

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi awal**

Pada pertemuan pertama tanggal 21 Maret 2019 peneliti melakukan pelaksanaan kegiatan tes awal akurasi dengan melakukan tembakan yang memperhatikan akurasi dilihat dari hasil scoring pada pemanah Blue Feather Archery di jarak 10 Meter, tes awal ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal pemanah Blue Feather Archery pada jarak 10 Meter. Pertemuan pertama di hadiri oleh 4 orang peserta yang dilaksanakan di salah satu tempat latihan club Blue Feather Archery yaitu lapangan persada golf jatibening.

Pada tanggal 23 Maret 2019 peneliti melakukan tes awal kembali yang diikuti oleh 6 orang peserta yang dilaksanakan di Grandmall Bekasi yang merupakan cabang dari club Blue Feather Archery. Tes awal dilakukan di dua tempat yang berbeda karena jumlah peserta tidak sesuai jumlah peserta yang ingin diteliti.

Dalam pertemuan ini pemanah pemula lebih diutamakan pengenalan terhadap apa yang akan dilakukan yaitu tentang pengertian akurasi, manfaat

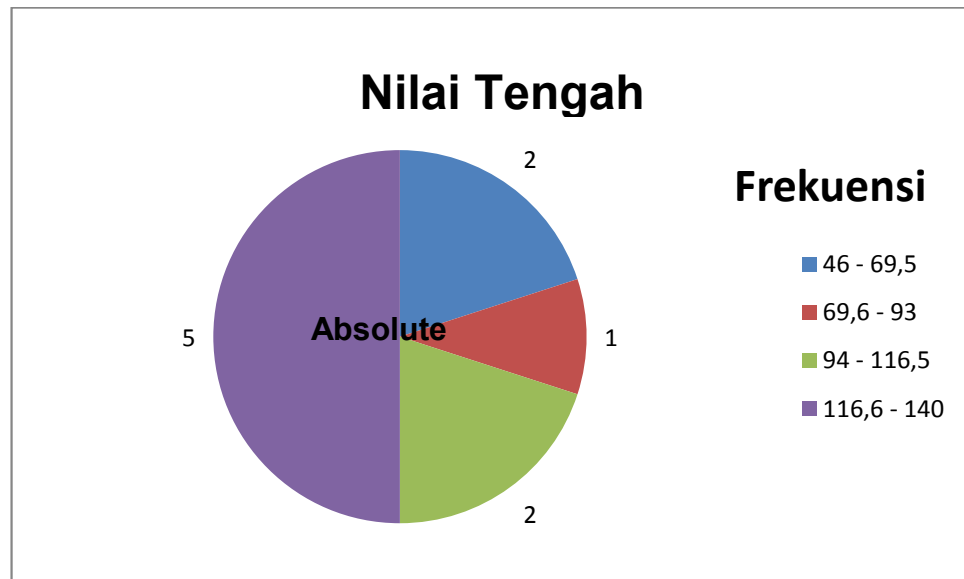
akurasi pada panahan, dan cara meningkatkan akurasi pada masing-masing pemanah. Pembelajaran diadakan di salah satu tempat latihan club Blue Feather Archery yaitu lapangan persada golf jatibening

Setelah dilakukan tes awal, didapatkan data akurasi pemanah pemula Blue Fetaher Archery. Adapun hasil tes awal sebagai berikut ; akurasi terendah 46 point, akurasi terbaik 140 point, nilai rata-rata 105,1 point dan standar Devisiasi 30,05.

