

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan

1. Pra-Penelitian

Kegiatan penelitian ini diawali dengan observasi ke sekolah pada hari Senin tanggal 17 Juli 2017 untuk melakukan wawancara tidak berstruktur dengan guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SMPN 2 Cilengkrang pada semester ganjil. Sesuai dengan silabus, ternyata terdapat materi pembelajaran permainan bola basket pada semester ganjil. Kemudian, peneliti melakukan pengamatan/observasi terhadap proses pembelajaran penjas permainan bola basket dengan tanpa menggunakan permainan *ice breaking* untuk melihat tingkat keberhasilan jumlah waktu aktif belajar dan minat belajar siswa/siswi kelas VII-D di SMPN 2 Cilengkrang pada hari senin tanggal 17 Juli 2017.

Hasil pengamatan yang ditemukan peneliti yaitu masih banyak siswa yang ribut, tidak memperhatikan, cepat jenuh, bosan, waktu aktif belajar yang kurang dan waktu jam pembelajaran yang panjang. sehingga peneliti perlu memperbaiki permasalahan yang ada.

Untuk melihat hasil pengamatan pra-penelitian (tes awal) pembelajaran penjas tanpa permainan *ice breaking* terhadap jumlah waktu aktif belajar, maka dapat kita lihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.1

Hasil observasi jumlah waktu aktif belajar siswa (JWAB)

(Pra Penelitian)

Indikator	Tes Awal
	Prosentase
Waktu Manajemen (M)	16,93%
Waktu Instruksi (I)	25,23%
Waktu Aktivitas Belajar (A)	29,16%
Waktu Lain-Lain (L)	29,16%

Dari data di atas, jumlah waktu aktif belajar siswa dari tes awal pembelajaran penjas tanpa melalui permainan *ice breaking* diketahui bahwa jumlah prosentase waktu manajemen (M) sebesar 16,93%, waktu instruksi (I) sebesar 25,23%, waktu aktivitas (A) sebesar 29,16%, dan waktu lain-lain (L) sebesar 29,16%.

Prosentase waktu aktif belajar (A) pada tes awal sebesar 29,16% memiliki nilai prosentase yang sama dengan waktu lain-lain (L) sebesar 29,16%. Yang artinya waktu aktif belajar siswa kelas VII D SMPN 2 Cilengkrang masih belum maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran penjas tanpa permainan *ice breaking* membuat aktivitas belajar menjadi kurang. Penjelasan ini diperkuat dengan observasi catatan lapangan yaitu “siswa/siswi masih banyak yang tidak memperhatikan guru saat memberikan instruksi. Masih banyak yang mengobrol, main-main, dan pada pelaksanaan praktik anak-anak masih main-main”.

Adapun untuk melihat hasil pengamatan pra-penelitian (tes awal) pembelajaran penjas tanpa permainan *ice breaking* terhadap Minat belajar, maka dapat kita lihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2
Perolehan Prosentase Minat Belajar Siswa
(Pra Penelitian)

No	Indikator Minat	Perolehan Skor
1	Perhatian	11
2	Keinginan	14
3	Motivasi	15
Jumlah		40
Prosentase		44,44 %

Dari data di atas, minat belajar siswa dari tes awal pembelajaran pendidikan jasmani tanpa melalui permainan *ice breaking* diketahui bahwa jumlah prosentase minat belajar siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani adalah 44,44 %. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani masih kurang baik. Sehingga perlu ditindak lanjuti.

Untuk menyiasati kekurangan tersebut, peneliti berusaha menerapkan modifikasi pembelajaran menggunakan permainan *ice breaking*. Dengan adanya permainan *ice breaking*, peneliti mengharapkan agar waktu aktif belajar siswa dan minat belajar siswa dalam pembelajaran penjas dapat meningkat.

Setelah melakukan observasi awal saat pra-penelitian, peneliti melakukan diskusi dengan guru mata pelajaran PJOK dan merencanakan untuk melakukan penelitian tindakan kelas pada siswa di kelas VII-D SMPN 2 Cilengkrang.

2. Siklus I

a. Tindakan 1

Pada siklus 1 tindakan 1 ini, peneliti akan mulai menerapkan tindakan yang dirancang pada tahap perencanaan.

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti dan kolabolator mendiskusikan rencana tindakan yang akan dilakukan pada penelitian, rencana pelaksanaan tindakan yang akan diterapkan termuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Peneliti menyiapkan modifikasi pembelajaran yaitu permainan *ice breaking* jenis gerakan badan. Peneliti menyiapkan instrumen observasi JWAB untuk mengetahui tingkat waktu aktif belajar dan lembar observasi minat belajar untuk mengetahui tingkat minat belajar. Tidak hanya itu, peneliti juga menyiapkan lembar observasi catatan lapangan untuk kolabolator mengamati kegiatan siswa selama kegiatan di lapangan

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan penelitian siklus 1 tindakan 1 dilaksanakan pada hari Senin tanggal 24 Juli 2017 dengan waktu pembelajaran selama 3 x 40 menit yang dilaksanakan pada pukul 10.10 – 12.20 WIB. Pada awal jam pembelajaran peneliti memberikan toleransi terhadap waktu manajemen sehingga peneliti harus menunggu siswa untuk berganti baju olahraga dan persiapan lainnya. Sambil menunggu siswa bersiap-siap, peneliti menyiapkan lapangan dan media pembelajaran yang akan digunakan. Setelah semua persiapan selesai, peneliti memulai pembelajaran dengan uraian kegiatan sebagai berikut.

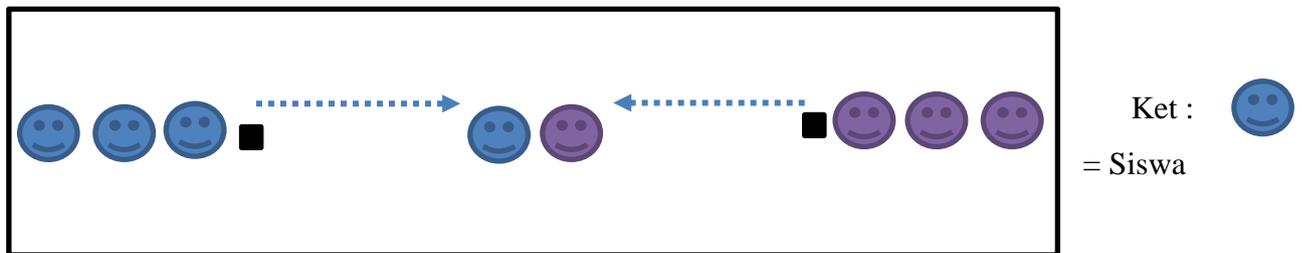
a) Kegiatan Awal

Siswa masuk ke lapangan untuk mengikuti pembelajaran, kemudian berbaris, berdo'a dan peneliti memeriksa kehadiran siswa. Guru yang bersangkutan (kolabolator) bersama peneliti menyampaikan bahwa akan dilakukan penelitian pada kelas VII-D dengan materi pembelajaran penjas permainan bola besar (basket)

Setelah itu, Peneliti menyampaikan materi dan tujuan dari pembelajaran yang akan dilakukan siswa. Peneliti memotivasi siswa untuk bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Setelah itu, peneliti memberikan pemanasan permainan menggunakan permainan *ice breaking* jenis gerakan badan atau permainan aktivitas fisik yang nama permainannya adalah suit benteng. Lihat gambar dibawah ini.

