

BAB IV

DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Palmeriam 01 Pagi Jakarta Timur. Sebelum diadakan kegiatan pada siklus-siklus penelitian terlebih dulu diambil data eksplorasi gerak dasar melempar siswa. Penelitian ini dilakukan dalam rangka meningkatkan kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Sesuai prosedur PTK, pelaksanaan tiap siklus dibagi dalam beberapa bagian yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

B. Temuan / Hasil Penelitian

1. Kegiatan Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Penelitian dilakukan di kelas III. Kegiatan pada siklus pertama dilaksanakan dua kali pertemuan dengan langkah-langkah penelitian: (1) peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sebagai acuan dalam proses pembelajaran di lapangan, (2) menyiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan untuk pembelajaran, diantaranya: bola besar, kapur,

peluit, *stopwatch*, (3) lembar pengamatan, (4) kamera untuk mendokumentasikan kegiatan dan (5) instrumen pemantau tindakan.

b. Tahap Pelaksanaan

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari Senin (2 Mei 2016). Guru memulai pembelajaran dengan mengkondisikan siswa yaitu memeriksa kesiapan siswa. Kemudian siswa diinstruksikan untuk segera keluar kelas menuju lapangan sekolah untuk berbaris. Sebelum melakukan pemanasan, siswa diabsen terlebih dahulu, kemudian siswa berbaris rapi mengambil jarak dengan temannya sesuai dengan rentang tangan siswa untuk bersama guru melakukan pemanasan yang bertujuan sebagai pelepasan atau peregangan otot-otot yang tegang. Sebelum memulai pembelajaran inti siswa bersama guru melakukan pemanasan.

Pada hari ini siswa akan memainkan permainan lempar, tangkap, mundur. Siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan dan mendemonstrasikan permainan lempar, tangkap, mundur. Dalam permainan tersebut siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-6 orang siswa. Masing-masing kelompok mengambil nomor urut kelompok mereka dengan cara diundi. Setelah pengambilan nomor kelompok, siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan dan mendemonstrasikan permainan tembak lempar, tangkap, mundur. Permainan dimainkan oleh dua kelompok terlebih dahulu. Dalam dua kelompok tersebut ada tim 1 dan tim 2. Masing-masing

siswa menempati posisi bagian yang sudah disepakati dan membuat formasi sesuai keputusan kelompoknya. Permainan dimulai dengan aba-aba dari guru berupa bunyi peluit panjang. Berikut ini adalah gambar permainan lempar, tangkap, mundur.



Gambar 3 Siswa melakukan permainan lempar, tangkap, mundur

Semua siswa mengambil posisi di dalam kelompoknya. Dalam permainan ini bola besar sebagai alat bantu dalam melakukan permainan. Tim 1 secara berpasangan melakukan gerakan lempar dan tangkap, bila bola yang dilemparkan berhasil ditangkap oleh anak di depannya, maka kedua anak itu (yang melempar dan menangkap bola) mundur selangkah. Namun, bila bola jatuh mereka tetap berdiri di tempat. Pemenang adalah tim yang paling cepat mencapai garis terjauh yang telah ditentukan.

Setelah kegiatan dilakukan siswa diberi waktu istirahat sebelum memulai kembali permainan selanjutnya.

Setelah beristirahat, guru mengajak siswa bermain permainan lomba bola. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-6 orang siswa. Siswa memperhatikan penjelasan dan demonstrasi guru dalam melakukan permainan lomba bola yang dibantu beberapa siswa. Dalam permainan ini bola besar digunakan sebagai alat bantu dalam melakukan permainan. Sebelum permainan dimulai masing-masing tim menentukan siapa pemimpin tim dalam kelompok mereka masing-masing. Setelah itu, pemimpin mengambil posisi di dalam lingkaran yang telah ditentukan. Siswa yang lain berbaris bersebelahan di depan pemimpin tim dengan jarak kurang lebih 3 meter. Setiap pemimpin memegang sebuah bola, menghadap kearah kelompoknya. Setelah aba-aba berupa bunyi peluit panjang, pemimpin melemparkan bola kepada orang anggota kelompoknya setelah bola ditangkap, dilempar kembali kepada pemimpinnya. Demikian bola ditangkap dan dilempar oleh pemimpin kepada anggotanya secara berurutan dari satu sampai selesai. Seseorang anak yang gagal dalam menangkap bola sehingga tidak dapat menguasai harus dengan segera mengambil bola dan menempatkan diri di tempatnya semula baru melemparkan bola. Pemimpin yang terdahulu berhasil menangkap bola dari anggota yang

terakhir adalah pemenang. Di bawah ini adalah gambar anak yang memainkan permainan lomba bola.



