

BAB IV

DESKRIPSI DATA HASIL PENGAMATAN, PEMERIKSAAN KEABSAHAN DATA, ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi data hasil pengamatan

1. Implementasi Tindakan Siklus I

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas pada siklus I, peneliti membuat perencanaan tindakan. Pada perencanaan tindakan, (1) peneliti terlebih dahulu merancang rencana pelaksanaan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT), (2) menyiapkan media pembelajaran berupa peluit dan bagan pertandingan, (3) menyiapkan 3 permainan untuk melakukan variasi gerak dasar lari: hitam hijau, siapa cepat membuat lingkaran, dan ular makan ekornya, (4) instrumen pemantau tindakan, (5) lembar tes kemampuan variasi gerak dasar lari, (6) kamera untuk mendokumentasikan kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan.

b. Pelaksanaan Tindakan

1) Pertemuan Pertama Siklus I (Senin, 2 Mei 2016)

Tahap Awal

Di lapangan guru meminta siswa untuk berbaris rapi dan mengambil jarak sesuai rentang tangan siswa. Sebelum memulai pembelajaran siswa

bersama guru berdo'a dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian guru mengabsen siswa, memeriksa kerapihan dan kelengkapan seragam siswa. Guru bertanya jawab mengenai pengetahuan siswa tentang berbagai variasi gerakan lari yang diketahui, serta permainan apa saja yang dapat dilakukan dengan berlari. Setelah itu guru mengajak siswa untuk melakukan pemanasan. Pemanasan yang pertama berlari keliling lapangan, kemudian peregangan statis dan dinamis. Setelah pemanasan selesai, guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 5-6 orang siswa.



Gambar 4.1 Guru dan Siswa Melakukan Peregangan

Tahap Inti

Permainan pertama yakni “hitam hijau” yang kemudian dipraktekkan oleh siswa. Cara bermainnya siswa saling kejar mengejar tim lawan, sebelumnya siswa saling berhadapan kemudian mendengarkan aba-aba dan instruksi dari guru baru setelah itu siswa boleh mengejar tim lawan. Instruksi

yang dikeluarkan oleh guru hanya dua kata yaitu kata “hitam” dan “hijau”. Apabila guru menyebutkan kata hijau maka tim hijau harus berlari menghindari dari tangkapan tim hitam, begitu pula sebaliknya. Apabila tim yang menghindari dari tangkapan telah melewati garis batas maka tidak diperbolehkan untuk ditangkap. Dalam permainan ini siswa dibagi menjadi dua tim yaitu tim hitam dan tim hijau. Tim yang berhasil menangkap lebih banyak tim lawan akan menjadi pemenangnya.



Gambar 4.2 Siswa Melakukan Permainan Hitam Hijau

Dilanjut dengan permainan kedua yakni “siapa cepat membuat lingkaran”. Cara bermainnya adalah siswa dibagi ke dalam beberapa tim, masing-masing tim berdiri berbaris di belakang garis yang telah ditentukan. Tugas siswa adalah berlari menuju garis batas di depan barisan secara bergantian sesuai aba-aba tiupan peluit satu kali oleh guru. Tiap siswa harus berlari dengan variasi berbeda. Jika mendengar tiupan peluit panjang dari

guru tiap kelompok harus segera membentuk lingkaran. Kelompok mana yang tercepat membuat lingkaran itulah pemenangnya.



Gambar 4.3 Siswa Melakukan Permainan Siapa Cepat Membuat Lingkaran

Kemudian permainan terakhir yaitu “ular makan ekornya”. Siswa dibagi dalam kelompok yang berbaris memanjang seperti ular dengan saling memegang pinggang temannya agar pada saat lari tidak terlepas. Tiap dua kelompok berdiri berhadapan sebagai lawan. Tugas tiap kelompok adalah menangkap ekor dari lawan yakni siswa yang berdiri paling belakang, sedangkan siswa yang berdiri paling depan sebagai kepala ular harus melindungi siswa lain yang ada dibelakangnya agar tidak tertangkap. Saat permainan berlangsung pegangan siswa tidak boleh terlepas, jika pegangannya terlepas atau ekor lawannya tertangkap maka permainan berakhir. Kelompok yang berhasil menangkap ekor lawan ialah pemenangnya.



Gambar 4.4Siswa Melakukan Permainan Ular Makan Ekornya

Tahap Akhir

Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi permainan dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan dan memperbaiki gerakan yang masih salah. Kemudian guru memberitahu siswa bahwa pada pertemuan selanjutnya semua permainan yang telah dilakukan tadi akan dipertandingkan dalam pertemuan selanjutnya. Bagi yang memenangkan pertandingan/turnamen akan mendapatkan penghargaan berupa piagam dan hadiah. Setelah itu, siswa diberi waktu istirahat sebelum kembali ke kelasnya.