Tabel 1 : Distribusi Hasil tes Awal Akurasi

No	Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	46 - 69,5	57,75	2	20%
2	69,6 – 93	81,3	1	10%
3	94 - 116,5	105,25	2	20%
4	116,6 - 140	128,3	5	50%
Jumlah			10	100%

Berdasarkan tabel diatas, akan dapat diambil kesimpulan frekuensi terbesar terdapat pada interval 116,6 – 140 dengan presentase sebesar 50% dan frekuensi terkecil terdapat pada kelas interval 69,6 – 93 yaitu sebesar 10%. untuk lebih jelasnya dibuatlah histogram sebagai berikut :

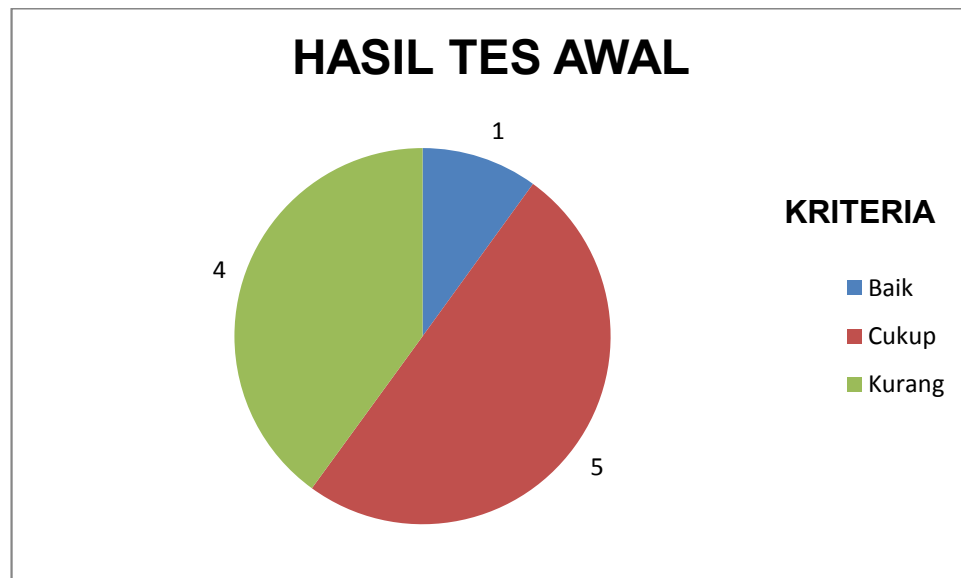


Gambar 4.1 : Diagram Pie Distribusi Hasil Tes Awal Akurasi

Pemain yang belum memiliki akurasi yang baik sejumlah 9 pemain (90%) yaitu akurasinya belum mencapai 139 – 158 point. Hal ini dapat dibuktikan adanya pemain yang mendapat nilai akurasi 60 – 111 point ada 5 pemain, mendapat nilai akurasi 112-138 ada 4 pemain dan nilai akurasi 138 – 158 point ada 1 pemain. Keseluruhan jumlah pemain yang memiliki kelentukan dibawah 139 point adalah 9 pemain. Sedangkan dari 10 pemain panahan Blue Feather Archery, pemain yang memiliki kelentukan baik (138 – 158) sejumlah 1 pemain (10%). Ada 1 pemanah dengan nilai akurasi 140 point, sehingga hasil keseluruhan untuk pemanah yang memiliki akurasi baik sebanyak 1 pemain. Untuk dibuatkanlah tabel dibawah ini:

Tabel 2 : Kriteria Hasil Tes Awal Akurasi

No.	Kriteria	Jumlah	Persentase (%)
1	Baik	1	10%
2	Cukup	5	50%
3	Kurang	4	40%
Jumlah		10	100%



Gambar 4.2 Diagram Pie Kriteria Ketuntasan Hasil Awal Akurasi

## 2. Siklus Pertama

Setelah mengetahui kondisi awal akurasi pemanah jarak 10 meter Blue Feather Archery yang dinilai pada tes awal, kemudian disusun perencanaan program berupa tindakan, observasi dan refleksi yang akan

diterapkan kepada pemanah Blue Feather Archery hingga menghasilkan variasi latihan berbasis permainan yang dapat meningkatkan akurasi yang diharapkan. Pada proses akhir, tindakan dan refleksi yang digunakan untuk mengetahui letak kesalahan penerapan program perencanaan dan kekurangannya dan muncul dianalisis untuk mengetahui hubungan penerapan strategi, penerapan materi dan penerapan metode. Selanjutnya apabila berbagai kesalahan dan penerapan program teridentifikasi tersebut digunakan sebagai bahan untuk menyusun perencanaan selanjutnya.