Gambar 4.1

Gambar Permainan Suit Benteng



= Lari

■ = Benteng (Batu)

Cara bermain: siswa dibagi menjadi 4 kelompok dan masing-masing kelompok beranggotakan 4 orang. Setelah itu setiap kelompok harus memiliki benteng yang nanti benteng tersebut akan menjadi tempat mendapatkan poin. Setelah itu baris di belakang batu atau benteng dan saling berhadapan dengan kelompok lawan dengan jarak kurang lebih 10 Meter. Kemudian barisan paling depan dari masing-masing kelompok lari dan kemudian berhadapan, setelah itu suit kemudian jika ada yang menang suit, dia maju terus lari kedepan dan yang kalah kembali kebarisan belakang kelompoknya, kemudian teman dari kelompok yang kalah suit tadi teman yang barisan didepan lari untuk menghadang kelompok yang menang suit. Begitu seterusnya sampai ada yang mampu menginjak benteng lawan. Sehingga mendapatkan poin.

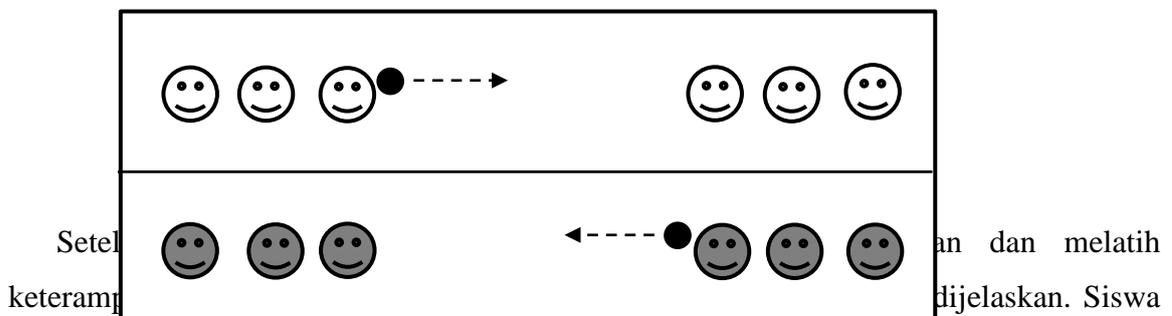
b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti diawali dengan siswa mengamati peneliti yang sedang melakukan demonstrasi/contoh gerakan yang baik dalam melempar dan menangkap bola, serta memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya bila ada yang belum dipahami mengenai keterampilan bermain bola basket.

Setelah itu, peneliti memberikan tugas gerak/latihan kepada siswa dan membagi siswa menjadi dua kelompok. Kemudian, setelah kelompok terbentuk, siswa berbaris berkelompok berhadapan sesuai gambar berikut.

Gambar 4.2

Posisi barisan siswa saat melakukan kegiatan lempar tangkap bola



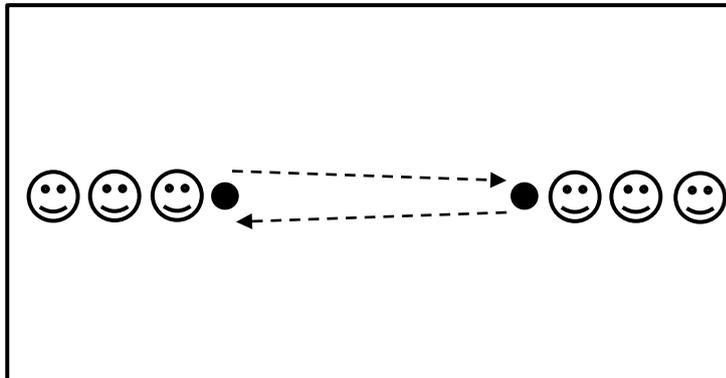
an dan melatih dijelaskan. Siswa yang sedang memegang bola akan melempar balik bola tersebut ke arah temannya yang berbaris jauh di depan, kemudian teman tersebut menerima lambungan bola yang di lempar oleh temannya. Setelah berhasil menangkap, siswa tersebut melemparkan lagi bolanya, begitu seterusnya. Siswa yang sudah melempar, langsung lari ke belakang barisan untuk menanti giliran selanjutnya. Ketika semua siswa telah melakukan tugas gerak tersebut, siswa dikumpulkan kembali untuk melakukan evaluasi, mengemukakan kesulitan yang dirasakan, dan mendiskusikan temuan yang siswa dapat saat melakukan kegiatan pembelajaran permainan lempar tangkap bola basket.

Kegiatan peneliti selanjutnya yaitu memberikan tugas gerak menggiring bola basket. Sebelum tugas gerak diberikan kepada siswa, peneliti memberikan demonstrasi bagaimana cara menggiring bola yang benar dan proposional. Peneliti juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya bila ada yang belum paham.

Siswa dibagi menjadi dua kelompok seperti sebelumnya. Kemudian, peneliti membagi tempat untuk masing-masing kelompok supaya leluasa melakukan tugas gerak yang diberikan. Setelah itu, siswa berbaris berkelompok berhadapan sesuai gambar berikut.

Gambar 4.3

Posisi baris siswa saat melakukan kegiatan menggiring bola basket.



Siswa yang memegang bola basket, bersiap untuk menggiring bola kedepan menuju pada teman. Jika giringan bola itu tidak sesuai dengan yang semestinya, maka peneliti harus memperbaiki dan mendrill penggiring bola yang salah. Menggiri bola yang baik yaitu dengan memantul-mantulkan bola ke lantai dengan satu tangan. Saat bola bergerak ke atas telapak tangan menempel pada bola dan mengikuti arah bola.

Siswa yang tidak memegang bola, bersiap untuk menunggu giliran menggiring bola menuju kepada temn. Ketika semua siswa telah melakukan tugas gerak tersebut, siswa dikumpulkan kembali untuk melakukan evaluasi, mengemukakan kesulitan yang dirasakan, dan mendiskusikan temuan yang siswa dapat saat melakukan kegiatan pembelajaran permainan bola basket.

Kegiatan selanjutnya, peneliti mempersiapkan siswa untuk melakukan permainan bola basket. Peneliti menjelaskan tentang peraturan permainannya dan memberikan penjelasan ketika ada yang bertanya tentang permainan bola basket.

Siswa dipisahkan antara perempuan dan laki-laki. Kemudian untuk siswa laki-laki dibagi menjadi dua kelompok, begitu juga yang perempuan. Setelah itu, siswa perempuan melakukan permainan bola basket pada lapangan yang telah disediakan peneliti. Sedangkan siswa laki-laki mengamati aktivitas tersebut. Kemudian gantian, siswa laki-laki melakukan permainan kasti pada lapangan yang telah disediakan guru. Sedangkan siswa perempuan mengamati aktivitas tersebut.

c) Kegiatan Penutup

Siswa berkumpul untuk melakukan pendinginan, kemudian peneliti memberi kesempatan kepada semua siswa untuk bertanya-jawab mengenai apa yang ingin siswa

ketahui berdasarkan pengalaman ketika melakukan proses pembelajaran permainan bola basket. Kemudian, Peneliti bersama siswa melakukan diskusi untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Setelah kegiatan tanya-jawab dianggap selesai, peneliti memberi tugas untuk mencari referensi dari berbagai sumber mengenai permainan kasti agar siswa bisa menambah pemahaman tentang keterampilan dalam bermain bola basket. Selanjutnya, siswa berdo'a agar pembelajaran yang telah dilaksanakan bisa bermanfaat.