2) Pertemuan Kedua Siklus I (Senin, 9 Mei 2016)

Tahap Awal

Di lapangan guru meminta siswa untuk berbaris rapi dan mengambil jarak sesuai rentang tangan siswa. Sebelum memulai pembelajaran siswa bersama guru berdo'a dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian guru mengabsen siswa, memeriksa kerapihan dan kelengkapan seragam siswa. Guru bertanya jawab mengenai pengetahuan siswa tentang berbagai variasi gerakan lari yang diketahui, serta permainan apa saja yang dapat dilakukan dengan berlari. Setelah itu guru mengajak siswa untuk melakukan pemanasan. Pemanasan yang pertama berlari keliling lapangan berukuran 5m x 12m, kemudian peregangan statis dan dinamis. Setelah pemanasan selesai, guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 5-6 orang siswa. Pada pertemuan terakhir siklus I ini guru menjelaskan sistem pertandingan yang akan dilakukan oleh siswa, yaitu siswa melakukan pertandingan dengan memainkan berbagai permainan seperti pada pertemuan sebelumnya.



Gambar 4.5 Pembagian Kelompok Turnamen Secara Acak



Gambar 4.6 Guru Menjelaskan Sistem Pertandingan (*Tournament*)

Tahap Inti

Permainan pertama pada turnamen babak penyisihan yakni “hitam hijau” yang kemudian dipraktekkan oleh siswa. Cara bermainnya siswa saling kejar mengejar tim lawan, sebelumnya siswa saling berhadapan kemudian mendengarkan aba-aba dan instruksi dari guru baru setelah itu siswa boleh mengejar tim lawan. Instruksi yang dikeluarkan oleh guru hanya dua kata yaitu kata “hitam” dan “hijau”. Apabila guru menyebutkan kata hijau maka tim hijau harus berlari menghindari dari tangkapan tim hitam, begitu pula sebaliknya. Apabila tim yang menghindari dari tangkapan telah melewati garis batas maka tidak diperbolehkan untuk ditangkap. Dalam permainan ini siswa dibagi menjadi dua tim yaitu tim hitam dan tim hijau. Tim yang berhasil menangkap lebih banyak tim lawan akan menjadi pemenangnya.



Gambar 4.7 Siswa Melakukan Permainan Hitam Hijau pada Babak Penyisihan

Dilanjut dengan permainan kedua pada babak semi final yakni “siapa cepat membuat lingkaran”. Cara bermainnya adalah siswa dibagi kedalam beberapa tim, masing-masing tim berdiri berbanjar di belakang garis yang telah ditentukan. Tugas siswa adalah berlari menuju garis batas di depan barisan secara bergantian sesuai aba-aba tiupan peluit satu kali oleh guru. Tiap siswa harus berlari dengan variasi berbeda. Jika mendengar tiupan peluit panjang dari guru tiap kelompok harus segera membentuk lingkaran. Kelompok mana yang tercepat membuat lingkaran itulah pemenangnya.



Gambar 4.8 Siswa Melakukan Permainan Siapa Cepat Membuat Lingkaran pada Babak Semi Final

Kemudian permainan terakhir yaitu “ular makan ekornya”. Siswa dibagi dalam kelompok yang berbaris memanjang seperti ular dengan saling memegang pinggang temannya agar pada saat lari tidak terlepas. Tiap dua kelompok berdiri berhadapan sebagai lawan. Tugas tiap kelompok adalah menangkap ekor dari lawan yakni siswa yang berdiri paling belakang, sedangkan siswa yang berdiri paling depan sebagai kepala ular harus melindungi siswa lain yang ada dibelakangnya agar tidak tertangkap. Saat permainan berlangsung pegangan siswa tidak boleh terlepas, jika pegangannya terlepas atau ekor lawannya tertangkap maka permainan berakhir. Kelompok yang berhasil menangkap ekor lawan dialah pemenangnya.



Gambar 4.9 Siswa Melakukan Permainan Ular Makan Ekornya pada Babak Final

Tahap Akhir

Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan hasil turnamen berdasarkan bagan turnamen yang telah dibuat. Tiap kelompok baik yang menang maupun yang kalah akan diberi piagam penghargaan dan hadiah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Setelah itu, siswa diberi waktu istirahat sebelum kembali ke kelasnya.



Gambar 4.10 Pemberian Penghargaan Kepada Siswa (Siklus I)

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan kelas oleh observer dengan menggunakan panduan instrument pemantau tindakan yang berisi 20 butir pernyataan. Dalam hal ini observer yang ditunjuk adalah guru mata pelajaran pendidikan jasmani atau rekan sejawat. Dalam pengamatan yang dilakukan observer pada instrument pemantau tindakan, butir yang muncul adalah 13 dan yang belum muncul adalah 7 butir. Selain menggunakan 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.