Proses analisis tahapan dalam siklus penelitian ini terletak pada proses penyusunan konsep dasar penelitian tindakan yang dilakukan. Dengan demikian, setiap tahapan siklus berikutnya dilakukan secara terstruktur. Oleh sebab itu, bentuk pengambilan program, tindakan, observasi dan refleksi dapat digunakan sebagai bekal dalam penyusunan perencanaan pada siklus berikutnya, maka segala kesalahan yang dianggap tidak sesuai dapat dihilangkan sehingga menghasilkan kesimpulan tindakan yang saling mendukung dan membantu penyusunan program pada siklus.

Pada kesempatan ini, tindakan yang dilakukan adalah mengidentifikasi bentuk, jenis dan proses tindakan melakukan permainan akurasi. Hal ini dituntut kepada semua pemanah agar yang bersangkutan dapat melakukan permainan-permainan secara maksimal serta dapat diarahkan untuk mengamati gerakan sebagai dampak yang ingin di capai untuk memperbaiki

atau meningkatkan akurasi pemanah melalui permainan akurasi yang sudah dibuat.

a. Perencanaan tindakan

Tujuan yang diharapkan : 1) pemanah Blue Feather Archery dapat memahami cara melakukan permainan-permainan, 2) pemanah Blue Feather Archery dapat menguasai permainan-permainan yang akan diberikan, 3) diharapkan akurasi pemanah Blue Feather Archery dapat meningkat.

b. Pelaksanaan tindakan

Peneliti dan kolaborator mulai memberikan pengertian dalam mencapai hasil optimal dengan melakukan variasi latihan dengan menggunakan permainan untuk meningkatkan akurasi.

Peneliti menjelaskan nama permainan, tujuan permainan dan cara melakukannya. Siklus pertama ini sebanyak 4 kali pertemuan, dimana dalam satu kali pertemuan ada 1 permainan yang di terapkan dan dilakukan sebanyak 3 pengulangan tergantung keseriusan para pemanah saat melakukan permainan akurasi tersebut. Peneliti terus melakukan diskusi dengan kolaborator tentang pengulangan permainan, keseriusan para pemanah saat melakukan permainan, kemajuan pemanah dan mencatat semua perbedaan pemanah dilapangan.

Pada siklus pertama ini, peneliti memberikan tindakan kepada pemanah Blue Feather Archery yaitu meningkatkan akurasi pemanah melalui variasi latihan dengan permainan.

Hasil penelitian pada siklus pertama semua akurasi pemanah Blue Feather Archery meningkat tetapi dari 10 pemanah (100%) yang belum memiliki akurasi baik, hanya 5 pemain (50%) yang berhasil mencapai kategori baik, artinya masih ada 5 pemain (50%) yang belum memiliki akurasi baik atau masih di bawah 138 point.

#### c. Hasil Observasi

Pengamatan yang dilakukan selama berlangsungnya kegiatan memberikan hasil berikut : 1) tidak semua pemanah melakukan permainan dengan maksimal, masih ada beberapa pemanah yang saat melakukan permainan hanya sekedar melakukan saja. Contohnya ada beberapa pemanah masih melakukan permainan tidak sesuai dengan apa yang sudah dijelaskan oleh peneliti. 2) Sebagian pemanah ketika melakukan permainan tidak melakukan permainan tersebut dengan teknik yang benar dan permainan yang benar.

#### d. Analisis dan Refleksi

Tujuan dari permainan *AVShoot* yang sudah dilakukan seperti yang telah dijelaskan pada bagian terdahulu yaitu agar akurasi pemanah Blue

Feather Archery meningkat. Diharapkan melalui konsep permainan ini mendapatkan hasil yang mereka inginkan yaitu memiliki akurasi yang baik dalam memanah, oleh sebab itu peneliti dan kolabulator terus menggunakan penerapan permainan *AVShoot* untuk mencapai tujuan tersebut.