Gambar 4 Siswa melakukan permainan lomba bola

Pada hari Senin (9 Mei 2016) pertemuan kedua siklus I dilaksanakan, kegiatan pembelajaran dimulai dengan mengkondisikan siswa yaitu memeriksa kesiapan siswa. Kemudian siswa diinstruksikan untuk segera keluar kelas menuju lapangan sekolah untuk berbaris. Ketika siswa sudah di lapangan dan berbaris rapih siswa melakukan pemanasan atau lari-lari kecil memutari lapangan sebanyak 2 kali putaran. Setelah selesai siswa kembali lagi ke barisannya semula dan mengambil jarak dengan temannya sesuai dengan rentang tangan siswa. Sebelum memulai pembelajaran siswa bersama guru melakukan

pemanasan yang bertujuan sebagai pelemasan atau peregangan otot-otot yang tegang. Sebelum memulai pembelajaran inti siswa bersama guru melakukan pemanasan.

Pada pertemuan ini siswa akan melakukan permainan menjadi raja bola. Sebelum memainkan permainan, siswa mendengarkan instruksi yang diberikan oleh guru dan mendemonstrasikan permainan dengan dibantu oleh beberapa orang siswa. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-6 orang siswa. Guru memulai permainan dan menjadi fasilitator dalam permainan. Setiap kelompok menunjuk seorang sebagai Raja. Setiap kelompok berhitung satu sampai selesai. Anak yang menjadi "Raja" harus mengenakan kalung raja yang sudah disediakan.

Tiap "Raja" menerima sebuah bola. Bola dilempar kepada anak 1. Anak 1 menangkap dan melemparkan kembali kepada Raja. Raja menangkap dan memberikan kepada anak 2. Raja melemparkan bola ganti berganti kepada nomor 1, 2, 3, 3, dan sebagainya. Siapa yang tidak dapat menangkap bila, mendapat hukuman. Baik Raja maupun anggota-anggota kelompok, yang tidak dapat menangkap, mendapat hukuman. Setiap anak yang tidak dapat menangkap bola, menempatkan dirinya pada nomor terakhir dari anggota kelompok. Misalnya nomor 1 tidak dapat menangkap, nomor 1 pindah ke nomor terakhir; semua nomor bergeser maju. Nomor 2 menjadi gagal menangkap bola, dia segera

menemparkan diri pada akhir nomor kelompok, dan anak nomor 1 menggantikan sebagai Raja, dan nomor 1 mengenakan kalung “Raja” yang sudah dilepaskan oleh “Raja” sebelumnya. Nomor-nomor dari anggota kelompok dengan sendirinya bergeser lagi. Berikut ini adalah gambar permainan menjadi raja bola.



Gambar 5 Siswa melakukan permainan menjadi raja bola

Setelah beristirahat sebentar, kegiatan selanjutnya siswa akan melakukan turnamen, yaitu permainan-permainan yang sudah dilakukan siswa sebelumnya akan dipertandingkan. Ada tiga permainan yang akan dipertandingkan yaitu permainan lempar, tangkap, mundur, permainan lomba bola, dan permainan menjadi raja bola. Bagan turnamen yang telah dibuat adalah sebagai berikut.



Gambar 6 Bagan Turnamen

Guru menjelaskan aturan pelaksanaan turnamen dan sistem bagan turnamen yang digunakan. Pada tahap pertama tim 3 dan tim 4 bertanding melakukan permainan lempar, tangkap mundur. Tim yang menang akan melanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu tim 3. Untuk tim 1, tim 2, dan tim 5 langsung masuk ke tahap selanjutnya karena tim-tim tersebut mendapatkan “bye” alias tidak perlu bertanding dan langsung bisa lanjut ke tahap berikutnya.

Di tahap kedua, ada 4 kelompok yang bertanding, yaitu tim 1, tim 2, tim 3, dan tim 5. Tim 1 bertanding melawan tim 2, dan tim 3 bertanding melawan tim 5. Permainan yang dipertandingkan adalah permainan

lomba bola. Pada tahap kedua ini yang menang adalah tim 2 dan tim 5. Tim 2 dan tim 5 lanjut ke tahap ketiga. Pada tahap ketiga ini, tim 2 dan tim 5 akan bertanding permainan menjadi raja bola. Pemenang pada tahap tiga atau tahap terakhir dalam turnamen ini adalah tim 2.