Hasil pengamatan dan catatan yang diperoleh dirangkum dan didiskusikan antara peneliti dan observer. Hasil diskusi ini menjadi masukan untuk perbaikan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya. Sehingga kekurangan dan kelemahan yang terjadi pada kegiatan siklus pertama dapat diperbaiki dan tidak terulang lagi pada tindakan berikutnya. Dengan demikian kemampuan belajar siswa akan lebih baik dan lebih meningkat dari kemampuan belajar sebelumnya. Kelemahan dan kekurangan pada siklus I direvisi dan menjadi acuan pada pelaksanaan tindakan siklus II. Berdasarkan pengamatan lapangan pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1

Hasil Temuan Observer dari Instrumen Pemantau Tindakan Siklus I

| No. | Aspek yang Diamati | Data dari Pengamatan |
|-----|--|--|
| 1. | Guru menggunakan strategi pembelajaran bervariasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran | Guru menggunakan strategi pembelajaran bervariasi namun belum menyampaikan tujuan pembelajaran |
| 2. | Guru mengelompokkan siswa | Guru mengelompokkan siswa ke dalam kelompok kecil |
| 3. | Guru memberi penjelasan aturan permainan serta memberi contoh | Guru memberi penjelasan aturan permainan namun belum memberi contoh dan belum memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya |
| 4. | Guru menjalankan turnamen dan menghitung perolehan skor | Guru menjalankan turnamen dan menghitung skor yang diperoleh tiap kelompok |
| 5. | Guru memberikan penilaian dan penghargaan | Guru memberikan penilaian dan penghargaan |
| 6. | Siswa memperhatikan penjelasan guru | Hampir seluruh siswa memperhatikan namun ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru |
| 7. | Siswa bergabung sesuai dengan kelompok yang ditentukan | Siswa bergabung sesuai dengan kelompok yang ditentukan namun ada beberapa yang tidak mau bergabung dengan kelompok yang sudah ditentukan oleh guru |
| 8. | Siswa melakukan permainan | Siswa melakukan permainan dengan baik namun ada beberapa siswa yang kurang sportif |
| 9. | Siswa berkompetisi dalam turnamen dan memperoleh skor | Siswa berkompetisi dalam turnamen dan memperoleh skor namun tidak semua siswa berperan aktif |
| 10. | Siswa mendapat penilaian dan penghargaan | Siswa mendapat penilaian dan penghargaan |

d. Refleksi Tindakan

Tahap refleksi dilakukan peneliti sebagai tahap akhir 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 menyampaikan tujuan pembelajaran, (2) Guru belum memberikan contoh dari permainan yang akan dilakukan, (3) Guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, (4) Masih ada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, (5) Masih ada siswa yang tidak mau bergabung dengan kelompok yang telah ditentukan oleh guru, (6) Masih ada siswa yang tidak sportif dalam melaksanakan permainan pada turnamen, dan (7) Masih ada siswa yang kurang berperan aktif dalam permainan pada turnamen.

Hal terpenting dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I ini adalah penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) yang harus lebih ditonjolkan. Berikut ini adalah temuan-temuan yang perlu diperbaiki berdasarkan data pemantau tindakan:

Tabel 4.2

Temuan-Temuan yang Perlu Diperbaiki pada Siklus I

| No. | Temuan pada Siklus I | Rencana Perbaikan |
|-----|---|---|
| 1. | Guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai materi yang akan disampaikan |
| 2. | Guru belum memberi contoh dari setiap permainan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran | Guru memberikan contoh dari setiap permainan yang akan dilakukan pada proses pembelajaran |
| 3. | Guru belum memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya | Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan permainan yang telah dijelaskan |
| 4. | Beberapa siswa kurang memperhatikan penjelasan guru | Guru meminta seluruh siswa untuk fokus dan memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan |
| 5. | Beberapa siswa tidak mau bergabung dengan kelompok yang sudah ditentukan oleh guru | Guru memberikan pengertian agar siswa mau bergabung dan bekerja sama dengan sesama teman kelompok siapapun orangnya |
| 6. | Beberapa siswa kurang sportif saat permainan/turnamen | Guru memberikan hukuman kepada siswa yang tidak sportif dalam permainan maupun turnamen |
| 7. | Beberapa siswa kurang berperan aktif dalam permainan/turnamen | Guru memberi motivasi agar seluruh siswa mau berperan aktif dalam permainan/turnamen |