3) Pengamatan

Untuk melihat hasil pengamatan penelitian siklus 1 tindakan 1 pembelajaran penjas dengan menggunakan permainan *ice breaking* terhadap jumlah waktu aktif belajar, maka dapat kita lihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3
Hasil observasi jumlah waktu aktif belajar siswa (JWAB)
(Siklus 1 tindakan 1)

Indikator	Siklus 1 tindakan 1
	Prosentase
Waktu Manajemen (M)	21,15%
Waktu Instruksi (I)	25,33%
Waktu Aktivitas Belajar (A)	33,47%
Waktu Lain-Lain (L)	20,83 %

Dari data di atas, jumlah waktu aktif belajar siswa dari tes awal pembelajaran penjas melalui permainan *ice breaking* diketahui bahwa jumlah prosentase waktu manajemen (M) sebesar 21,15%, waktu instruksi (I) sebesar 25,33%, waktu aktivitas (A) sebesar 33,47%, dan waktu lain-lain (L) sebesar 20,83%.

Prosentase waktu aktif belajar (A) pada tindakan 1 sebesar 33,47% menunjukkan adanya peningkatan dari waktu aktif belajar (A) pada observasi awal yaitu 29,16 % dengan demikian ada peningkatan keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran PJOK dengan aktivitas permainan bola basket. Akan tetapi masih terdapat beberapa

permasalahan yang terjadi pada tindakan 1. Permasalahan-permasalahan tersebut akan diperbaiki pada tindakan 2.

Adapun untuk melihat hasil pengamatan siklus 1 tindakan 1 pembelajaran penjas dengan menggunakan permainan *ice breaking* terhadap minat belajar, maka dapat kita lihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.4
Perolehan Prosentase Minat Belajar Siswa
(Siklus 1 Tindakan 1)

No	Indikator Minat	Perolehan Skor
1	Perhatian	18
2	Keinginan	20
3	Motivasi	17
Jumlah		55
Prosentase		61,11 %

Dari data di atas, minat belajar siswa dari tes awal pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan *ice breaking* diketahui bahwa jumlah prosentase minat belajar siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani adalah 61,11%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan 16,67% dari siklus tes awal pada minat belajar siswa sebelumnya sehingga minat belajar siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani sudah cukup baik.

4) Refleksi

Pada tahap refleksi ini peneliti dan kolabolator mendiskusikan hasil dari pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada siklus 1 tindakan 1. Dalam pandangan peneliti, sudah terlihat ada peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Banyak siswa yang tidak takut untuk mencoba melakukan tugas gerak/latihan yang diberikan peneliti. Namun, untuk melihat hasil penilaian peningkatan keterampilan siswa dalam bermain bola basket akan dibahas pada tahap refleksi siklus 1 tindakan 2.

b. Tindakan 2

1) Perencanaan

Seperti halnya pertemuan pertama, pada tahap perencanaan ini, peneliti dan kolabolator mendiskusikan rencana tindakan yang akan dilakukan. Rencana pelaksanaan

tindakan yang akan diterapkan termuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti. Pada pertemuan kedua, peneliti berencana mengulang kembali kegiatan pembelajaran yang sebelumnya, supaya siswa bisa mengingat kembali tentang pemahaman yang telah dipelajari.

Peneliti menyiapkan permainan *ice breaking* dan peneliti menyiapkan media pembelajaran yaitu bola basket yang nanti akan digunakan pada saat pembelajaran berlangsung dan disertai juga dengan peralatan pendukung lain yang bisa digunakan menjadi sebuah media dalam pembelajaran permainan bola basket disekolah. Peneliti menyiapkan instrumen observasi JWAB dan angket minat untuk mengetahui jumlah waktu aktif belajar dan minat belajar siswa.

2) Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini, tidak akan jauh berbeda dengan pelaksanaan pertemuan pertama. Peneliti akan mengulang kembali kegiatan pembelajaran yang sebelumnya supaya siswa bisa mengingat kembali tentang pemahaman yang telah dipelajarinya, namun kegiatan tersebut tidak akan berlangsung terlalu lama karena peneliti harus mengatur waktu untuk mempersiapkan siswa melakukan kegiatan pembelajaran penjas dengan permainan bola basket. Setelah itu, peneliti dan dibantu oleh observer akan mengobservasi siswa untuk melihat perkembangan waktu aktif belajar dalam pembelajaran penjas dengan menggunakan lembar penilaian yang telah disiapkan peneliti.

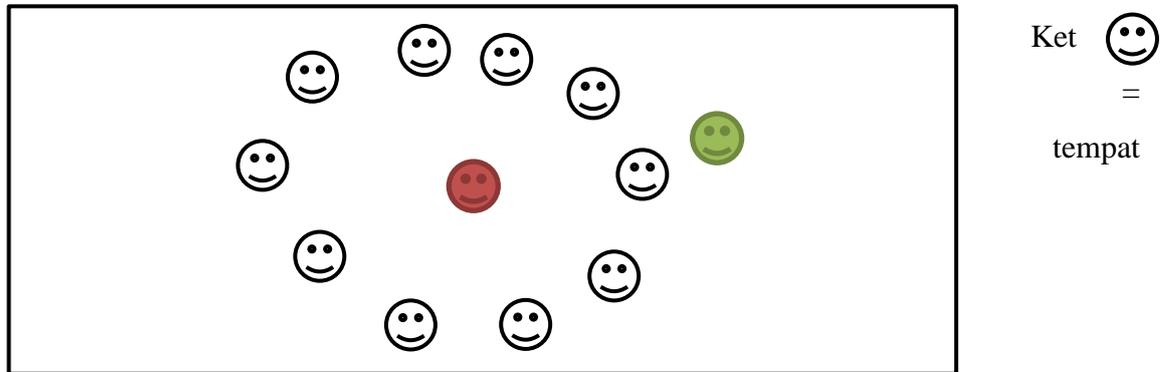
Pelaksanaan kegiatan penelitian siklus I tindakan kedua dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 31 Juli 2017 dengan waktu pembelajaran 3 x 40 menit yang dilaksanakan pada pukul 10.10 – 12.20 WIB.

Peneliti menyiapkan lapangan dan media pembelajaran sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Setelah semua persiapan selesai, peneliti pun memulai pembelajaran dengan uraian kegiatan sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal

Siswa masuk ke lapangan untuk mengikuti pembelajaran, kemudian berbaris, berdo'a dan peneliti memeriksa kehadiran siswa. Setelah itu, Peneliti mengulang kembali materi dan menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang akan dilakukan siswa. peneliti juga memotivasi siswa untuk bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Setelah itu siswa melakukan pemanasan permainan *ice breaking* dinamis jenis gerakan badan yang telah dirancang peneliti yang nama permainannya adalah *tom and jerry*.

Gambar 4.4
Gambar permainan Ton dan Jerry



persembunyian = Tikus

 = Kucing

Cara bermain: yang akan menjadi tikus dan kucing dipilih oleh guru, setelah itu siswa yang tidak menjadi tikus dan kucing mereka menjadi tempat persembunyian sang tikus dan membuat bentuk lingkaran besar. Setelah itu, jika si kucing bisa mengenai si tikus posisi perannya akan berubah terbalik. Dan jika si tikus bersembunyi di depan temannya yang berperan sebagai tempat persembunyian sang tikus, teman yang perannya menjadi tempat sembunyi sang tikus berubah peran menjadi tikus, dan sang tikus berubah peran menjadi tempat persembunyian sang tikus.

b) Kegiatan Inti

Teknis pelaksanaan kegiatan pembelajaran sama seperti pada pertemuan sebelumnya. Peneliti mengulang kembali penjelasan materi yang kemarin dan mendemonstrasikan gerakan keterampilan teknik menggiring bola dan operan bola basket. Siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengulang kembali tugas gerak yang telah dipelajari pada siklus 1 tindakan 1. Peneliti juga memberikan kebebasan pada siswa bila ada yang ingin bertanya terkait pembelajaran yang sedang dilakukan.