Masing-masing tim mendapatkan piagam penghargaan sesuai dengan skor akhir pada setiap tahap pertandingan. Tim 2 mendapatkan piagam penghargaan tim “Sangat Super”, tim 5 mendapatkan piagam penghargaan tim “Super”, tim 1 mendapatkan piagam penghargaan tim “Sangat Baik, tim 3 mendapatkan penghargaan tim “Baik” dan tim 4 mendapatkan piagam penghargaan tim “Baik”.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan kelas di lapangan oleh peneliti dengan menggunakan panduan instrumen pemantau tindakan yang dinilai oleh observer, dalam hal ini observer juga membuat catatan lapangan yang berisi tentang kekurangan dan kelebihan pada saat proses pembelajaran, maka observer mengamati segala aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan instrument pemantau tindakan.

Hasil pengamatan dari catatan diperoleh dirangkum dan didiskusikan antara peneliti dan observer. Hasil diskusi ini menjadi masukan untuk perbaikan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya.

Dengan demikian, kemampuan belajar siswa akan lebih baik dan lebih meningkat dari kemampuan belajar sebelumnya.

Siswa masih terlihat kurang kompak dan belum bekerja sama dengan teman sekelompoknya saat bermain. Beberapa siswa terlihat pasif saat bermain. Masih banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan belum bisa menerima kekalahan secara sportif. Siswa terlihat senang dan gembira karena setiap kelompok mendapatkan piagam penghargaan sesuai dengan total skor yang didapatkan masing-masing kelompok.

d. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan peneliti sebagai tahapan terakhir dari masing-masing siklus. Tahapan refleksi dilakukan untuk kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti bersama observer. Inti kegiatan refleksi ini untuk membahas kelemahan dan kelebihan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus pertama.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, ada beberapa yang ditemukan pada pelaksanaan tindakan baik pada pertemuan pertama maupun pada pertemuan kedua dalam siklus I. Temuan yang didapat antara lain: (1) guru belum memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi dalam permainan, (2) guru belum memberikan penjelasan yang jelas dan tepat sehingga masih ada siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, (3) siswa kurang kompak dan belum bekerja sama

dengan teman sekelompoknya, (4) masih ada siswa yang kurang berperan aktif dalam kelompoknya, (5) masih ada siswa yang belum sportif dalam mengakui kekalahan. Temuan lain yang didapat adalah memulai pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) dirasa sangat menyenangkan bagi siswa aktif bergerak melakukan eksplorasi dan mengeluarkan ekspresinya.

Hal terpenting dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I ini adalah penerapan model *cooperative learning* tipe TGT harus ditingkatkan. Hal ini dapat dibuktikan dengan keaktifan siswa dalam pembelajaran, masih perlu ditingkatkan agar siswa aktif dan semangat dalam pembelajaran. Berikut ini adalah temuan-temuan yang perlu diperbaiki.

Tabel 7

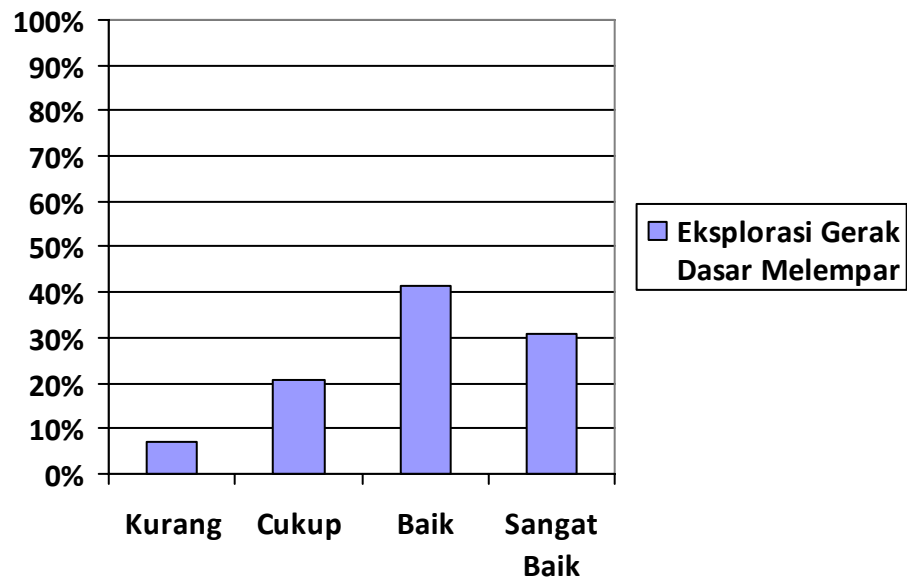
Temuan-temuan Pada Siklus I yang Perlu Diperbaiki di Siklus II

