grasindo.