

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Kondisi Awal Penelitian

Peneliti menetapkan kondisi awal yang harus diidentifikasi dan dikelompokkan seperti kemampuan siswa dalam penguasaan keterampilan operan (*passing*) dengan menggunakan pendekatan bermain. Penguasaan kemampuan awal keterampilan operan (*passing*) pada atlet yang sudah diperoleh dari hasil observasi dan tes awal kemudian disusun perencanaan program berupa tindakan, observasi, dan refleksi yang sudah ditetapkan kepada klub hockey sehingga menghasilkan keterampilan operan (*passing*) menggunakan pendekatan bermain.

Hasil observasi atau pengamatan awal mengungkapkan bahwa atlet klub *hockey* putra SMAN 46 Jakarta memiliki bermacam-macam latar belakang masalah seperti perbedaan tingkat kemampuan disetiap individu. Dari hasil observasi awal dapat dikatakan sebagian besar atlet klub *hockey* ruangan putra SMAN 46 Jakarta masih memiliki kemampuan keterampilan operan (*passing*) yang masih kurang. Hanya sebagian kecil dari seluruh atlet yang mampu menerapkan keterampilan operan (*passing*) dengan baik dan benar.

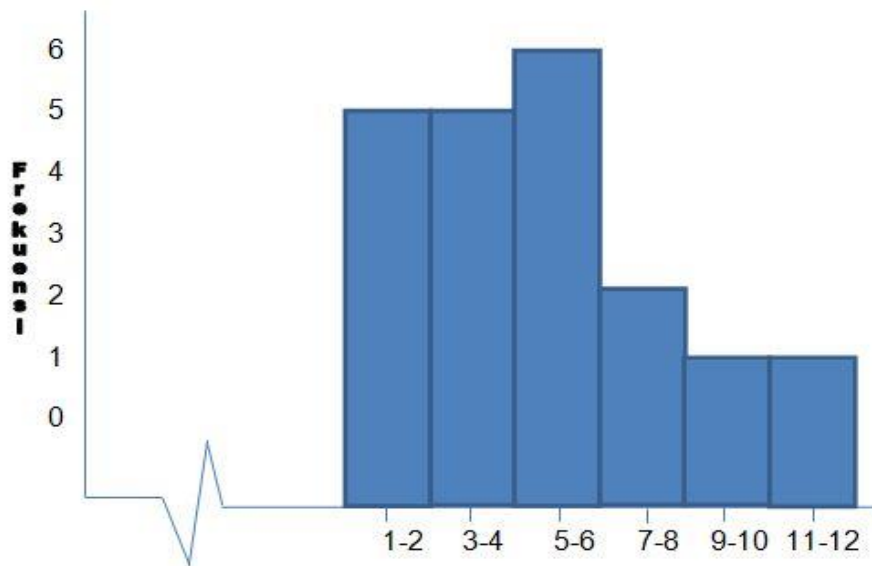
Kondisi yang dijelaskan diatas menjadi landasan bagi peneliti dalam memutuskan penerapan situasi selama proses pemberian materi keterampilan operan (*passing*) melalui pendekatan bermain secara berkelompok.

Setelah teridentifikasi kekurangan dari proses perencanaan pada kondisi awal atlet dalam melakukan keterampilan operan (*passing*) menggunakan instrumen tes *passing*, maka selanjutnya hasil identifikasi tersebut digunakan sebagai bahan untuk menyusun perencanaan berikutnya.