Dari hasil diskusi peneliti dan kolaborator, maka penelitian ini berhasil mencapai target yang sudah di tentukan yaitu 5 pemanah (50%) berhasil mecapai kategori akurasi yang baik dengan nilai akurasi mencapai 139 – 158 point. Sementara 5 pemanah (50%) mencapai kategori akurasi yang cukup dengan nilai akurasi 112 – 138 point. Tidak ada pemanah (0%) yang memiliki kategori 60 – 111 point. Menurut hasil di atas maka penelitian ini perlu dilanjutkan dengan siklus kedua. Ada hal yang akan dilakukan saat siklus kedua peneliti dan kolaborator telah menyusun permainan yang lebih sulit menarik dan tetep menyenangkan.

#### e. Hasil Penilaian Siklus 1

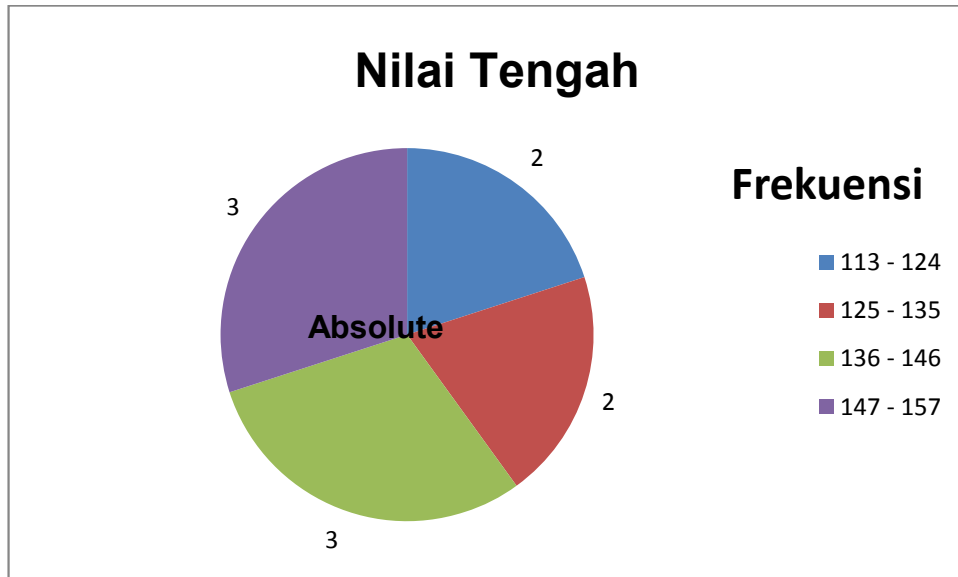
Setelah mengikuti proses penerapan permainan *AVShoot* untuk meningkatkan akurasi, maka diperoleh hasil penilaian sebagai berikut: nilai terendah 113 point nilai tertinggi 157 point, nilai rata-rata 249 dan standar devisisasi 13,6



Tabel 3 : Distribusi Hasil Siklus I Akurasi

No	Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	113 - 124	118,5	2	20%
2	125 - 135	130	2	20%
3	136 - 146	141	3	30%
4	147 - 157	152	3	30%
Jumlah			10	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat kita lihat bahwa frekuensi terbesar terdapat pada interval 136 – 146 dan 147 – 157 point dengan persentase sebesar 30% dan frekuensi terkecil adalah pada kelas interval 113 – 124 dan 125 – 135 point dengan prosentase 20% Pada penilaian siklus pertama ini sudah terjadi peningkatan nilai akurasi dan belum mencapai target yaitu sebesar 100%, sehingga perlu diberikan siklus berikutnya. Histogram yang menjelaskan keterangan tersebut adalah sebagai berikut:

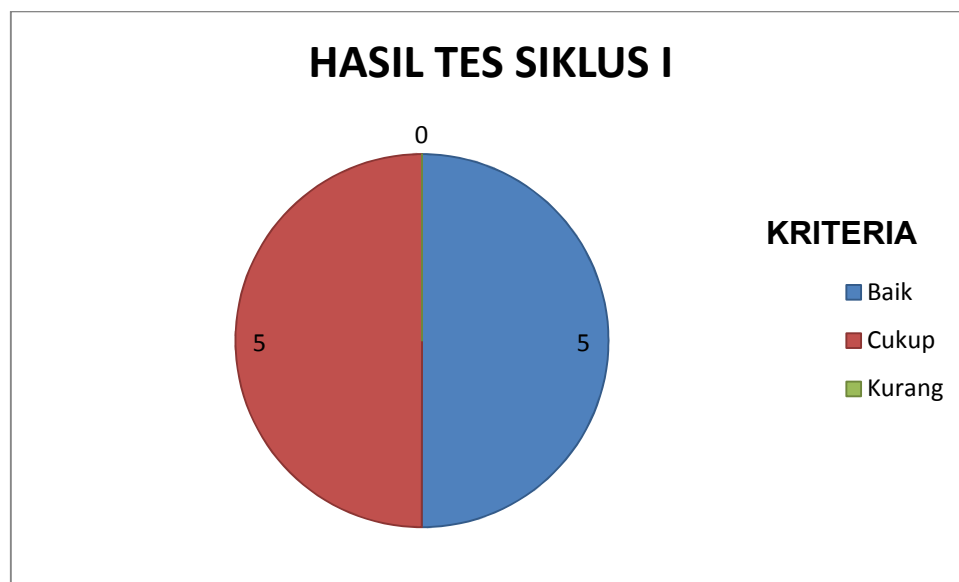


Gambar 4.3 Diagram Pie Distribusi Siklus I Akurasi

Pemanah yang mendapatkan kategori cukup mencapai nilai 112 – 138 point sejumlah 5 member (50%) dan pemanah mendapatkan nilai kateegori baik sejumlah 5 member (50%). Sedangkan tidak ada pemanah yang memiliki kategori kurang pada siklus 1 ini. Dari data tersebut terjadi peningkatan pada member dari tes awal sebesar 10% menjadi 50%. Untuk lebih jelas mengenai ketuntasan member pada silus satu, dibuatlah tabel sebagai berikut :

Tabel 4 : Kriteria Ketuntasan Hasil Siklus I

No.	Kriteria	Jumlah	Persentase (%)
1	Baik	5	50%
2	Cukup	5	50%
3	Kurang	0	0%
Jumlah		10	100%



Gambar 4.4 Diagram Pie Kriteria Hasil Tes Siklus I

### 3. Siklus kedua

Setelah melakukan permainan pada siklus pertama kondisi akurasi pemanah Blue Feather Archery, ternyata masih belum memenuhi kategori baik, masih ada member yang belum memiliki kekuatan otot tungkai kaki dalam kategori baik, setelah mendapatkan hasil pada siklus pertama, peneliti

dan kolaborator memutuskan untuk membuat siklus kedua mulai dari disusun perencanaan program yang lebih sulit dan berat dari pada siklus sebelumnya, langkah selanjutnya observasi dan refleksi yang akan diterapkan kepada pemanah pemula Blue Feather Archery. Saya dan kolaborator mencoba menyusun penerapan permainan yang dapat meningkatkan akurasi pemanah pemula dengan cara dan peraturan-peraturan yang ditingkatkan agar member yang belum memenuhi kategori baik pada siklus ke 1 diharapkan setelah melakukan siklus ke 2 ini, semua member mendapatkan hasil yang bagus dan masuk dalam ketegori baik.

