



## PENGARUH METODE BERMAIN BERPASANGAN TERHADAP HASIL BELAJAR PENJASORKES TENTANG GERAK MENGGIRING BOLA PADA SISWA KELAS X MIPA SMAN 5 KOTA BOGOR

Heti Yuliati<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>SMAN 5 Kota Bogor, Indonesia

\*Hestycemet12@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui hasil belajar peserta didik pada pelajaran pendidikan olahraga tentang gerakan menggiring bola, (2) mengetahui proses peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan olahraga tentang gerakan menggiring bola melalui metode bermain berpasangan, (3) mengukur besarnya peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pendidikan olahraga tentang gerakan menggiring bola melalui metode bermain berpasangan. Subyek Penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA E SMAN 5 Kota Bogor semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode bermain berpasangan dapat menjadi variasi pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas X MIPA E SMA Negeri 5 Kota Bogor. Sebelum menggunakan metode bermain berpasangan hasil belajar peserta didik hanya mencapai nilai rata-rata 76% kemudian terjadi peningkatan setelah menggunakan metode bermain berpasangan menjadi 78,4% pada siklus 1 dan 81,1% pada siklus 2. Dengan demikian penggunaan metode bermain berpasangan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan sehingga terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik.

**Kata kunci :** Hasil Belajar; Metode Bermain Berpasangan; Penjasorkes;.

### Abstract

*This study aims to (1) determine the learning outcomes of the learners on the lessons of physical education on movement dribble, (2) knowing the process of improving the learning outcomes of students on the subjects of education sports about the movement dribble through the method of play in pairs, (3) measure the magnitude of the increase in learning outcomes of students on the subjects of education sports about the movement dribble through the method of play in pairs. The subjects of this Study were students of class X MATHEMATICS E SMAN 5 Bogor City second semester of academic year 2017/2018. The results of this study show that by using the play method in pairs can be a variety of learning fun for the learners so that proven to increase the learning outcomes of students in class X MATHEMATICS E SMA Negeri 5 Bogor City. Before using the play method in pairs learning outcomes of students reached only an average value of 76% and then increased after using the method to play the pairs be of 78.4% in cycle 1 and 81,1% in cycle 2. Thus the use of the method play in pairs which is adjusted with the learning material can create a learning situation that is fun resulting in increased learning outcomes of students.*

**Keywords:** Learning outcomes; Pairplay Method; Physical Education.

## **I. PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani dan kesehatan pada umumnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu. Untuk itu pendidikan jasmani dan olahraga perlu ditingkatkan dan dilakukan dengan kesabaran dan keikhlasan untuk berkorban.

Kurikulum pendidikan dasar pada mata pelajaran pendidikan jasmani disebutkan sebagai tujuan umum pendidikan jasmani dan kesehatan. Pendidikan jasmani juga harus memberikan pengalaman yang seimbang dalam menstimulus pertumbuhan dan perkembangan ranah fisik, psikomotorik, kognisi, dan afeksi.

Menurut UU No.20 tahun 2003 "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mewakili kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara."

Adapun menurut Samsudin (2013: 31) "Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan".

Sedangkan menurut Sadoso Sumosardjono (1989: 9) "Kebugaran jasmani adalah kemampuan seseorang menunaikan tugasnya sehari-hari secara mudah, tanpa merasa lelah yang berarti, serta masih mempunyai cadangan tenaga untuk menikmati waktu senggangnya dan untuk keadaan-keadaan mendadak".

Materi Gerak Menggiring Bola dalam permainan Sepak Bola adalah materi kelas X di SMA. Materi ini berisi cara menggiring bola menggunakan punggung kaki bagian luar. Menggiring Bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan.

Tujuan menggiring bola adalah untuk mendekatkan jarak ke sasaran, melewati lawan, dan menghambat serangan lawan. Oleh karena itu, tantangan bagi peneliti untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. Penggunaan berbagai macam model pembelajaran yang merangsang minat peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran yang selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dalam materi Gerak Menggiring Bola salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah metode Berpasangan.