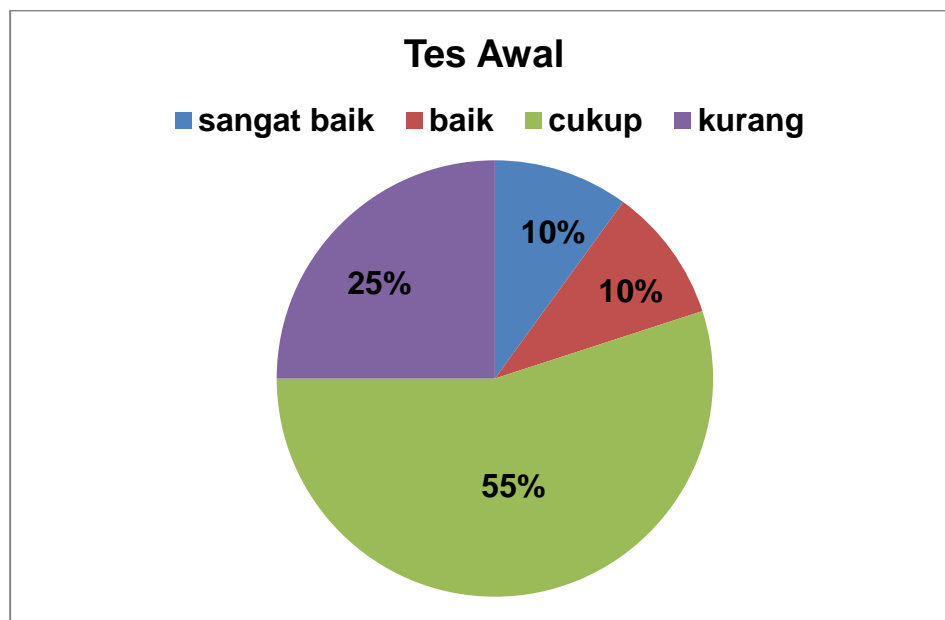
Hasil tes awal yang diperoleh atlet *hockey* ruangan putra SMAN 46 disajikan dalam bentuk tabel dan grafik batang sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil Tes Awal Keterampilan Operan (*passing*)
Klub *Hockey* Putra SMAN 46 Jakarta

Nomor	K.i	Frekuensi	%	Kumulatif
1	1-2	5	0,25	0,25
2	3-4	5	0,25	0,50
3	5-6	6	0,30	0,80
4	7-8	2	0,10	0,90
5	9-10	1	0,05	0,95
6	11-12	1	0,05	1,00
Jumlah		20	1,00	







Gambar 9. Grafik Histogram Hasil Tes Awal Keterampilan Operan (*passing*) Klub *Hockey* Putra SMAN 46 Jakarta



Gambar 10. Grafik Pie hasil Tes Awal Keterampilan Operan (*passing*) Klub *Hockey* Putra SMAN 46 Jakarta

Keterangan :

-  : Sebanyak 10% atlet masuk kedalam kategori sangat baik dalam melakukan tes keterampilan instrumen *passing*.
-  : Sebanyak 10% atlet yang masuk kedalam kategori baik dalam melakukan tes keterampilan instrumen *passing*.
-  : Sebanyak 25% atlet yang masuk kedalam kategori cukup dalam melakukan tes keterampilan instrumen *passing*.
-  : Sebanyak 55% atlet yang masuk kedalam kategori kurang dalam melakukan tes keterampilan instrumen *passing*.

B. Deskripsi dan Pembahasan Siklus 1

Pada siklus I kegiatan dilakukan sesuai perencanaan yakni:

- a) Peneliti membariskan atlet sekaligus memimpin doa.
- b) Peneliti mengabsen atlet untuk mengetahui jumlah atlet yang akan dijadikan sampel penelitian.
- c) Peneliti menginstruksikan kepada atlet untuk melakukan pemanasan.
- d) Peneliti menjelaskan kembali mengenai materi dan sistematika kemampuan keterampilan dasar operan (*passing*) yang akan dikembangkan kedalam pendekatan bermain. Pada siklus I akan lebih ditekankan pada jenis permainan untuk memperbaiki kemampuan keterampilan operan (*passing*).