Pada kesempatan ini, tindakan yang dilakukan adalah meningkatkan akurasi pemanah pemula yang belum memenuhi kategori Baik, jenis dan proses tindakan melakukan permainan akurasi. Hal ini diberikan kepada pemanah pemula Blue Feather Archery agar yang bersangkutan dapat melakukan permainan-permainan secara maksimal serta dapat diarahkan untuk mengamati gerakan sebagai dampak yang ingin di capai untuk memperbaiki atau meningkatkan akurasi pemanah pemula Blue Feather Archery melalui penerapan permainan.

a. Perencanaan tindakan

Tujuan yang diharapkan : 1) Pemanah pemula Blue Feather Archery dapat memenuhi kategori baik pada akurasi saat melakukan penerapan permainan pada siklus kedua ini. 2) Pemanah pemula Blue Feather Archery

dapat melakukannya dengan sungguh-sungguh, 3) Diharapkan akurasi pada pemanah pemula Blue dapat meningkat dan mendapatkan hasil tembakan yang akurat dan score yang maksimal.

b. Pelaksanaan tindakan

Peneliti dan kolaborator mulai memberikan pengertian dalam mencapai hasil optimal dengan melakukan penerapan permainan *AVShoot* untuk meningkatkan akurasi.

Peneliti menjelaskan nama permainan, tujuan permainan dan cara melakukannya. Siklus kedua ini sebanyak tiga kali pertemuan, dimana dalam satu kali pertemuan ada 1 permainan yang di terapkan dan 1 permainan bisa dilakukan sebanyak 2 atau 3 pengulangan tergantung keseriusan para pemain saat melakukan permainan tersebut. Peneliti terus melakukan diskusi dengan kolaborator tentang pengulangan permainan, keseriusan para pemain saat melakukan permainan, kemajuan pemain dan mencatat semua perbedaan pemain di tempat fitness.

Pada siklus kedua ini, peneliti memberikan tindakan kepada pemanah pemula Blue Feather Archery yaitu meningkatkan akurasi melalui penerapan permainan *AVShoot*.

Hasil penelitian pada siklus kedua semua akurasi pemanah pemula Blue Feather Archery meningkat yaitu dari 10 pemanah yang masuk dalam

kategori baik 139 – 158 point ada 9 pemanah (90%) dan 1 pemanah (10%) masuk kategori cukup yaitu 112 – 138 point.

c. Hasil Observasi

Pengamatan yang dilakukan selama berlangsungnya kegiatan memberikan hasil berikut : 1) Semua pemanah melakukan permainan dengan maksimal dan hasil yang memenuhi kategori yang peneliti inginkan. 2) Melakukan siklus kedua pemanah terlihat lebih serius saat melakukan permainan, terlihat lebih kompak dan lebih semangat dalam melakukan penerapan permainan akurasi.

d. Analisis dan Refleksi

Tujuan dari penerapan permainan *AVShoot* ini adalah seperti yang telah dijelaskan pada bagian terdahulu yaitu agar akurasi pemanah pemula Blue Feather Archery meningkat. Diharapkan melalui konsep permainan ini mendapatkan hasil seperti apa yang mereka inginkan meningkat, yaitu memiliki akurasi dan hasil yang maksimal, oleh sebab itu peneliti dan kolaborator terus menggunakan penerapan permainan *AVShoot* untuk mencapai tujuan tersebut.

Dari hasil diskusi yang diterapkan pada siklus kedua peneliti dan kolaborator memutuskan untuk tidak melanjutkan ke siklus ketiga karena penelitian ini sudah memenuhi target yang di capai yaitu 9 pemanah (90%) dari 10 pemanah berhasil mencapai kategori akurasi yang baik dengan

kategori melebihi 139 point siklus ke 2. dengan hasil di atas maka penelitian ini tidak perlu dilanjutkan ke siklus ketiga.