Berdasarkan tes awal mengenai Gerak Menggiring Bola dalam permainan Sepak Bola, diketahui bahwa dari 36 orang peserta didik, yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) ada 16 orang (44,4%). Sementara jumlah peserta didik yang mencapai KKM (75) ada 20 orang (55,6%), dengan nilai rata-rata 76. Hal ini kurang memuaskan walaupun sudah di atas KKM, karena peserta didik dapat

dikatakan belum memahami materi yang diajarkan oleh guru. Rendahnya proses dan hasil belajar penjasorkes peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah :

1. Alat bantu yang digunakan kurang memadai .
2. Penyampaian /penjelasan guru kurang jelas sehingga sulit untuk dimengerti.
3. Guru kurang melatih peserta didik dalam berlatih Sepak Bola.

Berdasarkan penyebab diatas penulis merasa perlu untuk melakukan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan Metode Berpasangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika menggiring bola pada permainan sepak bola Di Kelas X MIPA E Semester Genap SMA Negeri 5 Kota Bogor Tahun Pelajaran 2017/2018, hal ini juga termasuk dalam karakteristik guru yang harus dimiliki di era revolusi industri 4.0 untuk meningkatkan metode pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dalam menerima teori (Prasetya, 2020)..

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X MIPA E SMA Negeri 5 Kota Bogor. Ketika guru mengajar tentang Gerak Menggiring Bola, hasil nilai rata-rata 76,walaupun KKM yang ditentukan 75 namun masih banyak yang belum tuntas. Peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM hanya 20 orang ( 55,65 %) sedangkan peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM 16 orang ( 44,4 %). Padahal materi Gerak menggiring Bola bahasannya cukup banyak/luas, jika kondisi tersebut tidak diatasi maka tujuan pembelajaran ini kurang tercapai.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017 / 2018 pada kelas X MIPA E tentang materi Gerak Menggiring Bola antara bulan Maret - April. Adapun subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas X MIPA E SMA Negeri 5 Kota Bogor berjumlah 36 orang terdiri dari laki-laki 18 orang dan perempuan 18 orang. Adapun jadwal pelaksanaan penelitian dapat diperhatikan pada tabel di bawah ini:

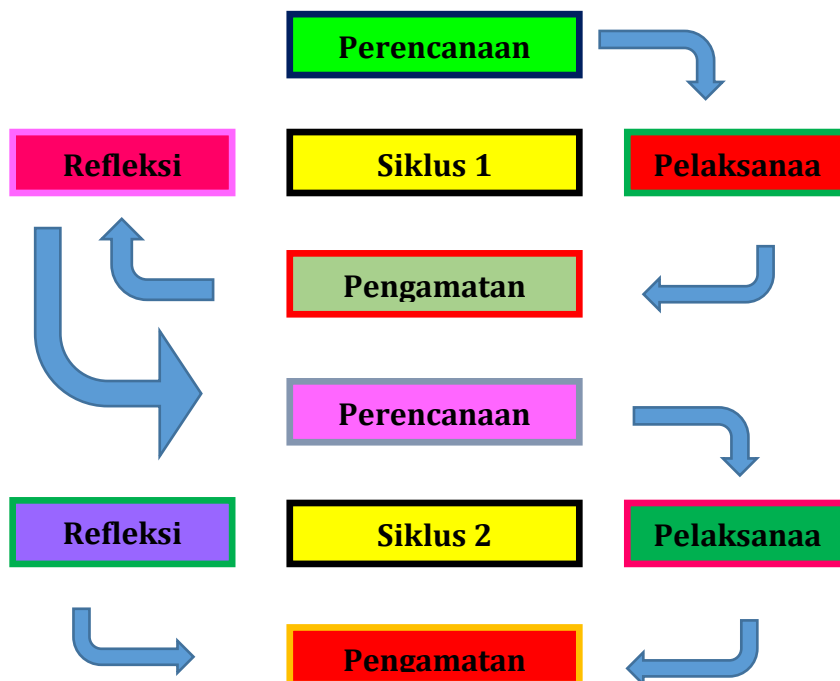
Tabel 1. Waktu Penelitian

| No | Uraian kegiatan                | Bulan   |          |       |       |     |      |
|----|--------------------------------|---------|----------|-------|-------|-----|------|
|    |                                | Januari | Februari | Maret | April | Mei | Juni |
| I  | Persiapan                      |         |          |       |       |     |      |
|    | 1.Menyusun proposal penelitian |         |          |       |       |     |      |
|    | 2.Mengurus izin penelitian     |         |          |       |       |     |      |
|    | 3.Membuat instrumen penelitian |         |          |       |       |     |      |
|    | 4.Membuat RPP siklus I dan II  |         |          |       |       |     |      |