No.	Temuan Pada Siklus I	Rencana Perbaikan
1.	Guru belum menyajikan pembelajaran dengan jelas	Guru harus lebih jelas dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa
2.	Guru belum memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi dalam permainan	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dalam permainan
3.	Siswa tidak memperhatikan	Guru lebih memberikan arahan dan

	penjelasan guru	membuat siswa untuk tertarik, lebih mengemas penjelasannya dengan media yang menarik siswa untuk mengamati penjelasan
4.	Siswa belum bekerja sama dengan sesama teman dalam kelompoknya	Guru membuat suasana yang menyenangkan sehingga membuat siswa dalam satu kelompok menjadi saling mengenal baik dan bisa bekerja sama satu sama lain
5.	Siswa kurang berperan aktif di dalam kelompoknya	Guru harus lebih kreatif dan membuat suasana pembelajaran untuk memancing siswa menjadi berperan aktif dalam kelompoknya
6..	Siswa kurang sportif dalam permainan dan turnamen	Guru memberikan hukuman kepada siswa yang tidak sportif dalam permainan dan turnamen

Data yang diperoleh dari skor pemantau tindakan guru dan siswa pada siklus I baru mendapatkan skor 14 lalu dipresentase mencapai 70%. Berdasarkan analisis data pengamatan kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar, diperoleh 31% dinyatakan sangat baik, 41,4%

dinyatakan baik, 20,7% dinyatakan cukup dan 6,9% dinyatakan kurang sehingga belum memenuhi target yang ditetapkan, maka perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.



Gambar 7 Diagram Kemampuan Eksplorasi Gerak Dasar Melempar pada Siklus I

Pada siklus I ini, terlihat antusias siswa yang sudah mulai muncul dibanding saat observasi pertama. Banyak siswa yang melakukan gerakan melempar dengan cara kelompok masing-masing. Siswa terlihat senang dengan adanya turnamen dan piagam penghargaan yang diberikan.

2. Kegiatan Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil dari siklus pertama dan permasalahan-permasalahan yang didapat, diantaranya siswa masih kurang aktif selama proses pembelajaran, siswa kurang memperhatikan ketika guru sedang menerangkan, keberanian serta konsentrasi siswa masih kurang dan belum memenuhi target perolehan nilai yang akan dicapai. Atas dasar permasalahan tersebut, maka peneliti kembali membuat perencanaan tindakan berdasarkan masukan dari refleksi siklus I. Adapun perencanaan yang akan dilakukan pada siklus II ini adalah sebagai berikut: (1) guru menyiapkan bahan atau materi ajar yang disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), yang pembelajarannya menggunakan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT); (2) guru membuat rancangan perbaikan dari siklus I sehingga pada siklus II dapat tercapai; (3) guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang diawali dengan menyiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan untuk pembelajaran, diantaranya: *stopwatch*, *cone*, bola besar, kapur, dan peluit; (4) guru membuat daftar nama kelompok yang akan dipakai oleh siswa dalam tahap permainan; (5) guru menyusun lembar pengamatan tindakan kelas yang dilakukan guru dan siswa dalam pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) yang akan digunakan oleh pengamat sebagai acuan dalam melakukan penilaian dan

pengamatan tindakan yang dilakukan oleh guru sebagai peneliti; (6) kamera sebagai alat bantu untuk mendokumentasikan proses pembelajaran. Perencanaan yang dilakukan pada siklus II ini merupakan tindak lanjut dari siklus I.

b. Tahap Pelaksanaan

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Senin (23 Mei 2016). Guru memulai pembelajaran dengan mengkondisikan siswa yaitu memeriksa kesiapan siswa dan mengabsen siswa. Kemudian siswa diinstruksikan untuk segera keluar kelas menuju lapangan sekolah untuk berbaris. Ketika siswa sudah di lapangan dan berbaris rapih, siswa melakukan lari-lari kecil memutar lapangan sebanyak dua kali putaran. Setelah selesai siswa kembali lagi ke barisannya semula dan mengambil jarak dengan temannya sesuai dengan rentangan tangan siswa tersebut. Sebelum memulai pembelajaran siswa bersama guru melakukan pemanasan.

Pada pertemuan ini siswa akan memainkan permainan bola bersambung dalam lingkaran. Sebelum memainkan permainan siswa mendengarkan instruksi yang diberikan oleh guru dan mendemonstrasikan permainan dengan dibantu oleh beberapa orang siswa. Berikut ini adalah gambar permainan bola bersambung dalam lingkaran.