Peneliti mempersiapkan siswa untuk melakukan permainan bola basket dengan permainan *ice breaking*. Siswa dipisahkan antara perempuan dan laki-laki. Kemudian untuk siswa laki-laki dibagi menjadi dua kelompok, begitu juga yang perempuan. Siswa perempuan melakukan permainan bola basket pada lapangan yang telah disediakan.

Sedangkan siswa laki-laki mengamati aktivitas tersebut dan peneliti dengan bantuan kolabolator melakukan observasi/penilaian. Setelah siswa perempuan selesai melakukan permainan kasti, maka selanjutnya siswa laki-laki yang melakukan permainan bola basket pada lapangan yang telah disediakan. Sedangkan siswa perempuan istirahat sambil mengamati aktivitas tersebut dan peneliti dengan bantuan kolabolator melakukan observasi/penilaian.

c) Kegiatan Penutup

Siswa berkumpul untuk melakukan pendinginan, kemudian peneliti memberi evaluasi terhadap aktivitas yang sudah dilakukan siswa. Kemudian, siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi atau bertanya-jawab mengenai apa yang ingin siswa ketahui berdasarkan pengalaman ketika melakukan proses pembelajaran permainan bola basket. Kemudian, Peneliti bersama siswa melakukan diskusi untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Setelah kegiatan tanya-jawab dianggap selesai, peneliti memberi tugas untuk mencari referensi dari berbagai sumber mengenai permainan kasti agar siswa bisa menambah pemahaman tentang keterampilan dalam bermain kasti. Selanjutnya, siswa berdo'a agar pembelajaran yang telah dilaksanakan bisa bermanfaat.

3) Pengamatan

Untuk melihat hasil pengamatan penelitian siklus 1 tindakan 2 pembelajaran penjas dengan menggunakan permainan *ice breaking* terhadap jumlah waktu aktif belajar, maka dapat kita lihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.5
Hasil observasi jumlah waktu aktif belajar siswa (JWAB)
(Siklus 1 Tindakan 2)

Indikator	Siklus 1 tindakan 2
	Prosentase
Waktu Manajemen (M)	16,84%
Waktu Instruksi (I)	21,24%
Waktu Aktivitas Belajar (A)	37,62%

Agi Rachman Faza, 2017

UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DAN MINAT BELAJAR DALAM PENDIDIKAN JASMANI MELALUI PENERAPAN PERMAINAN ICE BREAKING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Waktu Lain-Lain (L)	25,41 %
----------------------------	---------

Dari data di atas, jumlah waktu aktif belajar siswa dari tes awal pembelajaran penjas melalui permainan *ice breaking* diketahui bahwa jumlah prosentase waktu manajemen (M) sebesar 16,84%, waktu instruksi (I) sebesar 21,24%, waktu aktivitas (A) sebesar 37,62%, dan waktu lain-lain (L) sebesar 25,41%.

Prosentase waktu aktif belajar (A) pada pertemuan 2 sebesar 37,62% menunjukkan adanya peningkatan dari waktu aktif belajar (A) pada pertemuan 1 yaitu 33,47% dengan demikian ada peningkatan keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran PJOK dengan aktivitas permainan bola basket.

Adapun untuk melihat hasil pengamatan siklus 1 tindakan 2 pembelajaran penjas dengan menggunakan permainan *ice breaking* terhadap minat belajar, maka dapat kita lihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.6
Perolehan Prosentase Minat Belajar Siswa
(Siklus 1 Tindakan 2)

No	Indikator Minat	Perolehan Skor
1	Perhatian	19
2	Keinginan	22
3	Motivasi	19
Jumlah		60
Prosentase		66,66 %

Dari data di atas, minat belajar siswa dari tes awal pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan *ice breaking* diketahui bahwa jumlah prosentase minat belajar siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani adalah 66,66 %. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan 5,55 % dari siklus 1 tindakan 1 pada minat belajar siswa sebelumnya sehingga minat belajar siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani sudah cukup baik.

4) Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti dan kolabolator mendiskusikan hasil dari pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada siklus 1. Pada siklus 1 ini terdapat peningkatan waktu aktif belajar siswa dan minat belajar siswa dalam pembelajaran penjas permainan bola basket jika dibandingkan dengan hasil dari tes awal pada tahap pra penelitian. Hal ini bisa dilihat dari prosentase rata-rata keaktifan yang dicapai pada tes siklus 1 dengan prosentase 37,62% lebih besar jika dibandingkan dengan hasil tes awal pada tahap pra penelitian yang hanya mencapai 29,16%. Dan prosentase rata-rata minat yang dicapai pada tes siklus 1 dengan prosentase 66,66 %.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus 1, maka terdapat hasil positif/peningkatan yang dicapai oleh siswa. Akan tetapi, karena nilai rata-rata waktu aktif belajar yang diperoleh belum mencapai angka yang diharapkan, peneliti harus berupaya untuk memperbaiki lagi proses pembelajaran penjas permainan bola basket ke siklus 2. Peneliti bersama kolabolator berdiskusi untuk merefleksikan pelaksanaan tindakan pada siklus 1, adapun refleksi pada siklus 1 yaitu sebagai berikut.

- a) Beberapa siswa masih ada yang belum terlalu memahami pengetahuan tentang permainan bola basket dan peraturannya, sehingga saat bermain di lapangan siswa tersebut sedikit kebingungan/ragu-ragu terhadap apa yang dia akan lakukan. Dengan demikian, peneliti harus lebih menguatkan lagi pengetahuan/pemahaman siswa dalam pembelajaran permainan kasti.
- b) Peneliti harus lebih tegas dalam menyikapi siswa yang terlambat dan mencuri waktu untuk bercanda.
- c) Peneliti harus lebih fokus dalam mengawasi/mengamati kegiatan siswa selama proses pembelajaran.
- d) Modifikasi pembelajaran yang berupa permainan *ice breaking* masih kurang banyak sehingga siswa masih lumayan banyak yang merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran penjas. Dengan demikian, peneliti akan memperbanyak permainan *ice breaking* yang akan digunakan supaya siswa tidak merasa bosan dan menjadi lebih banyak melakukan aktifitas.

3. Siklus II

Siklus 2 merupakan tindak lanjut refleksi pada siklus 1. Dalam pelaksanaan siklus 1, rata-rata waktu aktif belajar yang diperoleh siswa di kelas VII D masih kurang maksimal.

Peneliti berusaha untuk memperbaiki lagi proses pembelajaran penjas permainan basket menggunakan permainan *ice breaking* serta meningkatkan kinerja peneliti dalam mengajar melalui siklus 2 ini. Adapun tahapan dalam pelaksanaan siklus 2 tidak jauh berbeda dengan siklus 1. Tahapan siklus 2 akan dijelaskan sebagai berikut.

a. tindakan 1

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus 2 peneliti dan guru penjas yang bersangkutan (kolaborator) mendiskusikan rencana tindakan yang akan dilakukan pada penelitian ini, rencana pelaksanaan tindakan pada siklus 2 merupakan tindak lanjut dari refleksi pada siklus 1. Perencanaan tindakan termuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk penelitian. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran dengan dilengkapi peralatan pendukung lain serta menyiapkan lembar observasi dan instrumen penilaian untuk mengetahui peningkatan waktu aktif belajar siswa dan minat belajar siswa.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan penelitian siklus 2 tindakan 1 dilaksanakan pada hari senin tanggal 7 Agustus 2017 dengan waktu pembelajaran 3 x 40 menit yang dilaksanakan pada pukul 10.10 – 12.20 WIB.