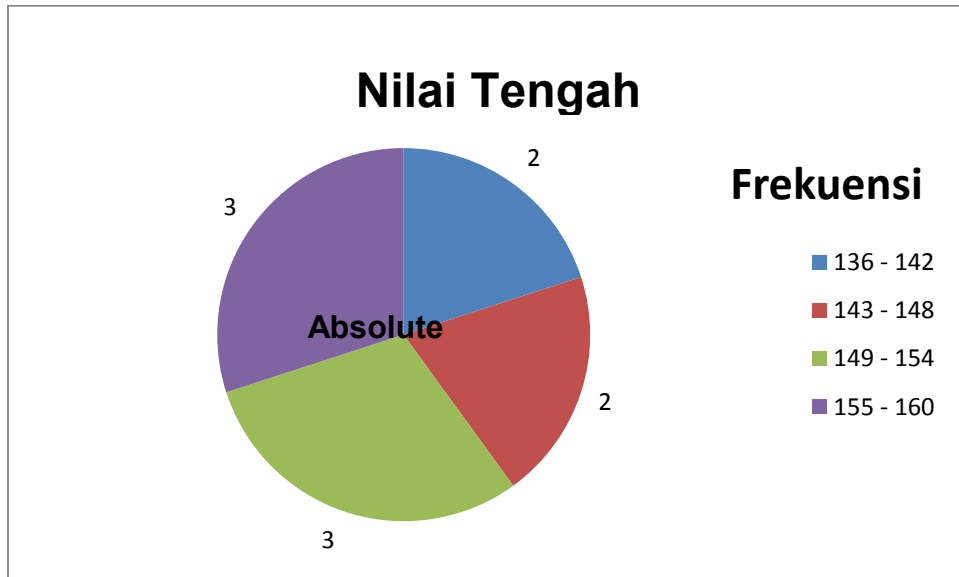
e. Hasil Penilaian Siklus 2

Setelah mengikuti proses penerapan permainan *AVShoot* untuk meningkatkan akurasi pemanah pemula, maka diperoleh hasil penilaian sebagai berikut: nilai terendah 136 nilai tertinggi 160 , nilai rata-rata 149,7 dan standar deviasi 7,1

Tabel 5 : Distribusi Hasil Siklus II Akurasi

No	Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	136 - 142	139	2	20%
2	143 - 148	145,5	2	20%
3	149 - 154	151,5	3	30%
4	155 - 160	167,5	3	30%
Jumlah			10	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat kita lihat bahwa frekuensi terbesar terdapat pada interval 149 – 154 dan 155 – 160 point dengan persentase sebesar 30% dan frekuensi terkecil adalah pada kelas interval 136 – 142 dan 143 – 148 point dengan presentase 20%. Pada penilaian siklus kedua ini sudah terjadi peningkatan nilai akurasi dan sudah mencapai target yaitu sebesar 90%, sehingga tidak perlu diberikan siklus berikutnya. Histogram yang menjelaskan keterangan tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 4.5 : Diagram Pie Distribusi Hasil Siklus II Akurasi.

Akurasi pemanah yang sudah memiliki kriteria akurasi baik pada siklus kedua ini yaitu 9 pemanah (90%) sudah mencapai 139 – 158 point. Hanya 1 pemanah yang mendapat kriteria cukup yaitu 112 – 138 point. Dari hasil tersebut terjadi peningkatan ketuntasan pemanah dari siklus I sebesar 50% menjadi 90%. Untuk lebih jelas mengenai ketuntasan member pada siklus kedua, dibuatlah tabel sebagai berikut:

Tabel 6: Kriteria Ketuntasan Hasil Siklus II

No	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	Baik	9	90%
2	Cukup	1	10%
3	Kurang	0	0%
Jumlah		10	100%