Data yang diperoleh dari lembar pengamatan variasi gerak dasar lari mendapat skor keseluruhan dari jumlah siswa sebesar 120 lalu dipersentase mencapai 68%.Lalu data yang diperoleh dari instrumen pemantau tindakan

mendapat skor keseluruhan sebesar 13 lalu dipersentase mencapai 65%. Untuk melihat lebih jelas data hasil penelitian siklus I maka dapat diamati pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3
Data Siklus I

| No. | Data | | | |
|-----|-------------------------------|---------------|------------------------|---------------|
| | Skor Variasi Gerak Dasar Lari | | Skor Pemantau Tindakan | |
| | Skor | Persentase(%) | Skor | Persentase(%) |
| 1. | 120 | 68% | 13 | 65% |

2. Implementasi Data Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan hasil dari siklus pertama dan permasalahan yang didapat, diantaranya guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran, guru belum memberi contoh dari setiap permainan dalam turnamen, beberapa siswa masih kurang memperhatikan penjelasan guru, beberapa siswa kurang sportif saat permainan/turnamen, siswa kurang berperan aktif saat permainan/turnamen dan belum memenuhi target perolehan nilai yang akan dicapai. Atas dasar permasalahan tersebut, maka peneliti kembali membuat perencanaan tindakan berdaasrkan 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: bagan turnamen, bola dan peluit, 4) Guru membuat daftar nama kelompok dan bagan turnamen yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, 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. Pelaksanaan Tindakan

1) Pertemuan Pertama Siklus II (Senin, 23 Mei 2016)

Tahap Awal

Di lapangan guru meminta siswa untuk berbaris rapi dan mengambil jarak sesuai rentang tangan siswa. Sebelum memulai pembelajaran siswa bersama guru berdoa dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian guru mengabsen siswa, memeriksa kerapihan dan kelengkapan seragam siswa. Guru bertanya

jawab mengenai pengetahuan siswa tentang berbagai variasi gerakan lari yang diketahui, serta permainan apa saja yang dapat dilakukan dengan berlari. Setelah itu guru mengajak siswa untuk melakukan pemanasan. Pemanasan yang pertama berlari keliling lapangan, kemudian peregangan statis dan dinamis. Setelah pemanasan selesai, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan apa yang akan dilakukan dalam pembelajaran hari itu. Kemudian guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 5-6 orang siswa.



Gambar 4.11 Siswa Melakukan Pemanasan dengan Berlari Keliling Lapangan

Tahap Inti

Guru mendemonstrasikan permainan pertama yakni “kembali ke lingkaran” yang kemudian dipraktekkan oleh siswa. Cara bermainnya dua kelompok membuat sebuah lingkaran dengan barisan berselang-seling, kemudian saat guru meniup peluit pendek siswa berlari memutar sambil

bernyanyi. Ketika terdengar peluit panjang dari guru, maka siswa bertebaran untuk membuat lingkaran sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Kelompok yang berhasil membuat lingkaran lebih dahulu yang akan menjadi pemenangnya.



Gambar 4.12 Siswa Melakukan Permainan Kembali ke Lingkaran

Dilanjut dengan permainan kedua yakni “elang mengejar anak ayam”. Cara bermainnya adalah siswa dibagi kedalam dua tim, satu tim berbaris berbanjar ke belakang (sebagai ayam) dan lawannya berhadapan dengan membuat barisan bersyaf ke samping (sebagai elang). Tugas kelompok yang menjadi elang adalah menangkap anak ayam yakni anggota tim lawan yang berada pada barisan paling belakang. Jika anak ayam tertangkap maka kelompok elang mendapat 1 poin, setelah itu berganti posisi sebanyak 2 atau 4 (harus seimbang) kali sampai salah satu kelompok mendapatkan keunggulan poin dan menjadi pemenang.



Gambar 4.13 Siswa Melakukan Permainan Elang Mengejar Anak Ayam

Kemudian permainan terakhir yaitu “terowongan berguling”. Siswa dibagi dalam kelompok yang berbaris memanjang ke belakang membuat terowongan dengan membuka kaki lebar. Tugas siswa berlari bergantian dari siswa paling belakang mengambil bola yang disiapkan di depan kemudian menggulingkan bola tersebut dari depan melewati terowongan sampai tertangkap oleh siswa paling belakang, namun masing-masing siswa harus berlari dengan cara yang berbeda. Begitulah seterusnya sampai semua bola habis berpindah ke belakang. Kelompok yang lebih dahulu menyelesaikan permainan, itulah pemenangnya.



Gambar 4.14Siswa Melakukan Permainan Terowongan Berguling

Tahap Akhir

Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi permainan dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan dan memperbaiki gerakan yang masih salah. Kemudian guru memberitahu siswa bahwa pada pertemuan selanjutnya semua permainan yang telah dilakukan tadi akan dipertandingkan dalam pertemuan selanjutnya. Bagi yang memenangkan pertandingan/turnamen akan mendapatkan penghargaan berupa piagam dan hadiah. Setelah itu, siswa diberi waktu istirahat sebelum kembali ke kelasnya.