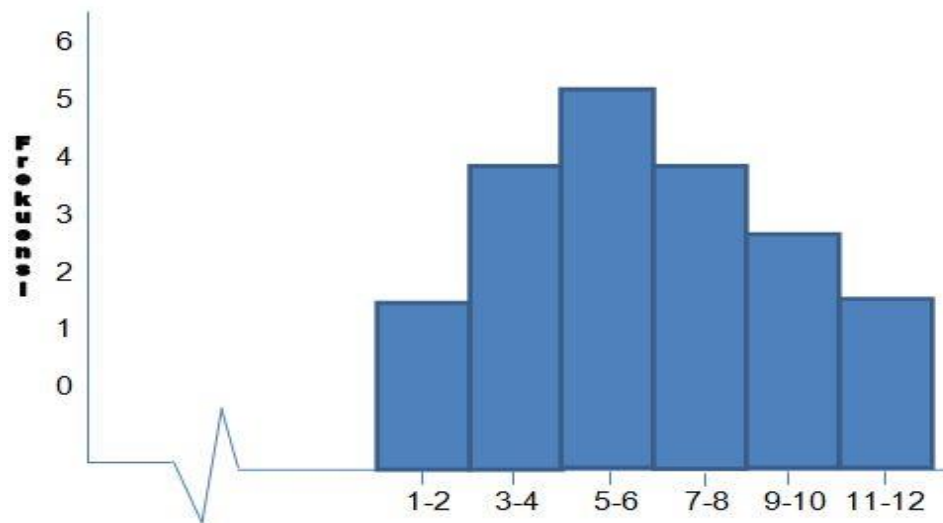
- e) Peneliti memberikan penjelasan tentang pelaksanaan dan peraturan permainan.
- f) Atlet melakukan permainan yang diberikan oleh peneliti. Pertemuan pertama dengan permainan, pertemuan yang kedua dengan permainan, pertemuan ketiga dengan permainan, pertemuan yang keempat atau pertemua terakhir di siklus I dengan permainan.
- g) Peneliti mengawasi dan memberikan penilaian terhadap permainan yang sedang diberikan kepada atlet.
- h) Peneliti mengevaluasi proses kegiatan secara keseluruhan pada siklus I.
- i) Peneliti menginstruksikan kepada atlet untuk melakukan pendinginan (*cooling down*).
- j) Peneliti memimpin doa penutup.

Hasil observasi dari kolabolator tentang kegiatan kemampuan keterampilan operan (*passing*) melalui pendekatan bermain sesuai dengan ketentuan dilaksanakan secara baik dan benar. Atlet pun terlihat lebih bersemangat melakukan latihan dengan melalui pendekatan bermain.

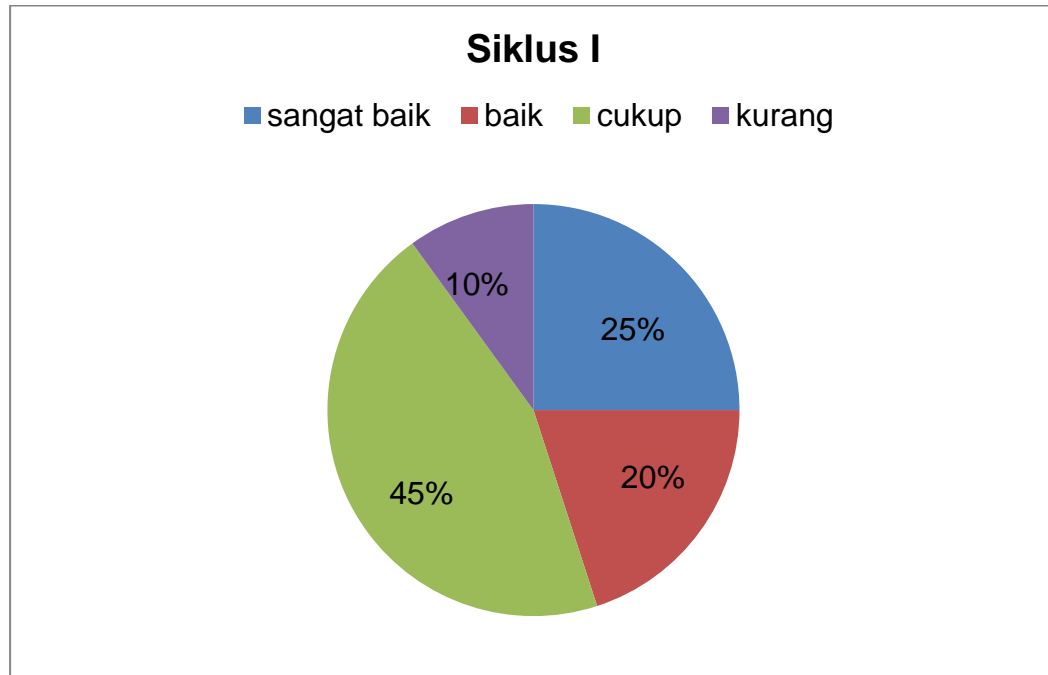
Hasil evaluasi yang diperoleh atlet pada siklus I disajikan dalam bentuk tabel dan grafik batang sebagai berikut:

Tabel 2. Tabel Distribusi Hasil Kemampuan Keterampilan Operan (*passing*) Klub *Hockey* Putra SMAN 46 Jakarta Siklus I

Nomor	K.i	Frekuensi	%	Kumulatif
1	1-2	2	0,10	0,10
2	3-4	4	0,20	0,30
3	5-6	5	0,25	0,55
4	7-8	4	0,20	0,75
5	9-10	3	0,15	0,90
6	11-12	2	0,10	1,00
Jumlah	42	20	1,00	







Gambar 11. Grafik Histogram Hasil Kemampuan Keterampilan Operan (*passing*) Klub *Hockey* Putra SMAN 46 Jakarta Siklus I



Gambar 12. Grafik Pie Hasil Kemampuan Keterampilan Operan (*passing*) Klub *Hockey* Putra SMAN 46 Jakarta Siklus I

Keterangan :

-  : Sebanyak 25% atlet masuk kedalam kategori sangat baik dalam melakukan tes keterampilan instrumen *passing*.
-  : Sebanyak 20% atlet yang masuk kedalam kategori baik dalam melakukan tes keterampilan instrumen *passing*.
-  : Sebanyak 10% atlet yang masuk kedalam kategori cukup dalam melakukan tes keterampilan instrumen *passing*.
-  : Sebanyak 45% atlet yang masuk kedalam kategori kurang dalam melakukan tes keterampilan instrumen *passing*.

C. Deskripsi dan Pembahasan Siklus 2

Pada siklus 2 kegiatan dilakukan sesuai dengan perencanaan yakni :

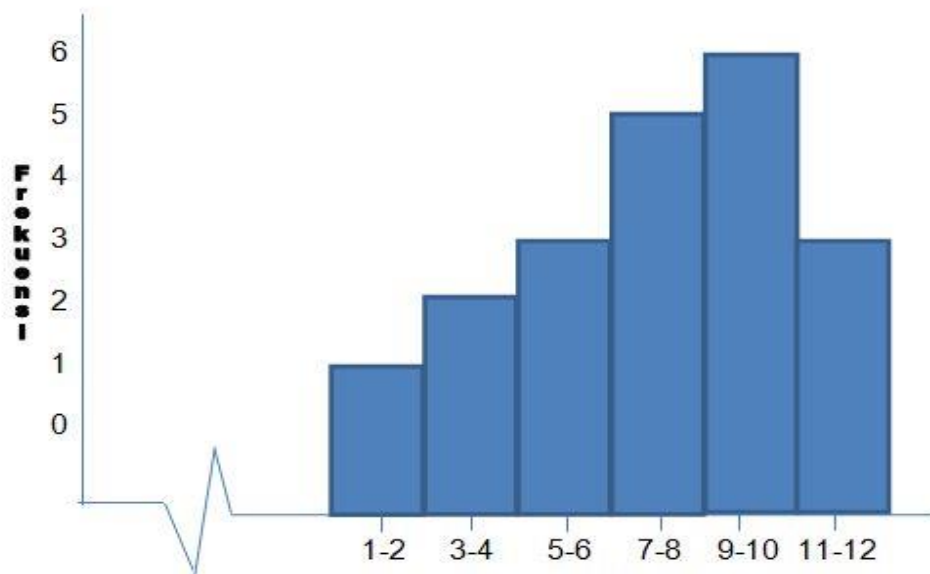
- a) Peneliti membariskan atlet sekaligus memimpin doa.
- b) Peneliti mengabsen atlet untuk mengetahui jumlah atlet yang akan dijadikan sampel penelitian.
- c) Peneliti menginstruksikan kepada atlet untuk melakukan pemanasan.
- d) Peneliti menjelaskan kembali mengenai materi dan sistematika kemampuan keterampilan dasar operan (*passing*) yang akan dikembangkan kedalam pendekatan bermain. Pada siklus I akan lebih ditekankan pada jenis permainan untuk memperbaiki kemampuan keterampilan operan (*passing*).
- e) peneliti memberikan penjelasan tentang pelaksanaan dan peraturan permainan.
- f) Atlet melakukan permainan yang diberikan oleh peneliti. Pertemuan pertama dengan permainan, pertemuan yang kedua dengan permainan, pertemuan ketiga dengan permainan, pertemuan yang keempat atau pertemua terakhir di siklus I dengan permainan.
- g) Peneliti mengawasi dan memberikan penilaian terhadap permainan yang sedang diberikan kepada atlet.
- h) Peneliti mengevaluasi proses kegiatan secara keseluruhan pada siklus I.
- i) Peneliti menginstruksikan kepada atlet untuk melakukan pendinginan (*cooling down*).