Gambar 8 Siswa melakukan permainan bola bersambung dalam lingkaran

Setelah melakukan demonstrasi permainan, siswa dibentuk berkelompok. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 4-6 orang. Masing-masing siswa menempati posisi bagian yang sudah disepakati, membentuk lingkaran sesuai keputusan kelompoknya. Permainan dimulai dengan siswa pertama melemparkan bola ke teman sekelompoknya yang ada dalam lingkaran. Guru menjadi fasilitator dalam permainan. Setelah kegiatan dilakukan siswa diberi waktu istirahat sebelum memulai kembali permainan selanjutnya.

Kemudian guru melanjutkan kegiatan dengan mengajak siswa melakukan permainan yang kedua yaitu permainan bertanding lempar tangkap. Guru mendemonstrasikan dan menjelaskan tata cara permainan

bertanding lempar tangkap serta memberikan kesempatan bertanya kepada siswa. Setelah mengerti dan paham guru memulai permainan dengan dua kelompok bermain terlebih dahulu.

Masing-masing siswa menempati posisi bagian yang sudah disepakati. Permainan dimulai dengan pemimpin yang memegang bola melemparkan bola kepada temannya yang paling kanan. Lalu temannya tersebut melemparkan bola kembali kepada pemimpin. Saat melakukan lemparan pemimpin harus tetap berada di dalam lingkaran yang sudah ditentukan. Pemimpin terus melakukan lempar tangkap bola kepada semua anggotanya, sampai bola kembali lagi kepada pemimpin. Ketika sudah selesai pemimpin harus mengangkat bola dan berteriak "Selesai". Kelompok yang paling cepat dalam melakukan lempar tangkap tersebut adalah pemenangnya. Guru sebagai fasilitator dan pengawas jalannya permainan. Berikut ini gambar permainan bertanding lempar tangkap.



Gambar 9 Siswa melakukan permainan bertanding lempar tangkap

Pada hari Senin (30 Mei 2016) pertemuan kedua siklus II dilaksanakan, kegiatan pembelajaran dimulai dengan memeriksa kesiapan siswa dan mengecek kondisi siswa. Kemudian siswa diinstruksikan untuk segera keluar kelas menuju lapangan sekolah untuk berbaris. Ketika sudah di lapangan dan berbaris rapih siswa melakukan lari-lari kecil memutari lapangan sebanyak dua kali. Setelah selesai siswa kembali lagi ke barisannya semula dengan mengambil jarak dengan temannya sesuai dengan rentang tangan siswa tersebut. Sebelum memulai pembelajaran siswa bersama guru melakukan pemanasan.

Pada pertemuan ini siswa akan memainkan permainan lari sambung dengan bola. Sebelum melakukan permainan siswa mendengarkan instruksi yang diberikan oleh guru dan guru mendemonstrasikan permainan dengan dibantu oleh beberapa orang siswa dan memberikan siswa kesempatan untuk bertanya. Setelah mengerti dan paham, guru memulai permainan dengan kelompok 1 dan 2 bermain terlebih dahulu. Guru sebagai fasilitator dan pengawas jalannya permainan. Setelah dilakukan siswa diberi waktu istirahat sebelum memulai kembali kegiatan selanjutnya. Berikut ini gambar permainan lari sambung dengan bola.



Gambar 10 Siswa melakukan permainan lari sambung dengan bola

Kemudian guru melanjutkan kegiatan dengan mengajak siswa melakukan turnamen yaitu mempertandingkan permainan-permainan yang sudah pernah dilakukan sebelumnya. . Ada tiga permainan yang akan dipertandingkan yaitu permainan bola bersambung dalam lingkaran, permainan bertanding lempar tangkap dan permainan lari sambung dengan bola.

Guru menjelaskan aturan pelaksanaan turnamen dan sistem bagan turnamen yang digunakan. Pada tahap pertama tim 3 dan tim 4 bertanding melakukan permainan bola bersambung dalam lingkaran. Tim yang menang akan melanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu tim 4. Untuk tim 1, tim 2, dan tim 5 langsung masuk ke tahap selanjutnya karena tim-tim tersebut mendapatkan “bye” alias tidak perlu bertanding dan langsung bisa lanjut ke tahap berikutnya.

Di tahap kedua, ada 4 kelompok yang bertanding, yaitu tim 1, tim 2, tim 4, dan tim 5. Tim 1 bertanding melawan tim 2, dan tim 4 bertanding melawan tim 5. Permainan yang dipertandingkan adalah permainan bertanding lempar tankap. Pada tahap kedua ini yang menang adalah tim 1 dan tim 4. Tim 1 dan tim 4 lanjut ke tahap ketiga. Pada tahap ketiga ini, tim 1 dan tim 4 akan bertanding permainan lari sambung dengan bola. Pemenang pada tahap tiga atau tahap terakhir dalam turnamen ini adalah tim 4.