2) Pertemuan Kedua Siklus II (Senin, 30 Mei 2016)

Tahap Awal

Di lapangan guru meminta siswa untuk berbaris rapi dan mengambil jarak sesuai rentang tangan siswa. Sebelum memulai pembelajaran siswa bersama guru berdo'a dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian guru mengabsen

siswa, memeriksa kerapihan dan kelengkapan seragam siswa. Guru bertanya jawab mengenai pengetahuan siswa tentang berbagai variasi gerakan lari yang diketahui, serta permainan apa saja yang dapat dilakukan dengan berlari. Setelah itu guru mengajak siswa untuk melakukan pemanasan. Pemanasan yang pertama berlari keliling lapangan berukuran 5m x 12m, kemudian peregangan statis dan dinamis. Setelah pemanasan selesai, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan apa yang akan dilakukan dalam pembelajaran hari itu. Kemudian guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 5-6 orang siswa. Pada pertemuan terakhir siklus II ini guru menjelaskan sistem pertandingan yang akan dilakukan oleh siswa, yaitu siswa melakukan pertandingan dengan memainkan berbagai permainan seperti pada pertemuan sebelumnya.



Gambar 4.15 Pembagian Kelompok Sebelum Melakukan Turnamen

Tahap Inti

Permainan pertama pada babak penyisihan yakni “kembali ke lingkaran” yang kemudian dipraktekkan oleh siswa. Cara bermainnya dua kelompok membuat sebuah lingkaran dengan barisan berselang-seling, kemudian saat guru meniup peluit pendek siswa berlari memutar sambil bernyanyi. Ketika terdengar peluit panjang dari guru, maka siswa bertebaran untuk membuat lingkaran sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Kelompok yang berhasil membuat lingkaran lebih dahululah yang akan menjadi pemenangnya.



Gambar 4.16 Siswa Melakukan Permainan Kembali ke Lingkaran pada Babak Penyisihan

Dilanjut dengan permainan kedua pada babak semi final yakni “elang menangkap anak ayam”. Cara bermainnya adalah siswa dibagi kedalam dua tim, satu tim berbaris berbanjar ke belakang (sebagai ayam) dan lawannya berhadapan dengan membuat barisan bersyaf ke samping (sebagai elang).

Tugas kelompok yang menjadi elang adalah menangkap anak ayam yakni anggota tim lawan yang berada pada barisan paling belakang. Jika anak ayam tertangkap maka kelompok elang mendapat 1 poin, setelah itu berganti posisi sebanyak 2 atau 4 (harus seimbang) kali sampai salah satu kelompok mendapatkan keunggulan poin dan menjadi pemenang.



**Gambar 4.17 Siswa Melakukan Permainan Elang Menangkap Anak Ayam
Pada Babak Semi Final**

Kemudian permainan terakhir yaitu “terowongan berguling”.Siswa dibagi dalam kelompok yang berbaris memanjang ke belakang membuat terowongan dengan membuka kaki lebar. Tugas siswa berlari bergantian dari siswa paling belakang mengambil bola yang disiapkan di depan kemudian menggulingkan bola tersebut dari depan melewati terowongan sampai tertangkap oleh siswa paling belakang, namun masing-masing siswa harus berlari dengan cara yang berbeda. Begitulah seterusnya sampai semua bola

habis berpindah ke belakang. Kelompok yang lebih dahulu menyelesaikan permainan, itulah pemenangnya.



Gambar 4.18 Siswa Melakukan Permainan Terowongan Berguling pada Babak Final

Tahap Akhir

Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan hasil turnamen berdasarkan bagan turnamen yang telah dibuat. Tiap kelompok baik yang menang maupun yang kalah akan diberi piagam penghargaan dan hadiah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Setelah itu, siswa diberi waktu istirahat sebelum kembali ke kelasnya.



Gambar 4.19 Pemberian Penghargaan Kepada Siswa (Siklus II)

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan kelas oleh observer dengan menggunakan panduan instrument pemantau tindakan yang berisi 20 butir pernyataan. Dalam hal ini observer yang ditunjuk adalah guru mata pelajaran pendidikan jasmani atau rekan sejawat. Dalam pengamatan yang dilakukan observer pada instrument pemantau tindakan, butir yang muncul adalah 18 dan yang belum muncul adalah 2 butir. 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.