*Pengaruh Metode Bermain Berpasangan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Penjasorkes*

| No  | Uraian kegiatan   | Bulan   |          |       |       |     |      |
|-----|---|---------|----------|-------|-------|-----|------|
|     |   | Januari | Februari | Maret | April | Mei | Juni |
|     | 5. Menentukan teman sejawat                               |         |          |       |       |     |      |
| II  | Pelaksanaan   |         |          |       |       |     |      |
|     | 1.Siklus I<br>Pertemuan 1<br>Pertemuan 2                  |         |          |       |       |     |      |
|     | 2.Siklus II<br>Pertemuan 1<br>Pertemuan 2                 |         |          |       |       |     |      |
| III | Pelaporan   |         |          |       |       |     |      |
|     | 1.Melaksanakan seminar                                    |         |          |       |       |     |      |
|     | 2.Mengurus surat pernyataan telah melaksanakan penelitian |         |          |       |       |     |      |

Penelitian tindakan kelas merupakan proses pengkajian melalui sistem yang berdaur ulang dari berbagai kegiatan pembelajaran yang terdiri atas empat tahap yang saling terkait dan berkesinambungan. Tahap-tahap tersebut yaitu:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas

Secara garis besar tahapan-tahapan Penelitian Tindakan Kelas dijabarkan sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan adalah rincian operasional tindakan yang ingin dikerjakan atau perubahan yang akan dilakukan dengan tahapannya sebagai berikut:

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran tentang penjumlahan dua pecahan berpenyebut tidak sama termasuk alat evaluasi yang diperlukan.
- b. Mempersiapkan alat dan bahan yang dipergunakan dalam proses pembelajaran. Menyiapkan latihan soal.
- c. Menyiapkan format pengamatan untuk melihat proses pembelajaran dan aktivitas peserta didik.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan merupakan pelaksanaan dari perencanaan. Adapun pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut:

- d. Guru memotivasi peserta didik dengan pertanyaan pengarah.
- e. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- f. Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik mengenai kelengkapan tentang penjumlahan dua pecahan berpenyebut tidak sama.
- g. Guru mengadakan tanya jawab.
- h. Peserta didik mengerjakan latihan cara penjumlahan dua pecahan berpenyebut tidak sama.
- i. Peserta didik mengumpulkan hasil pekerjaan.
- j. Guru menilai pekerjaan peserta didik.
- k. Guru bersama peserta didik membuat rangkuman dan menyimpulkan materi pelajaran.

3. Pengamatan (*Observation*)

Tahap observasi dilakukan secara rinci dan seksama. Adapun aspek-aspek yang diamati adalah sebagai berikut:

- l. Adanya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
- m. Adanya kerjasama antara peserta didik dalam menjalankan tugas.
- n. Adanya diskusi kelompok dan keikutsertaan seluruh anggota kelompok dalam melaksanakan tugas.
- o. Penguasaan materi pembelajaran oleh peserta didik.

4. Refleksi (*Reflection*)

Tahapan refleksi merupakan tahapan pengkajian tindakan yang dilakukan secara menyeluruh mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan sampai pengamatan. Jika terjadi permasalahan akan direfleksi sehingga pada pertemuan selanjutnya permasalahan dapat teratasi dengan baik. Demikian tahap kegiatan terus berulang

*Pengaruh Metode Bermain Berpasangan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Penjasorkes sehingga membentuk siklus yang satu ke siklus kedua dan seterusnya sampai suatu permasalahan dianggap selesai.*

Untuk analisis tingkat keberhasilan atau persentase ketuntasan belajar peserta didik setelah proses belajar mengajar berlangsung pada tiap siklusnya, dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir siklus. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana berikut :

#### Penilaian Evaluasi

Untuk menentukan nilai rata-rata peserta didik diperoleh dengan cara menjumlah nilai yang diperoleh peserta didik di kelas tersebut. Rumus sederhana yang digunakan untuk merata-rata nilai yaitu :

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah semua nilai peserta didik}}{\text{Jumlah peserta didik}}$$

#### Penilaian untuk Ketuntasan Belajar

Ditentukan dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal.