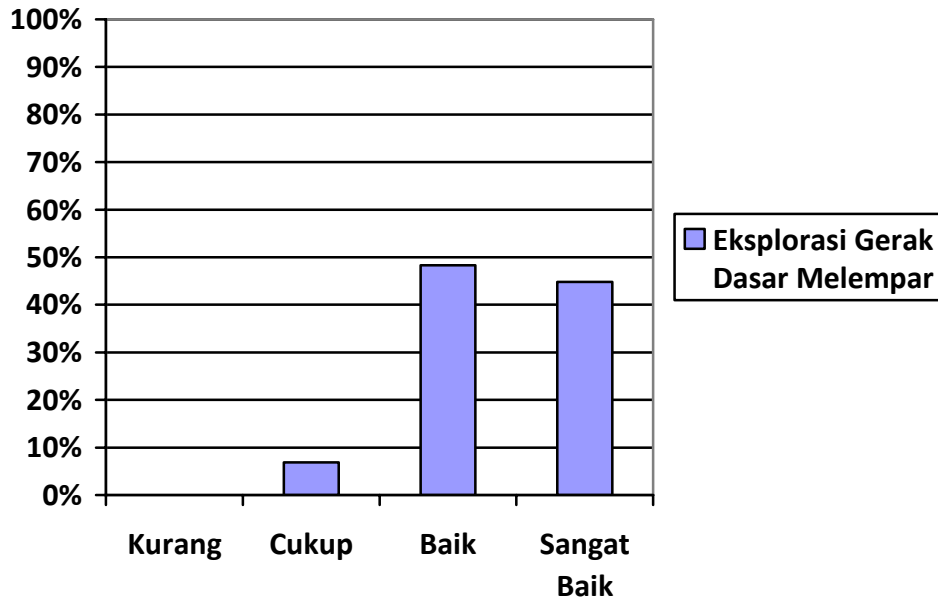
Masing-masing tim mendapatkan piagam penghargaan sesuai dengan skor akhir pada setiap tahap pertandingan. Tim 4 mendapatkan piagam penghargaan tim “Sangat Super”, tim 1 mendapatkan piagam penghargaan tim “Super”, tim 5 mendapatkan piagam penghargaan tim “Sangat Baik, tim 2 mendapatkan penghargaan tim “Baik” dan tim 3 mendapatkan piagam penghargaan tim “Baik”.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan di lapangan oleh peneliti dengan menggunakan panduan instrumen pemantau tindakan yang dinilai oleh observer, dalam hal ini observer juga membuat catatan lapangan yang berisi tentang kekurangan dan kelebihan pada saat proses pembelajaran, maka observer mengamati segala aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan instrumen pemantau tindakan. Untuk data yang lengkap mengenai kegiatan guru dan siswa, maka observer harus benar-benar cermat dalam proses pengamatannya. Selain itu siswa dapat merespon instruksi guru dengan baik.

Dari analisis data siklus II, data yang diperoleh dari pemantau tindakan mendapatkan skor keseluruhan sebesar 19 kemudian dipresentase mencapai 95%. Berdasarkan analisis data hasil pengamatan kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar pada siklus II, diperoleh

44,8 % dinyatakan sangat baik, 48,3% dinyatakan baik, 6,9% dinyatakan cukup dan 0% dinyatakan kurang.



Gambar 11 Diagram Kemampuan Eksplorasi Gerak Dasar Melempar pada Siklus II

Hasil pengamatan dan catatan lapangan menjadi dasar pertimbangan untuk refleksi. Peneliti dan observer berkolaborasi untuk mengkritisi pelaksanaan tindakan kelas yang telah dilakukan selama pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus II ini.

d. Refleksi

Tahap refleksi yang dilakukan merupakan tahapan terakhir dari serangkaian tahapan yang telah dilalui. Adapun inti dari tahapan ini adalah untuk membahas kelemahan dan kelebihan proses pembelajaran

pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus II yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan ada beberapa hal yang ditemukan, baik pertemuan pertama maupun pada pertemuan kedua dalam siklus II. Temuan-temuan itu antara lain siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran baik dalam pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Selain itu berdasarkan catatan lapangan dan instrumen pemantau tindakan yang dibuat oleh observer, guru telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan siswa lebih tertib dalam proses pembelajaran.

Hal terpenting dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II ini adalah penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) semakin mambaik. Hal ini terbukti pada meningkatnya kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar pada siklus ini yang sudah di atas rata-rata dari yang telah ditetapkan atau dengan kata lain sudah selesai. Begitupun dengan data pemantau tindakan yang mengalami peningkatan dari tiap siklusnya. Berdasarkan perolehan data tersebut, maka pemberian tindakan diakhiri sampai dengan siklus II.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari 29 siswa kelas III SDN Palmeriam 03 Pagi Jakarta Timur dalam dua siklus penelitian. Data yang diperoleh ada dua yaitu data kemampuan eksplorasi gerak dasar

melempar dan data pembantau tindakan guru dan siswa dengan model *cooperative learning tipe teams games tournament (TGT)*.