Pada tindakan siklus 2, proses pembelajaran masih sama seperti pada tindakan siklus 1, akan tetapi proses pembelajaran pada tindakan siklus 2 lebih ditekankan kepada permainan *ice breaking* terhadap penguatan keaktifan belajar siswa dan minat belajar siswa

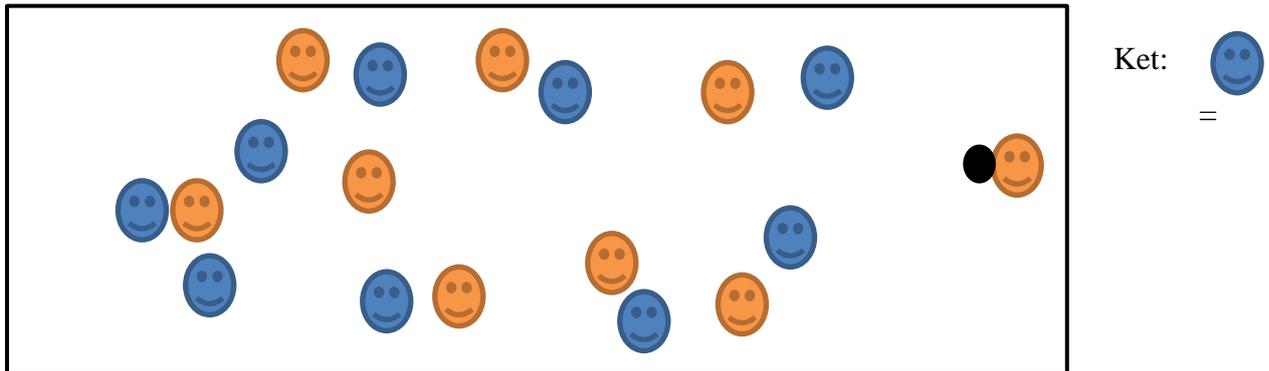
Peneliti menyiapkan lapangan dan media pembelajaran sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Setelah semua perisapan selesai, peneliti pun memulai pembelajaran dengan uraian kegiatan sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal

Siswa masuk ke lapangan untuk mengikuti pembelajaran, kemudian berbaris, berdo'a dan peneliti memeriksa kehadiran siswa. Setelah itu, peneliti menyampaikan materi dan tujuan dari pembelajaran yang akan dilakukan siswa. Peneliti juga memotivasi siswa untuk bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Setelah itu siswa melakukan pemanasan permainan *ice breaking* seperti biasa yang nama pemanasannya itu adalah lempar terkapar.

Gambar 4.5

Gambar permainan lempar terkapar



Kelompok 1 kelompok = 2 = Bola

Cara bermain : Setiap siswa terbagi menjadi 2 kelompok, dan masing-masing kelompok ada yang berperan sebagai pelempar dan terkapar. Kelompok yang berperan sebagai pelempar harus bisa melempar mengenai badan kepada kelompok lawan sehingga kelompok yang terkena lemparan akan terkapar dengan maksud kalah atau gugur sehingga personel kelompok berkurang. Ruang gerak bebas asal jangan sampai terkena bola lemparan.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti diawali dengan siswa mengamati peneliti yang sedang melakukan demonstrasi/ccontoh gerakan yang baik dalam melempar dan menangkap bola, serta memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya bila ada yang belum dipahami mengenai keterampilan bermain bola basket.

Setelah itu, peneliti memberikan tugas gerak/latihan kepada siswa dan membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Kemudian, setelah kelompok terbentuk, siswa berbaris perkelompok berhadapan seperti pada gambar 4.2.

Setelah berbaris sesuai arahan peneliti, siswa mempraktikkan dan melatih keterampilan melempar tangkap bola basket yang sebelumnya sudah dijelaskan. Siswa yang sedang memegang bola akan mengoper balik bola tersebut ke arah temannya yang berbaris agak jauh di depan, kemudian teman tersebut menerima operan bola yang di oper oleh temannya. Setelah berhasil menangkap, siswa tersebut mengoper lagi bolanya, begitu seterusnya. Siswa yang sudah mengoper, langsung lari ke belakang barisan untuk menanti giliran selanjutnya. Ketika semua siswa telah melakukan tugas gerak tersebut, siswa dikumpulkan kembali untuk melakukan evaluasi, mengemukakan kesulitan yang

dirasakan, dan mendiskusikan temuan yang siswa dapat saat melakukan kegiatan pembelajaran permainan bola basket.

Kegiatan peneliti selanjutnya yaitu memberikan tugas gerak menggiring bola ke depan menuju pada teman. Sebelum tugas gerak diberikan kepada siswa, peneliti memberikan demonstrasi bagaimana cara menggiring bola yang sesuai dan proposional. Peneliti juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya bila ada yang belum paham.

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok seperti sebelumnya. Kemudian, peneliti membagi tempat untuk masing-masing kelompok supaya leluasa melakukan tugas gerak yang diberikan. Setelah itu, siswa baris berkelompok berhadapan seperti pada gambar 4.3.

Siswa yang memegang bola basket, bersiap untuk menggiring bola kedepan menuju pada teman yang pada pembelajaran kali ini ditambah dengan rintangan *cones* sehingga siswa yang menggiring bola harus melewati rintangan *cones* tersebut. Jika giringan bola itu tidak sesuai dengan yang semestinya, maka peneliti harus memperbaiki dan mendrill penggiring bola yang salah. Menggiring bola yang baik yaitu dengan memantul-mantulkan bola ke lantai dengan satu tangan. Saat bola bergerak ke atas telapak tangan menempel pada bola dan mengikuti arah bola.

Siswa yang tidak memegang bola, bersiap untuk menunggu giliran menggiring bola menuju kepada teman. Ketika semua siswa telah melakukan tugas gerak tersebut, siswa dikumpulkan kembali untuk melakukan evaluasi, mengemukakan kesulitan yang dirasakan, dan mendiskusikan temuan yang siswa dapat saat melakukan kegiatan pembelajaran permainan bola basket.

Sebelum masuk pada kegiatan selanjutnya, peneliti memberikan permainan *ice breaking* guna meningkatkan semangat kembali siswa yang nama permainannya itu adalah uju konsentrasi angka. Cara bermainnya adalah setiap siswa berhitung sambil mengingat nomor yang ia dapat dari hasil hitungan. Setelah itu, permainan dimulai dari guru. Guru akan menyebutkan nomor secara acak dan jika nomor disebutkan maka siswa yang memiliki nomor tersebut harus berdiri setelah itu menyebutkan nomornya terlebih dahulu kemudian menyebutkan nomor orang lain begitu seterusnya sampai ada yang gagu atau gelagapan yang berarti kalah.

Kegiatan selanjutnya, peneliti mempersiapkan siswa untuk melakukan permainan bola basket. Peneliti menjelaskan tentang peraturan permainannya dan memberikan penjelasan ketika ada yang bertanya tentang permainan bola basket.