Gambar 4.6 Diagram Pie Kriteria Ketuntasan Hasil Tes Siklus II

## B. Pembahasan Hasil Penelitaian

Setelah dilakukan *post test* pertama dan *post test* kedua untuk mengetahui kondisi dan perkembangan akurasi pemanah pemula Blue Feather Archery. Sebelum melakukan penerapan permainan akurasi, *pre test* yang dihasilkan sebanyak 10% member mencapai kategori akurasi di atas kategori baik 139 – 158 point kemudian digunakan sebagai data untuk melihat peningkatan pemain. Persentase hasil penilaian setelah dilakukan tindakan siklus pertama meningkat sebesar 50%, dengan demikian terjadi peningkatan akurasi pada pemanah pemula Blue Feather Archery sebanyak 5 pemanah, lalu peneliti dan kolaborator melanjutkan dengan siklus kedua,

peresentase hasil penelitian setelah dilakukan siklus kedua meningkat sebesar 90% dengan hasil tersebut terdapat 9 member yang meningkat memiliki kategori yang baik dan 1 member memiliki kategori cukup.

#### 1. Pengamat Kolaboator

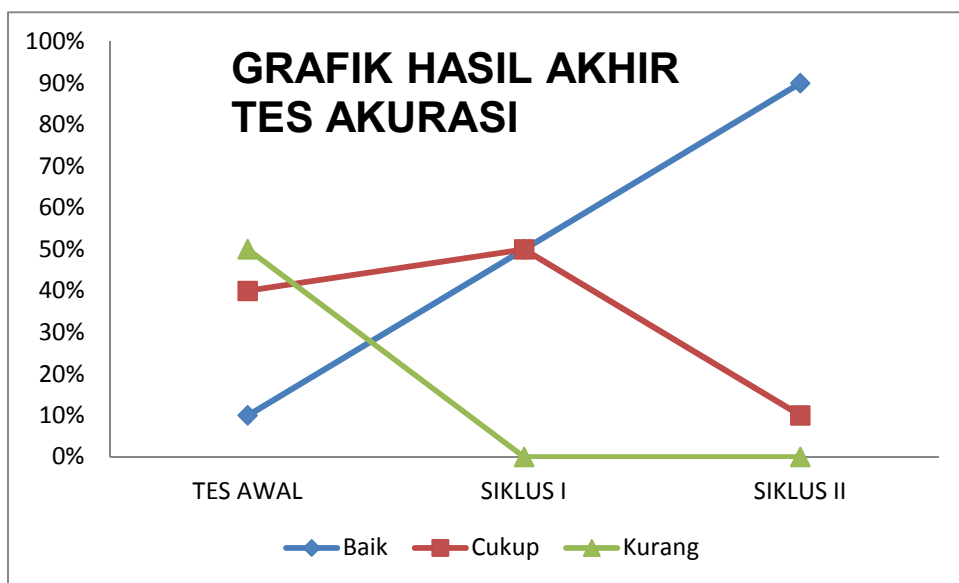
Peneliti dan kolaborator telah menemukan jawaban yang menjadi bahan penelitian, bahwa dengan melakukan penerapan permainan *AVShoot* ternyata dapat meningkatkan akurasi pemanah pemula Blue Feather Archery. Menurut peneliti dan kolaborator penelitian ini berhenti sampai disini dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya, karena permasalahan sudah terjawab melalui penelitian penerapan permainan *AVShoot* terbukti dapat meningkatkan akurasi pada pemanah pemula Blue Feather Archery dari tes awal 10% menjadi 90% pada siklus II.

### **PRESENTASE AKURASI TES AWAL, SIKLUS I, SIKLUS II**

Tabel 7: Hasil Akhir Kriteria Tes Akurasi

KRITERIA	TES AWAL	SIKLUS I	SIKLUS II
Baik	10%	50%	90%
Cukup	40%	50%	10%
Kurang	50%	0%	0%

Dilihat dari tabel diatas bahwa permainan *AVShoot* berperan dalam meningkatkan akurasi pada pemanah pemula. Dari tes awal yang memiliki kriteria baik 10% kemudian diterapkan permainan *AVShoot* pada siklus I hanya naik menjadi 50%. Kemudian diterapkan kembali permainan *AVShoot* pada siklus II mendapat hasil kriteria baik menjadi 90%.



Gambar 4.7 Grafik Hasil Akhir Akurasi Tes Awal, Siklus I, dan Siklus II