Tabel 1. Ukuran Keberhasilan Penelitian

| No | Ukuran keberhasilan            | Target  | Teknik Pengumpulan Data       |
|----|--------------------------------|---|-------------------------------|
| 1  | Ketuntasan belajar perorangan  | Setiap peserta didik minimal memperoleh nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM ) 75 | Hasil Tes                     |
| 2  | Ketuntasan Klasikal            | 100 % peserta didik memperoleh nilai mencapai KKM                                   | Hasil Tes                     |
| 3  | Semangat belajar peserta didik | Minimal 85% peserta didik menunjukkan semangat belajar dan aktif dalam pembelajaran | Lembar Observasi (pengamatan) |

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Pra Siklus

Sebelum melakukan tindakan dalam penelitian, peneliti melakukan observasi awal di lapangan. Hasil observasi menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Penjasorkes masih tergolong rendah. Berdasarkan hal tersebut, maka diputuskanlah untuk menggunakan Metode Bermain Berpasangan di kelas X MIPA E semester genap SMA Negeri 5 Kota Bogor Tahun Pelajaran 2017 / 2018.

Pembelajaran dimulai dengan mengadakan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada materi Gerak Menggiring Bola . Nilai tes awal berupa materi yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan yaitu Gerak Menggiring Bola. Perolehan

nilai tes awal ini akan dijadikan acuan untuk mengetahui peningkatkan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan Metode Bermain Berpasangan. Berikut disajikan data hasil belajar pada pra siklus (tes awal):

Tabel 2. Hasil Ketuntasan Belajar Pra Siklus

|  |       |
|--|-------|
| Rata-rata                              | 76    |
| Nilai Terendah                         | 71    |
| Nilai Tertinggi                        | 83    |
| Jumlah Peserta didik yang Sudah Tuntas | 20    |
| Jumlah Peserta didik yang Belum Tuntas | 16    |
| Prosentase Ketuntasan                  | 55,6% |

Pada Tabel di atas Hasil Belajar di Pra Siklus, terlihat bahwa peserta didik hanya memperoleh nilai rata-rata 76 dengan nilai tertinggi 83 dan nilai terendah 71. Peserta didik yang hasil belajarnya di atas KKM hanya 20 peserta didik atau 55,6 % dari nilai KKM yang ditetapkan yaitu 75. Hal ini memberikan gambaran bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Penjasorkes masih tergolong rendah.

### B. Siklus I

Dari hasil observasi siklus 1, didapatkan bahwa dalam melaksanakan mata pelajaran Penjasorkes dengan menggunakan Metode Bermain Berpasangan pada siklus 1, guru telah menerapkannya sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer, guru terlalu cepat dalam menjelaskan materi pelajaran dan guru kurang mampu memotivasi peserta didik.

Data mengenai keaktifan peserta didik dapat diperoleh dengan menggunakan lembar observasi seperti pada lampiran. Keaktifan peserta didik tersebut dapat dilihat dalam hal bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru maupun antusiasnya dalam mengerjakan latihan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Data mengenai keaktifan peserta didik pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

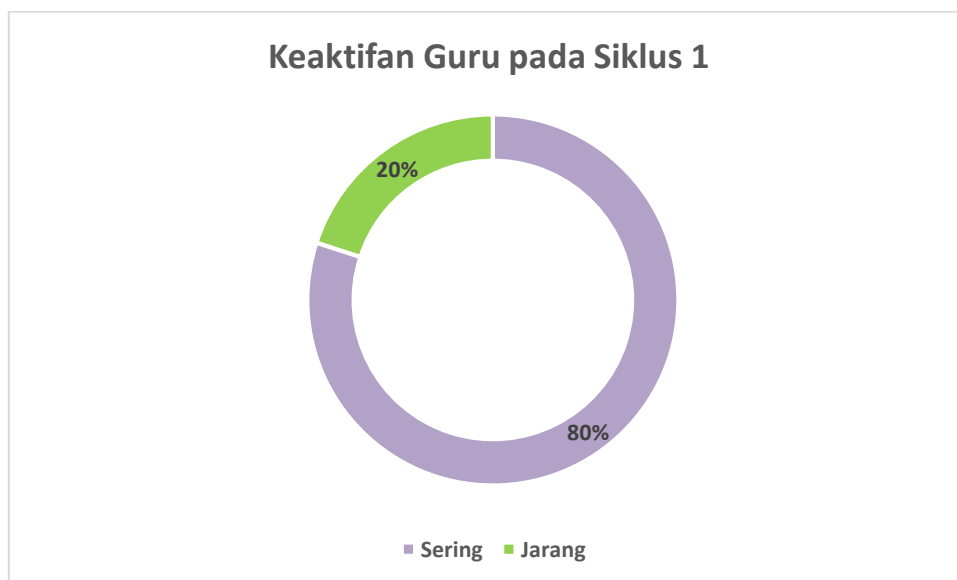
Tabel 3. Keaktifan Peserta Didik Siklus I