j) Peneliti memimpin doa penutup.

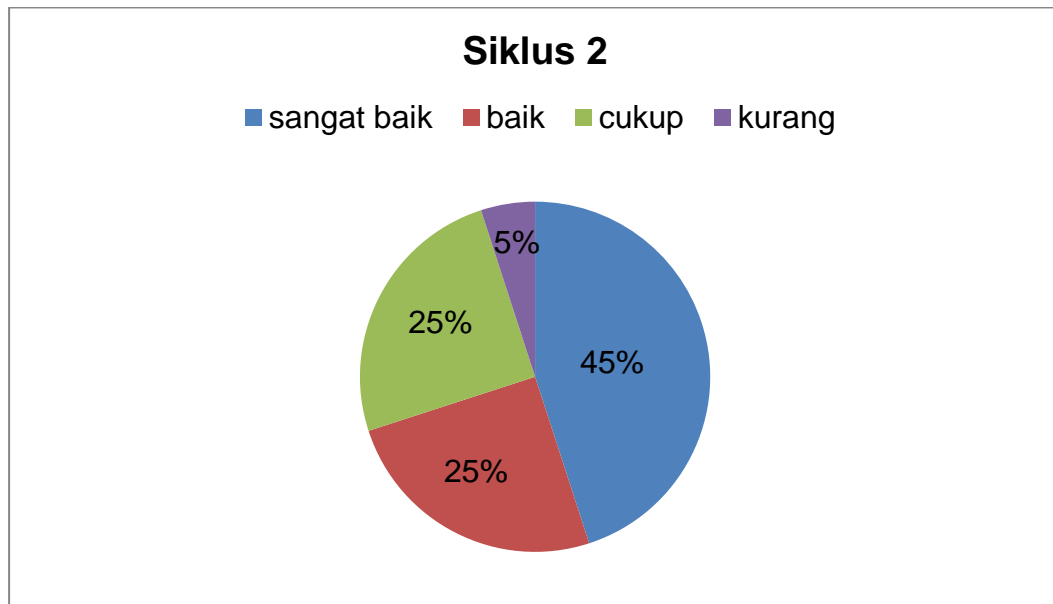
Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus 2 Hasil observasi dari kolabolator tentang kegiatan kemampuan keterampilan operan (*passing*) melalui pendekatan bermain sesuai dengan ketentuan dilaksanakan secara baik dan benar. Atlet pun terlihat lebih bersemangat melakukan latihan dengan melalui pendekatan bermain. Selain itu pemanasan yang diberikan juga bervariasi. Hasil evaluasi yang diperoleh atlet pada siklus 2 disajikan dalam bentuk tabel dan grafik batang sebagai berikut:

**Tabel 3. Distribusi Hasil Kemampuan Keterampilan Operan (*passing*)
Pada Klub Hockey Putra SMAN 46 Jakarta Siklus 2**

Nomor	K.i	Frekuensi	%	NXF
1	1-2	1	0,05	0,05
2	3-4	2	0,10	0,15
3	5-6	3	0,15	0,30
4	7-8	5	0,25	0,55
5	9-10	6	0,30	0,85
6	11-12	3	0,15	1,00
Jumlah		20	1,00	