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

d. Refleksi Tindakan

Tahap refleksi yang dilakukan merupakan tahap 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 pada 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 maupun pertemuan kedua. Selain itu berdasarkan catatan lapangan dan instrument pemantau tindakan yang dibuat oleh observer, guru telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan siswa telah berperan aktif dalam setiap permainan pada turnamen.

Hal terpenting dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II ini adalah penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) semakin membaik. Hal ini terbukti pada meningkatnya kemampuan variasi gerak dasar lari 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 yang diperoleh dari lembar pengamatan kemampuan variasi gerak dasar lari mendapat skor keseluruhan dari jumlah siswa sebesar 160 lalu dipersentase mencapai 92%. Data yang diperoleh dari instrumen pemantau tindakan mendapatkan skor keseluruhan sebesar 18 lalu dipersentasekan mencapai 90%. Untuk melihat lebih jelas data hasil penelitian siklus II maka dapat diamati pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4
Data Siklus II

| No. | Data | | | |
|-----|-------------------------------|---------------|------------------------|---------------|
| | Skor Variasi Gerak Dasar Lari | | Skor Pemantau Tindakan | |
| | Skor | Persentase(%) | Skor | Persentase(%) |
| 1. | 160 | 92% | 18 | 90% |

B. Pemeriksaan Keabsahan Data

Pada tahap ini peneliti mengkaji proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I untuk memperoleh keabsahan data dengan cara melakukan pembahasan melalui diskusi antara peneliti dan observer dari hasil pengamatan keterlaksanaan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT), catatan lapangan dan dokumentasi. Peneliti dan observer mencocokkan hasil temuan yang diperoleh selama proses

pembelajaran dan mengevaluasi untuk dijadikan acuan pada siklus berikutnya.

C. Analisis Data

1. Variabel Variasi Gerak Dasar Lari

Ada enam komponen variasi gerak dasar lari yaitu pengembangan gerak, keragaman gerak, posisi kaki, posisi badan, posisi lengan, dan pandangan. Adapun data dari lembar pengamatan variasi gerak dasar lari pada siklus pertama dari jumlah siswa 29 orang memperoleh skor keseluruhan 120, jika dipersentasekan menjadi 68%.

Data yang diperoleh pada siklus I belum memenuhi target yaitu 85% persentase keseluruhan siswa, maka peneliti melanjutkan dengan melakukan siklus ke II, data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Data pengamatan variasi gerak dasar lari siklus II dari jumlah siswa 29 orang memperoleh skor 160, jika dipersentasekan menjadi 92%.

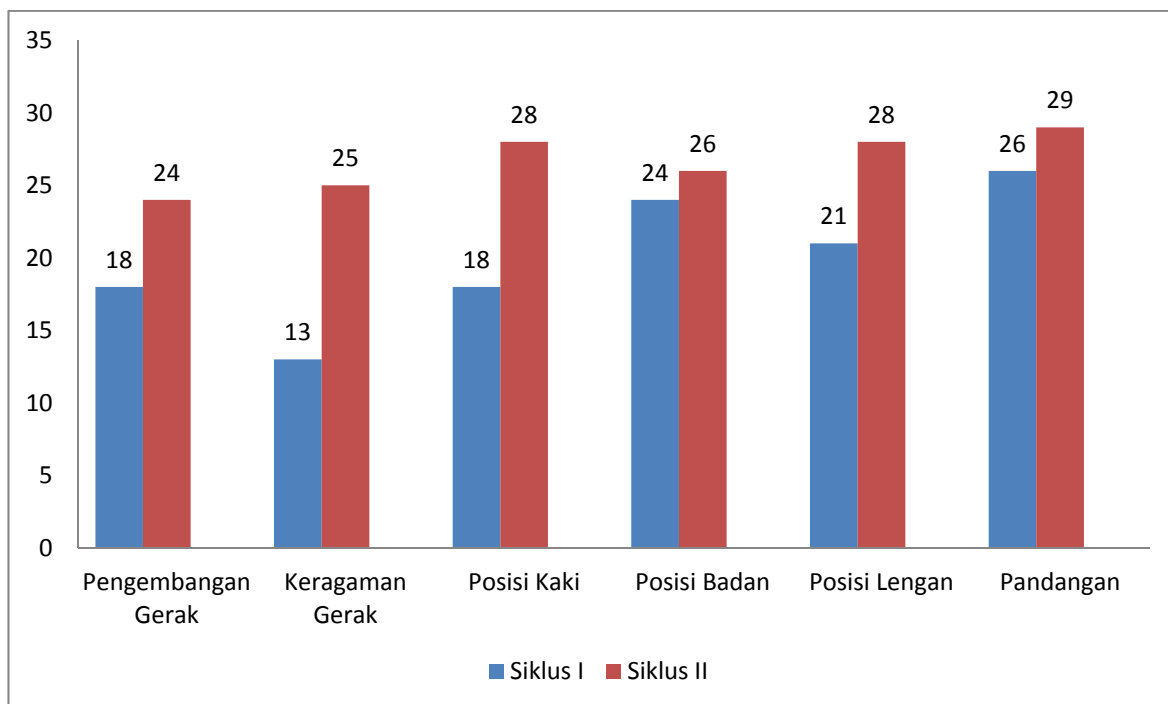
Pada siklus kedua ini dapat dilihat persentase skor telah mencapai target yakni melebihi 85%. Maka dari itu penelitian tindakan dihentikan cukup sampai dengan siklus II, data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Data peningkatan skor jumlah total setiap indikator variasi gerak dasar lari dapat dilihat melalui tabel dan diagram berikut:

Tabel 4.5

Jumlah Skor Total Setiap Komponen Variasi Gerak Dasar Lari

| No. | Komponen | Siklus I | Siklus II |
|-----|--------------------|----------|-----------|
| 1. | Pengembangan Gerak | 18 | 24 |
| 2. | Keragaman Gerak | 13 | 25 |
| 3. | Posisi Kaki | 18 | 28 |
| 4. | Posisi Badan | 24 | 26 |
| 5. | Posisi Lengan | 21 | 28 |
| 6. | Pandangan | 26 | 29 |



Gambar 4.20 Diagram Jumlah Skor Total Setiap Komponen Variasi

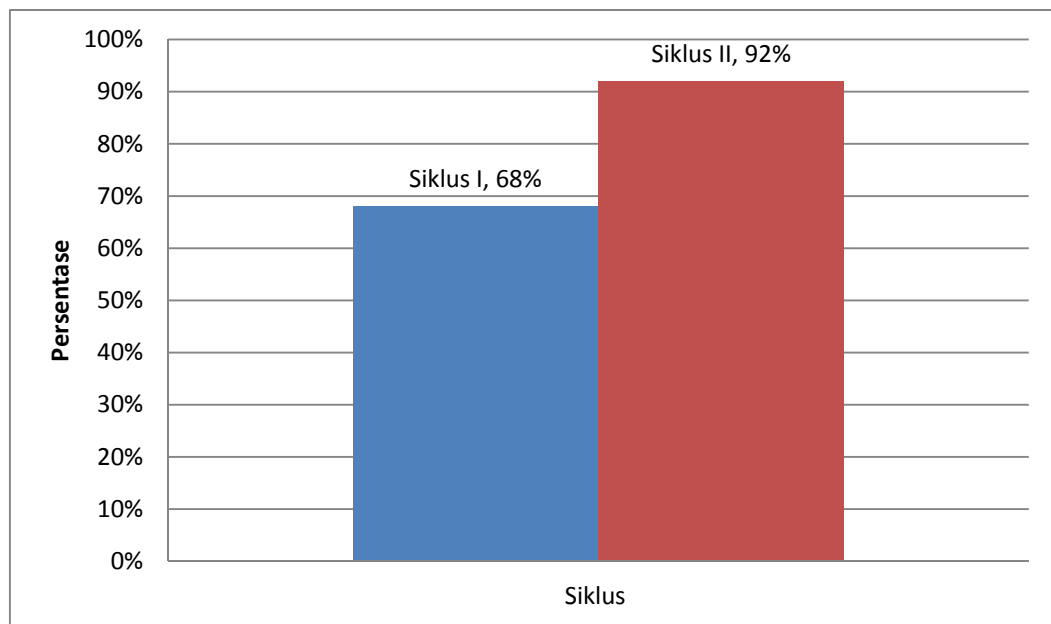
Gerak Dasar Lari

Persentase peningkatan variasi gerak dasar lari secara keseluruhan dapat dilihat dari tabel dan gambar diagram berikut:

Tabel 4.6

Persentase Pencapaian Variasi Gerak Dasar Lari Siklus I dan Siklus II

| No. | Siklus | Persentase |
|-----|-----------|------------|
| 1. | Siklus I | 68% |
| 2. | Siklus II | 92% |



Gambar 4.21 Diagram Persentase Pencapaian Variasi Gerak Dasar Lari Siklus I dan Siklus II

Secara keseluruhan kemampuan variasi gerak dasar lari siswa sudah baik dengan adanya peningkatan pada setiap indikator variasi gerak dasar lari. Dengan demikian penerapan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) berdampak pada peningkatan variasi gerak dasar lari siswa.

2. Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Data hasil pengamatan variabel model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) yang telah dilakukan peneliti pada siklus I dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 4.7

Data Pencapaian Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)

| No. | Siklus | Jumlah Pernyataan Soal | Jumlah Skor | Persentase Skor |
|-----|--------|------------------------|-------------|-----------------|
| 1. | I | 20 | 13 | 65% |
| 2. | II | 20 | 18 | 90% |

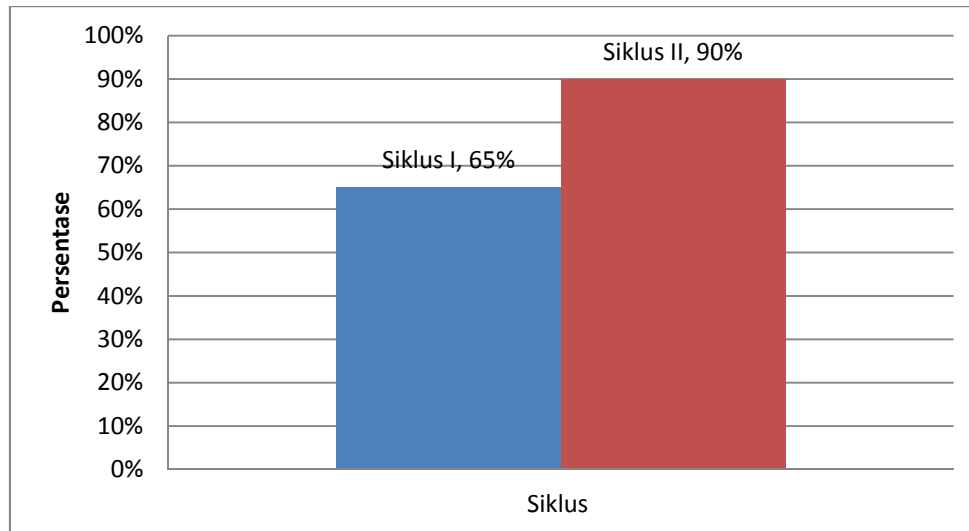
Perolehan data yang didapat dari instrument pemantau tindakan melalui pengamatan yang dilakukan pada siklus I dan siklus II terdapat peningkatan yang signifikan. Dilihat dari pencapaian persentase model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) pada siklus I 65%

meningkat 25% menjadi 90% pada siklus II, data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Data persentase pencapaian model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) dapat dilihat dari tabel dan diagram di bawah ini:

Tabel 4.8

Persentase Pencapaian Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Siklus I dan Siklus II

| No. | Siklus | Persentase |
|-----|-----------|------------|
| 1. | Siklus I | 65% |
| 2. | Siklus II | 90% |



Gambar 4.22 Diagram Persentase Pencapaian Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Siklus I dan Siklus II

Peningkatan keterlaksanaan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) pada siklus II yaitu mencapai 90%. Dengan demikian pada siklus II peneliti sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) dengan baik, sehingga penelitian tindakan dihentikan pada siklus II karena pencapaian target sudah tercapai.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data dari hasil tindakan siklus I dan siklus II terlihat adanya peningkatan dari semua data yang diambil. Peningkatan variasi gerak dasar lari melalui model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) menunjukkan bahwa identifikasi dan analisis peneliti bersama kolaborator terhadap temuan-temuan masalah yang terjadi pada setiap siklus telah ditemukan pemecahannya dan menunjukkan hasil yang optimal.

Model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan variasi gerak dasar lari siswa. Karena dalam model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) siswa dapat mengikuti proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Melalui permainan hitam hijau, siapa cepat membuat lingkaran, ular makan ekornya, kembali ke lingkaran, elang menangkap anak ayam dan terowongan

berguling yang dimainkan dalam sistem turnamen antar kelompok ternyata dapat meningkatkan variasi gerak dasar lari siswa dari siklus ke siklus. Dari siklus I ke siklus II instrument pemantau tindakan meingkat dari 65% menjadi 90%, sedangkan variasi gerak dasar lari dari 68% meningkat menjadi 92%.

Berdasarkan hasil analisis data dari hasil tindakan siklus I dan siklus II terlihat adanya peningkatan dari semua data yang diambil. Adapun hasil data pemantau tindakan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9

Data Peningkatan Selama Dua Siklus

| No. | Data Setiap Siklus | Persentase Variabel I | Persentase Variabel II |
|------------|-------------------------------------|------------------------------|-------------------------------|
| 1. | Siklus I | 68% | 65% |
| 2. | Siklus II | 92% | 90% |
| | Peningkatan Hasil Pemantau Tindakan | 24% | 25% |

Merujuk pada analisis data pada penelitian baik instrument model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) maupun variasi gerak dasar lari selama dua siklus, maka criteria keberhasilan telah tercapai bahkan melampaui target yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 85%. Dengan indikasi yang telah ditunjukkan dari perolehan data selama penelitian maka pada siklus II penelitian tindakan dihentikan, karena penelitian dianggap berhasil.