| No         | Nama Peserta Didik | Kerjasama dengan teman | Aktif dalam kelompok | Aktif bertanya | Mengerjakan tugas guru |
|------------|--------------------|------------------------|----------------------|----------------|------------------------|
| Jumlah     |                    | 88                     | 70                   | 74             | 97                     |
| Rata-rata  |                    | 2,4                    | 1,9                  | 2,1            | 2,7                    |
| Persentase |                    | 81,5                   | 64,8                 | 68,5           | 89,8                   |



Gambar 2. Keaktifan Peserta Didik Siklus I

Data mengenai aktifitas peserta didik pada siklus I menunjukkan bahwa jumlah nilai peserta didik 88 ( 81,5 %) dalam kerjasama dengan teman, sedangkan nilai keaktifan dalam kelompok nilainya 70 ( 64,8 %). Kemudian peserta didik dalam keaktifan bertanya nilainya 74 ( 68,5 %). Adapun peserta didik yang mengerjakan tugas guru nilainya 97 ( 89,8 %). Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik sudah baik dalam mengikuti KBM.



Gambar 3. Keaktifan Guru Siklus I



Tabel 4. Ketuntasan Belajar Siswa Pada Siklus I

|  |       |
|--|-------|
| Rata-rata                              | 78,4  |
| Nilai Terendah                         | 73    |
| Nilai Tertinggi                        | 85    |
| Jumlah Peserta didik yang Sudah Tuntas | 24    |
| Jumlah Peserta didik yang Belum Tuntas | 12    |
| Prosentase Ketuntasan                  | 67,3% |

Berdasarkan tabel 4 terlihat bahwa rata-rata nilai peserta didik 78,4 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 73. Peserta didik yang hasil belajarnya di atas KKM ada 24 orang atau 67,3 % dari nilai KKM yang ditetapkan yaitu 75, sedangkan peserta didik yang hasil belajarnya di bawah KKM 12 orang atau 33,3 %. Hal ini memberikan gambaran bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra siklus ke siklus I.

### C. Siklus II

Tabel 5. Keaktifan Peserta Didik Siklus II

| No         | Nama Peserta Didik | Kerjasama dengan teman | Aktif dalam kelompok | Aktif bertanya | Mengerjakan tugas guru |
|------------|--------------------|------------------------|----------------------|----------------|------------------------|
| Jumlah     |                    | 99                     | 81                   | 81             | 98                     |
| Rata-rata  |                    | 2,7                    | 2,2                  | 2,2            | 2,7                    |
| Persentase |                    | 91,2                   | 73,5                 | 73,5           | 90,1                   |



Gambar 4. Keaktifan Peserta Didik Siklus II



Gambar 5. Keaktifan Guru Siklus II

Tabel 6. Ketuntasan Belajar Siswa Pada Siklus II

|  |      |
|--|------|
| Rata-rata                              | 81,1 |
| Nilai Terendah                         | 75   |
| Nilai Tertinggi                        | 87   |
| Jumlah Peserta didik yang Sudah Tuntas | 36   |
| Jumlah Peserta didik yang Belum Tuntas | 0    |
| Prosentase Ketuntasan                  | 100% |

Berdasarkan tabel 6 terlihat bahwa rata-rata nilai peserta didik 81,1 dengan nilai tertinggi 87 dan nilai terendah 75. Peserta didik yang hasil belajarnya di atas KKM ada 36 orang atau 100% dari nilai KKM yang ditetapkan yaitu 75. Hal ini memberikan gambaran bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Dari data di atas dapat diinformasikan bahwa hampir seluruhnya peserta didik menyukai pembelajaran dengan menggunakan Metode Berpasangan dengan bukti rata-rata nilai di atas KKM yaitu 81,1 sedangkan nilai terendah adalah 75 dan nilai tertinggi 87. Hampir seluruh peserta didik (31 orang) menyukai materi Gerak Menggiring Bola dan sudah tuntas. Sedangkan aktivitas peserta didik dalam mengikuti materi ini hampir semua peserta didik 91,2 % atau 31 peserta didik dari 34 peserta didik sangat baik mengikuti pelajaran. Hanya 0,8 % atau 3 peserta didik yang kadang-kadang aktif. Kemudian aktivitas guru adalah 100% artinya guru mampu memotivasi dan mengarahkan peserta didik dalam materi ini. Hal ini dikarenakan peserta didik merasa tertarik dan termotivasi dalam KBM yang menggunakan Metode Berpasangan.