Untuk data kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar diperoleh dengan mengisi lembar pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat pembelajaran berlangsung dengan ditentukan skor melalui rubrik penilaian. Adapun cara dan hasil perhitungannya sebagai berikut:

$$S = \frac{Ss}{Sm} \times 100 \%$$

Keterangan:

S = Pencapaian

Ss = Jumlah kriteria yang diperoleh dalam kelas

Sm = Jumlah siswa

Kategori kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar dalam pembelajaran:

Sangat Baik : 7-8 Indikator muncul

Baik : 5-6 Indikator muncul

Cukup : 3-4 Indikator muncul

Kurang : 1-2 Indikator muncul

$$\frac{9}{29} \times 100\% = 31\%$$

$$\frac{12}{29} \times 100\% = 41,4\%$$

$$\frac{6}{29} \times 100\% = 20,7\%$$

$$\frac{2}{29} \times 100\% = 6,9\%$$

Berdasarkan hasil pengamatan kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar diperoleh 31 % dinyatakan sangat baik, 41,4% dinyatakan baik, 20,7% dinyatakan cukup dan 6,9% dinyatakan kurang.

Pada siklus II perolehan presentasi kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar sebagai berikut:

Kategori kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar dalam pembelajaran:

Sangat Baik : 7-8 Indikator muncul

Baik : 5-6 Indikator muncul

Cukup : 3-4 Indikator muncul

Kurang : 1-2 Indikator muncul

$$\frac{13}{29} \times 100\% = 44,8\%$$

$$\frac{14}{29} \times 100\% = 48,3\%$$

$$\frac{2}{29} \times 100\% = 6,9\%$$

Berdasarkan hasil pengamatan kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar diperoleh 44,8 % dinyatakan sangat baik, 48,3% dinyatakan baik, 6,9% dinyatakan cukup dan 0% dinyatakan kurang.

Untuk data pemantau tindakan guru dan siswa dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) diperoleh dengan mengisi lembar pengamatan yang dilakukan observer pada saat

pembelajaran berlangsung. Berikut rumusan hasil pemantau tindakan guru dan siswa:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah total skor}} \times 100\%$$

Pada siklus I :

$$\text{Presentase Guru dan Siswa} = \frac{14}{20} \times 100\% = 70\%$$

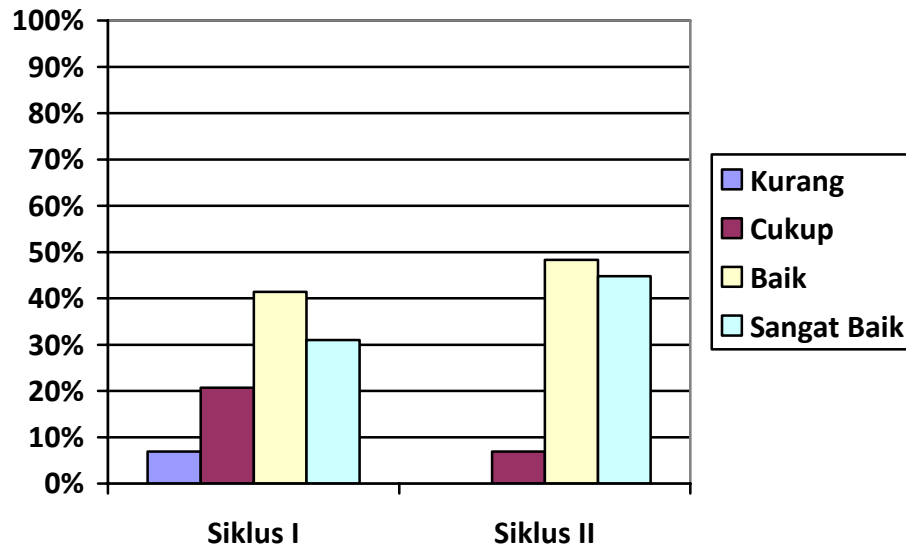
Pada siklus II :