Siswa dipisahkan antara perempuan dan laki-laki. Kemudian untuk siswa laki-laki dibagi menjadi dua kelompok, begitu juga yang perempuan. Setelah itu, siswa perempuan melakukan permainan bola basket pada lapangan yang telah disediakan peneliti. Sedangkan siswa laki-laki mengamati aktivitas tersebut. Kemudian gantian, siswa laki-laki melakukan permainan kasti pada lapangan yang telah disediakan guru. Sedangkan siswa perempuan mengamati aktivitas tersebut.

c) Kegiatan Penutup

Siswa berkumpul untuk melakukan pendinginan, kemudian peneliti memberi kesempatan kepada semua siswa untuk bertanya-jawab mengenai apa yang ingin siswa ketahui berdasarkan pengalaman ketika melakukan proses pembelajaran permainan bola basket. Kemudian, Peneliti bersama siswa melakukan diskusi untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Setelah kegiatan tanya-jawab dianggap selesai, peneliti memberi tugas untuk mencari referensi dari berbagai sumber mengenai permainan bola basket agar siswa bisa menambah pemahaman tentang keterampilan dalam bermain bola basket. Selanjutnya, siswa berdo'a agar pembelajaran yang telah dilaksanakan bisa bermanfaat.

3) Pengamatan

Untuk melihat hasil pengamatan penelitian siklus 2 tindakan 1 pembelajaran penjas dengan menggunakan permainan *ice breaking* terhadap jumlah waktu aktif belajar, maka dapat kita lihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.7
Hasil observasi jumlah waktu aktif belajar siswa (JWAB)
(Siklus 2 tindakan 1)

Indikator	Siklus 2 tindakan 1
	Prosentase
Waktu Manajemen (M)	16,83%
Waktu Instruksi (I)	21,5%
Waktu Aktivitas Belajar (A)	46,24%

Waktu Lain-Lain (L)	16,84 %
----------------------------	---------

Dari data di atas, jumlah waktu aktif belajar siswa dari tes awal pembelajaran penjas melalui permainan *ice breaking* diketahui bahwa jumlah prosentase waktu manajemen (M) sebesar 16,83% waktu instruksi (I) sebesar 21,5%, waktu aktivitas (A) sebesar 46,24% dan waktu lain-lain (L) sebesar 16,84 %

Prosentase waktu aktif belajar (A) pada siklus 2 tindakan 1 46,24% menunjukkan adanya peningkatan dari waktu aktif belajar (A) pada siklus 1 yaitu 37,62% dengan demikian ada peningkatan keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran PJOK dengan aktivitas permainan bola basket.

Adapun untuk melihat hasil pengamatan siklus 2 tindakan 1 pembelajaran penjas dengan menggunakan permainan *ice breaking* terhadap minat belajar, maka dapat kita lihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.8
Perolehan Prosentase Minat Belajar Siswa
(Siklus 2 Tindakan 1)

No	Indikator Minat	Perolehan Skor
1	Perhatian	13
2	Keinginan	30
3	Motivasi	29
Jumlah		72
Prosentase		80 %

Dari data di atas, minat belajar siswa dari tes awal pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan *ice breaking* diketahui bahwa jumlah prosentase minat belajar siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani adalah 80 %. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan yaitu 13,34 % dari siklus 1 tindakan 2 pada minat belajar siswa sebelumnya sehingga minat belajar siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani siklus 2 tindakan1 sudah baik.

4) Refleksi

Pada tahap refleksi ini peneliti dan kolabolator mendiskusikan hasil dari pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada siklus 2 tindakan 1. Dalam pandangan peneliti, waktu aktif belajar penjas dan minat siswa pada pembelajaran penjas sudah semakin meningkat. Banyak siswa yang aktif dan tidak takut untuk mencoba melakukan tugas gerak/latihan yang diberikan peneliti. Para siswa pun mulai menyukai dan menyenangi pembelajaran penjas. Untuk melihat hasil penilaian peningkatan jumlah waktu aktif belajar dan minat belajar dalam pembelajaran penjas permainan bola basket akan dibahas pada tahap refleksi siklus 2 tindakan 2 setelah melakukan observasi.

b. Tindakan 2

1) Perencanaan

Seperti halnya pertemuan pertama, pada tahap perencanaan siklus 2 tindakan 2 ini, peneliti dan kolabolator mendiskusikan rencana tindakan yang akan dilakukan, rencana pelaksanaan tindakan yang akan diterapkan nanti termuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti. Pada pertemuan kedua ini, peneliti berencana mengulangi kembali kegiatan pembelajaran pada siklus 2 tindakan 1, supaya siswa bisa mengingat dan memperdalam pemahaman/keterampilan yang sudah dipelajari sebelumnya.

Peneliti menyiapkan media pembelajaran dan disertai juga dengan peralatan pendukung lain yang bisa digunakan dalam pembelajaran penjas permainan bola basket di sekolah. Peneliti menyiapkan instrumen lembar observasi untuk mengetahui perkembangan waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran penjas dan minat belajar siswa. Tidak hanya itu, peneliti juga menyiapkan lembar observasi catatan lapangan untuk kolabolator mengamati kegiatan siswa selama kegiatan di lapangan.

2) Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini, tidak akan jauh berbeda dengan pelaksanaan pertemuan pertama. Peneliti akan mengulang kembali kegiatan pembelajaran yang sebelumnya supaya siswa bisa mengingat kembali tentang pemahaman yang telah dipelajarinya, namun kegiatan tersebut tidak akan berlangsung terlalu lama karena peneliti harus mengatur waktu untuk mempersiapkan siswa melakukan kegiatan pembelajaran penjas dengan permainan bola basket. Setelah itu, peneliti dan dibantu oleh observer akan mengobservasi siswa untuk melihat perkembangan waktu aktif belajar dalam

pembelajaran penjas dengan menggunakan lembar penilaian yang telah disiapkan peneliti.

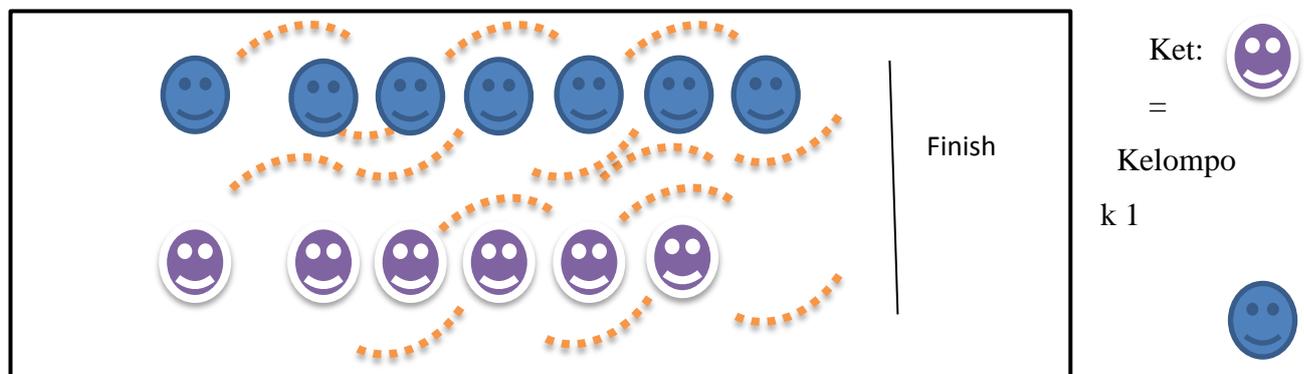
Pelaksanaan kegiatan penelitian siklus 2 tindakan 2 dilaksanan pada hari senin tanggal 14 Agustus 2017 dengan waktu pembelajaran 3 x 40 menit yang dilaksanakan pada pukul 10.10 – 12.20 WIB.