Tabel 7. Rekapitulasi Nilai : Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

| No. | Nama Peserta didik                     | Pra Siklus | Siklus I | Siklus II |
|-----|--|------------|----------|-----------|
|     | Rata-Rata                              | 57,4       | 77,4     | 85,3      |
|     | Nilai Terendah                         | 40         | 60       | 70        |
|     | Nilai Tertinggi                        | 70         | 100      | 100       |
|     | Jumlah Peserta didik yang Sudah Tuntas | 11         | 21       | 34        |
|     | Jumlah Peserta didik yang Belum Tuntas | 21         | 13       | 0         |
|     | Prosentase Ketuntasan                  | 32,4%      | 61,8%    | 100%      |

Peningkatan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan Metode Bermain Berpasangan disebabkan karena dalam pembelajaran materi Gerak Menggiring Bola, peserta didik dapat bekerja kelompok dan memberikan pendapatnya secara langsung maupun tidak langsung dalam KBM, dan peserta didik mampu memecahkan soal yang diberikan guru secara bersama. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan memberikan pengaruh yang baik dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis cloud dalam menghadapi revolusi industri 4.0 sebagai variasi dalam proses belajar mengajar, agar guru kreatif dalam mendidik peserta didiknya (Solehudin, 2019).

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 5 Kota Bogor pada siswa kelas X MIPA E Semester genap Tahun Pelajaran 2017/2018 bahwa hasil belajar siswa sesudah menggunakan *Metode Bermain Berpasangan* menunjukkan peningkatan yang memuaskan dalam mata pelajaran Penjasorkes tentang Gerak Menggiring Bola. Dari uraian pada bab sebelumnya, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

Diperoleh bahwa nilai terendah pada pra siklus adalah 71 dan pada siklus 1 dengan nilai terendah 73 kemudian meningkat menjadi 75 pada siklus 2. Selanjutnya nilai tertinggi pada pra siklus adalah 83 kemudian meningkat menjadi 85 pada siklus 1 dan pada siklus 2 menjadi 87. Hal ini menandakan bahwa *Metode Bermain Berpasangan* cocok untuk diterapkan pada materi Gerak Menggiring Bola dalam pembelajaran Penjasorkes.

Diperoleh bahwa pada pra siklus hanya 55,6 % atau 20 siswa yang nilainya di atas KKM yang ditetapkan, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 67,3 % atau 24 siswa yang nilainya di atas KKM, dan pada siklus II menjadi 100 % atau 36 siswa yang nilainya di atas KKM.

Data menunjukkan bahwa pada siklus I secara umum sudah baik, namun dalam hal memotivasi siswa guru masih kurang optimal, sehingga siswa kurang aktif dan dalam

*Pengaruh Metode Bermain Berpasangan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Penjasorkes mengikuti KBM. Kekurangan pada siklus I ini kemudian diperbaiki pada siklus II dan aktivitas guru pada siklus II secara umum sudah baik.*

## **V. DAFTAR PUSTAKA**

- Prasetya, E. (2020). 10 Characteristics of SMK Teachers in the Industrial Era 4.0 (Case Study at SMK Bina Profesi Bogor). *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 50-55. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.297>
- Surya, Muhammad. 1981. *Dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Samsuddin. 2013. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Solehudin, T. (2019). Using Prezi based on Cloud Syste Pemanfaatan Media Pembelajaran Prezi Berbasis Cloud Pada Materi PAI Bahasan Abbasiyah. *Computer Based Information System Journal*, 7(2), 1-9. doi:10.33884/cbis.v7i2.1319
- Sudirman. 1986. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV Rajawali.
- Sumosardjono, Sadoso. 1989. *Petunjuk Praktis Kesehatan Olahraga*. Jakarta: Pustaka Karya Grafika.
- Suryabrata, Sumardi. 1984. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Sumanto, Wasti. 1990. *Psikologi Pendidikan (Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan)*. Jakarta: Rineka Cipta.