$$\text{Presentase Guru dan Siswa} = \frac{19}{20} \times 100\% = 95\%$$

Tabel 8

Hasil Analisis Data Kemampuan Eksplorasi Gerak Dasar Melempar

No.	Data	Presentase
1.	Siklus I	31 %
2.	Siklus II	44,8 %
	Kenaikan	13,8 %

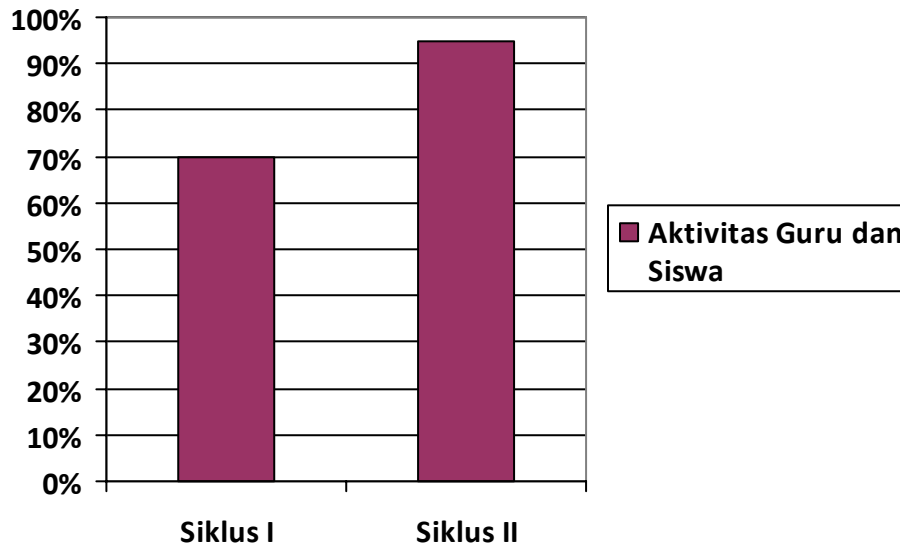


Gambar 12 Diagram Presentase Kemampuan Eksplorasi Gerak Dasar Melempar pada Siklus I dan II

Tabel 9

Hasil Analisis Data Guru dan Siswa dalam Instrumen Pemantau Tindakan Siklus I dan II

No.	Data	Presentase Guru dan Siswa
1.	Siklus I	70 %
2.	Siklus II	95 %
	Kenaikan	25 %



Gambar 13 Diagram Presentase Aktivitas Guru dan Siswa dalam Instrumen Pantauan Tindakan pada Siklus I dan II

C. Interpretasi Hasil Analisis

Berdasarkan hasil analisis data sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya, ada sejumlah temuan antara lain sebagai berikut:

1. Penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) ini meningkatkan kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar. Berdasarkan hasil pengelolaan dan analisis data dapat diinformasikan yakni adanya peningkatan kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar yaitu sebesar 13,8 %.

2. Peningkatan skor pelaksanaan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) dari siklus I (80% dan 60%) sampai siklus II (100% dan 90%) dan penilaian kemampuan eksplorasi gerak siswa siklus I 31 % dinyatakan sangat baik dan pada siklus II 41,4% dinyatakan baik 44,8% dinyatakan sangat baik dan 48,3% dinyatakan baik. Hal ini berarti telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan untuk hasil penelitian sebesar 90% dari 29 siswa mencapai kategori baik dan penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) sebesar 95%.
3. Berdasarkan analisis data kualitatif kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar yang mulanya siswa terlihat kurang paham dan tidak antusias dalam bergerak, dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT), siswa dituntut untuk belajar berkelompok dan bekerja sama dengan teman sekelompoknya, siswa dituntut untuk mengeksplor gerakan melempar pada setiap permainan atau turnamen yang mereka lakukan. Setelah dilaksanakannya model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) siswa menjadi lebih aktif dalam bergerak dan cenderung lebih berkerja sama dengan teman sekelompoknya. Pada siklus II siswa dituntut untuk mengeksplor gerakan melempar lebih banyak lagi karena permainan yang dilakukan berbeda dengan permainan yang ada pada siklus I, disini jelas terlihat kemampuan eksplorasi gerak dasar melempar siswa meningkat karena adanya

permainan baru yang diberikan dan membuat siswa menjadi lebih bereksplorasi lagi terhadap gerakan melempar yang dilakukannya.

Dengan demikian, dapat dinyatakan penggunaan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Oleh karena itu, dapat disimpulkan penelitian ini dianggap berhasil berdasarkan peningkatan yang terjadi pada siklus I dan siklus II.

D. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan yang terdapat dalam penelitian ini, yaitu penelitian tindakan kelas ini hanya dilakukan terhadap siswa kelas III SDN Palmeriam 01 Pagi Jakarta Timur, sehingga hasil dari penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan pada penelitian lain karena tentunya setiap siswa dan sekolah memiliki karakteristik yang berbeda.