Peneliti menyiapkan lapangan dan media pembelajaran sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Setelah semua perisapan selesai, peneliti pun memulai pembelajaran dengan uraian kegiatan sebagai berikut.

d) Kegiatan Awal

Siswa masuk ke lapangan untuk mengikuti pembelajaran, kemudian berbaris, berdo'a dan peneliti memeriksa kehadiran siswa. Setelah itu, Peneliti mengulang kembali materi dan menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang akan dilakukan siswa. peneliti juga memotivasi siswa untuk bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Setelah itu siswa melakukan pemanasan permainan *ice breaking* dinamis jenis gerakan badan yang telah dirancang peneliti yang nama permainannya adalah balap liar.

Gambar 4.6
Permainan Balap Liar



= Bola Basket
= Kelompok 2

Cara bermain: Setiap siswa dibagi menjadi kelompok, masing-masing kelompok memiliki anggota sama banyak setelah itu masing-masing kelompok berbaris dan siswa yang barisannya paling belakang dia memulai permainan pertama dengan menggiring bola secara zig zag setelah sampai dibarisan paling depan kemudian siswa yang tadi

menggiring bola memberikan bola pada temannya dengan cara mengoper bola ke bawah melewati kaki-kaki teman dibelakangnya. Begitu seterusnya sampai ada yang mencapai garis finish.

a) Kegiatan Inti

Teknis pelaksanaan kegiatan pembelajaran sama seperti pada pertemuan sebelumnya. Peneliti mengulang kembali penjelasan materi yang kemarin dan mendemonstrasikan gerakan keterampilan teknik menggiring bola dan operan bola basket. Siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengulang kembali tugas gerak yang telah dipelajari pada siklus 1 tindakan 1. Peneliti juga memberikan kebebasan pada siswa bila ada yang ingin bertanya terkait pembelajaran yang sedang dilakukan.

Peneliti mempersiapkan siswa untuk melakukan permainan bola basket dengan permainan *ice breaking*. Siswa dipisahkan antara perempuan dan laki-laki. Kemudian untuk siswa laki-laki dibagi menjadi dua kelompok, begitu juga yang perempuan. Siswa perempuan melakukan permainan bola basket pada lapangan yang telah disediakan. Sedangkan siswa laki-laki mengamati aktivitas tersebut dan peneliti dengan bantuan kolabolator melakukan observasi/penilaian. Setelah siswa perempuan selesai melakukan permainan kasti, maka selanjutnya siswa laki-laki yang melakukan permainan bola basket pada lapangan yang telah disediakan. Sedangkan siswa perempuan istirahat sambil mengamati aktivitas tersebut dan peneliti dengan bantuan kolabolator melakukan observasi.

b) Kegiatan Penutup

Siswa berkumpul untuk melakukan pendinginan, kemudian peneliti memberi evaluasi terhadap aktivitas yang sudah dilakukan siswa. Kemudian, siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi atau bertanya-jawab mengenai apa yang ingin siswa ketahui berdasarkan pengalaman ketika melakukan proses pembelajaran permainan bola basket. Kemudian, Peneliti bersama siswa melakukan diskusi untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Setelah kegiatan tanya-jawab dianggap selesai, peneliti mengucapkan terima kasih kepada para siswa kelas VII-D yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk mengikuti aktivitas penelitian ini sampai selesai. Selanjutnya, peneliti dan siswa berdo'a agar kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan ini bisa bermanfaat.

3) Pengamatan

Untuk melihat hasil pengamatan penelitian siklus 2 tindakan 2 pembelajaran penjas dengan menggunakan permainan *ice breaking* terhadap jumlah waktu aktif belajar, maka dapat kita lihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.9
Hasil observasi jumlah waktu aktif belajar siswa (JWAB)
(Siklus 2 tindakan 2)

Indikator	Siklus 2 tindakan 2
	Prosentase
Waktu Manajemen (M)	8,5%
Waktu Instruksi (I)	16,9%
Waktu Aktivitas Belajar (A)	58,81%
Waktu Lain-Lain (L)	16,75%

Dari data di atas, jumlah waktu aktif belajar siswa dari tes awal pembelajaran penjas melalui permainan *ice breaking* diketahui bahwa jumlah prosentase waktu manajemen (M) sebesar 8,5%, waktu instruksi (I) sebesar 16,9%, waktu aktivitas (A) sebesar 58,81%, dan waktu lain-lain (L) sebesar 16,84 %

Prosentase waktu aktif belajar (A) pada tindakan 2 58,81 %, menunjukkan adanya peningkatan dari waktu aktif belajar (A) pada siklus 1 yaitu 37,62% dengan demikian ada peningkatan keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran PJOK dengan aktivitas permainan bola basket.

Adapun untuk melihat hasil pengamatan siklus 2 tindakan 2 pembelajaran penjas dengan menggunakan permainan *ice breaking* terhadap minat belajar, maka dapat kita lihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.10
Perolehan Prosentase Minat Belajar Siswa
(Siklus 2 Tindakan 2)

No	Indikator Minat	Perolehan Skor
1	Perhatian	18

Agi Rachman Faza, 2017

UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DAN MINAT BELAJAR DALAM PENDIDIKAN JASMANI MELALUI PENERAPAN PERMAINAN ICE BREAKING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2	Keinginan	30
3	Motivasi	30
Jumlah		78
Prosentase		86,66 %

Dari data di atas, minat belajar siswa dari tes awal pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan *ice breaking* diketahui bahwa jumlah prosentase minat belajar siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani adalah 86,66 %. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan yaitu 6,66 % dari siklus 2 tindakan 1 pada minat belajar siswa sebelumnya sehingga minat belajar siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani siklus 2 tindakan 2 sudah sangat baik.

4) Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti dan kolabolator mendiskusikan hasil dari pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada siklus 2. Pada siklus 2 ini terdapat peningkatan waktu aktif belajar siswa yang cukup signifikan dalam pembelajaran penjas jika dibandingkan dengan hasil dari tes awal dan siklus 1. Hal ini bisa dilihat dari pada tabel dan grafik dibawah ini.

Tabel 4.11
Hasil observasi jumlah waktu aktif belajar siswa (JWAB)
(Siklus 1 dan 2)

Indikator	Observasi Awal	Siklus I		Siklus II	
		Tindakan 1	Tindakan 2	Tindakan 1	Tindakan 2
Waktu Manajemen (M)	16,93%	21,15%	16,84%	16,83%	8,5%
Waktu Instruksi (I)	25,23%	25,33%	21,24%	21,5%	16,9%
Waktu Aktivitas Belajar (A)	29,16%	33,47%	37,62%	46,24%	58,81%
Waktu Lain-Lain	29,15%	20,83%	25,41%	16,84%	16,75%

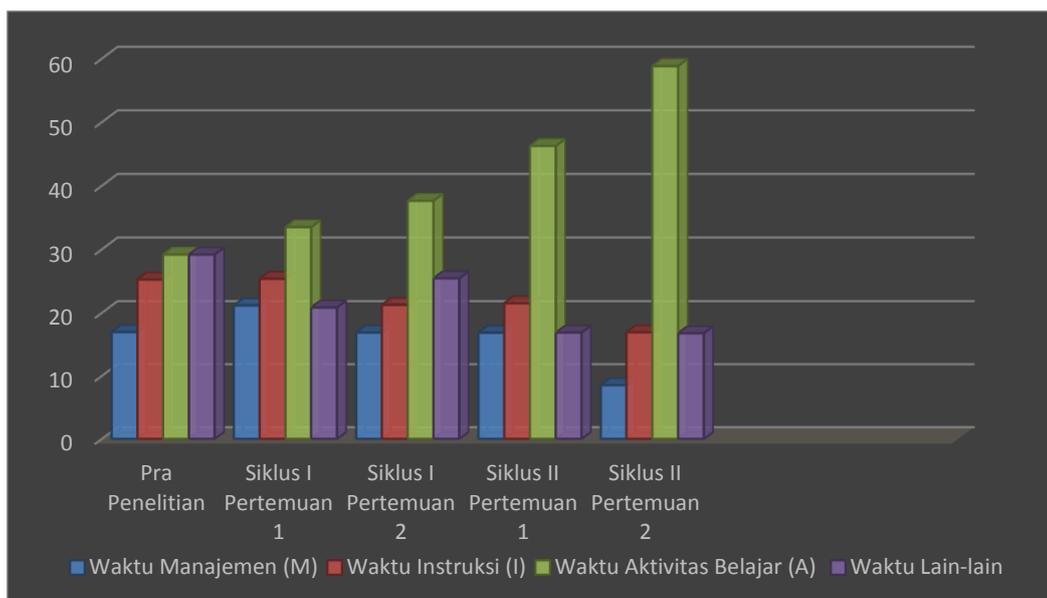
Agi Rachman Faza, 2017

UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DAN MINAT BELAJAR DALAM PENDIDIKAN JASMANI MELALUI PENERAPAN PERMAINAN ICE BREAKING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(L)					
-----	--	--	--	--	--

Grafik 4.1
Rata-rata jumlah waktu aktif belajar (JWAB) siswa dalam pembelajaran PJOK
Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II



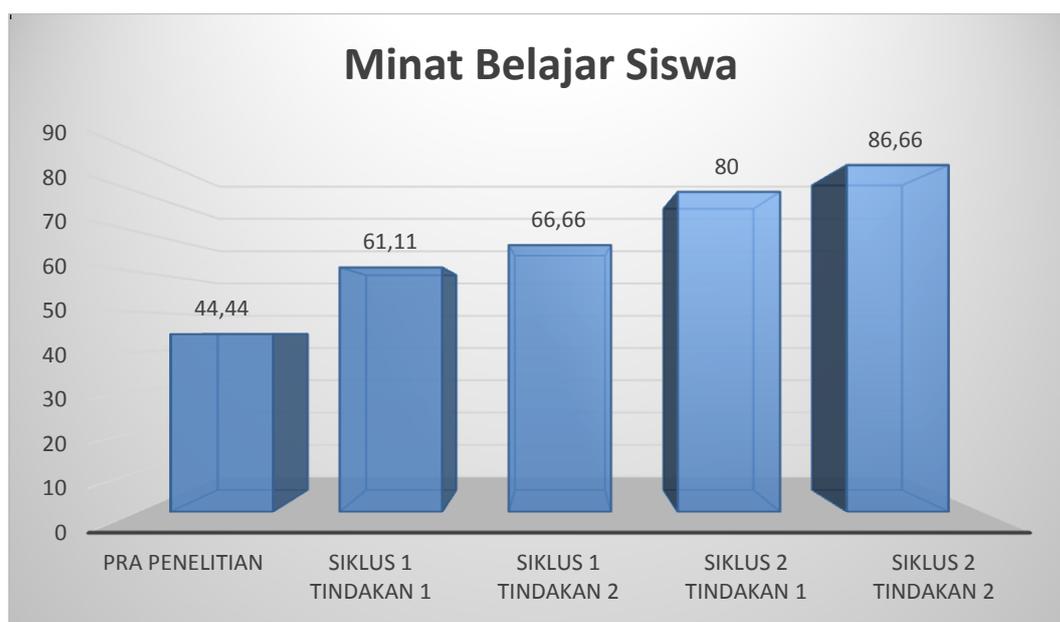
Adapun untuk melihat hasil pengamatan siklus 2 tindakan 2 pembelajaran penjas dengan menggunakan permainan *ice breaking* terhadap minat belajar, maka dapat kita lihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.12
Hasil Observasi Minat Belajar Siswa
(Siklus 1 dan Siklus 2)

Variabel	Observasi Awal	Siklus I		Siklus II	
		Tindakan	Tindakan	Tindakan	Tindakan
		1	2	1	2
Minat	44,44 %	61,11 %	66,66 %	80 %	86,66 %

Grafik 4.2

Rata-rata minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II



Hasil dari grafik di atas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh permainan *ice braking* terhadap minat siswa kelas VII D dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP Negeri 2 Cilengkrang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa besarnya pengaruh *ice braking* terhadap minat siswa kelas VII D dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan

Kesehatan SMP Negeri 2 Cilengkrang adalah berkategori “Sangat Baik” dengan persentase sebesar 86,66 %.

Selama penelitian ini, peneliti menemukan beberapa hal baik terkait dengan implementasi permainan *ice breaking* dalam upaya meningkatkan waktu aktif belajar. Dalam tabel dan grafik di atas terlihat jelas dengan menerapkan implementasi permainan *ice breaking* dalam pembelajaran pendidikan jasmani membuat waktu aktif belajar siswa dan minat belajar siswa menjadi meningkat. Hal ini dibuktikan dengan adanya perasaan senang dan semangat siswa dalam melakukan tugas gerak yang diinstruksikan. Dari yang tadinya siswa tidak mau melakukan tugas gerak. Dari yang tadinya siswa merasa monoton. Dan dari yang tadinya siswa merasa jenuh dalam belajar kini menjadi tergugah mengikuti dan melaksanakan tugas gerak yang diinstruksikan oleh guru.

4. Diskusi Penemuan

Selama Penelitian ini, peneliti menemukan beberapa hal baik terkait dengan permainan *ice breaking* terhadap aktif belajar dan minat belajar siswa. Beberapa hasil tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Dengan menerapkan implementasi permainan *ice breaking* dalam pembelajaran penjas di sekolah SMP Negeri 2 Cilengkrang membuat kegairahan belajar siswa menjadi meningkat. Hal ini dibuktikan dengan adanya perasaan senang dan semangat siswa dalam melakukan tugas gerak yang diinstruksikan, dari yang tadinya siswa tidak mau melakukan tugas gerak, dari yang tadinya siswa merasa monoton dalam pembelajarannya dan merasa sulit untuk melakukan tugas geraknya menjadi tergugah mengikuti dan melaksanakan tugas gerak yang diinstruksikan oleh guru.
2. Dengan menerapkan implementasi permainan *ice breaking* dalam pembelajaran penjas di sekolah SMP Negeri 2 Cilengkrang sehingga jumlah waktu aktif belajar siswa dan minat belajar siswa menjadi meningkat dari sebelumnya. Hal ini dibuktikan dengan siswa yang bersemangat dalam melaksanakan aktifitas kegiatan pembelajaran penjas di sekolah.
3. Sebagian besar siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Cilengkrang sudah baik perhatiannya dalam mengikuti pembelajaran Penjasorkes di sekolah.
4. Terlihat sebagian besar siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Cilengkrang, bersemangat dalam mengikuti aktivitas pembelajaran Penjasorkes di sekolah.

5. Pembelajaran Penjasorkes melalui permainan *ice breaking* di VII D SMP Negeri 2 Cilengkrang, mendapat respon yang positif dari hampir sebagian besar siswa kelas VII D SMP Negeri 2 Cilengkrang.