Gambar 13. Grafik Histogram Hasil Kemampuan Keterampilan Operan (*passing*) Klub *Hockey* Putra SMAN 46 Jakarta Siklus 2



Gambar 14. Grafik Pie Hasil Kemampuan Keterampilan Operan (*Passing*) Klub *Hockey* Putra SMAN 46 Jakarta Siklus 2

Keterangan :

-  : Sebanyak 45% atlet masuk kedalam kategori sangat baik dalam melakukan tes keterampilan instrumen *passing*.
-  : Sebanyak 25% atlet yang masuk kedalam kategori baik dalam melakukan tes keterampilan instrumen *passing*.
-  : Sebanyak 5% atlet yang masuk kedalam kategori cukup dalam melakukan tes keterampilan instrumen *passing*.
-  : Sebanyak 25% atlet yang masuk kedalam kategori kurang dalam melakukan tes keterampilan instrumen *passing*

D. Hasil Penelitian

1. Siklus I

Proses analisis tahapan dalam siklus penelitian ini, terletak pada proses penyusunan konsep dasar penelitian tindakan yang dilakukan. Setiap tahapan siklus yang digunakan menjadi acuan untuk menuntun tahapan siklus berikutnya secara terstruktur. Bentuk pengambilan keputusan yang berhubungan dengan penetapan kondisi awal, perencanaan program, tindakan, observasi, dan refleksi dapat digunakan sebagai acuan dalam penyusunan perencanaan pada setiap siklus. Penetapan kemampuan kondisi awal pada observasi yang dilakukan pada klub hockey ruangan putra SMAN 46 Jakarta yang bertujuan untuk mengetahui kondisi kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan operan (*passing*) yang mereka kuasai.

Dengan demikian, peneliti dan kolabolator memperoleh gambaran yang nyata untuk dijadikan bahan pembuatan perencanaan ditahap siklus pertama ini, yaitu menerapkan pendekatan bermain agar atlet merasa senang dan gembira dengan sesuatu hal yang baru, agar atlet mudah mengembangkan imajinasi, dapat menguasai dan memiliki keterampilan operan (*passing*) pada permainan *hockey* ruangan.

a. Perencanaan Tindakan

Tujuan perencanaan pada siklus ini adalah: 1) Meningkatnya kemampuan kecepatan operan (*passing*) pada siswa dengan pendekatan bermain. 2) Meningkatnya kemampuan ketepatan operan (*passing*) pada atlet dengan pendekatan bermain. 3) Meningkatnya kemampuan operan daerah/*passing* daerah pada atlet dengan pendekatan bermain. 4) Meningkatnya kemampuan ketepatan waktu/*timming* pada siswa dengan pendekatan bermain dan kemudian dilakukan tes keterampilan operan (*passing*) pada tahap akhir siklus I.

b. Pelaksanaan Tindakan

Peneliti dan kolabolator menjalankan proses kegiatan dengan melalui pendekatan bermain kepada atlet. Jumlah pertemuan pada siklus I keterampilan operan (*passing*) melalui pendekatan bermain yaitu sebanyak 4 kali pertemuan selama 60 menit. Selama proses berlangsung peneliti dan kolabolator berdiskusi tentang kemampuan keterampilan operan (*passing*) pada atlet serta mencatat semua kemajuan dan perkembangan atlet untuk

mendapatkan data yang akurat. Peneliti memberikan penjelasan tentang cara bermain kepada atlet yang kemudian akan dimainkan.

Pada pertemuan pertama, siswa diberikan permainan yang difokuskan pada tujuan untuk kecepatan, permainan ini dinamakan Laju Sangat. Peneliti menjelaskan tentang cara permainan secara singkat sekaligus membawakan permainan tersebut. Setiap atlet dibagi menjadi dua kelompok masing-masing kelompok diberikan 1 buah bola *hockey*. Setiap kelompok berbaris 1 barisan kebelakang. Setiap atlet dari setiap kelompok harus memegang bola. Ketika peserta mendengarkan suara/pluit kedua kelompok yang menjadi orang pertama langsung mendorong bola menggunakan stik secepat-cepatnya kearah depan, dengan syarat bola mesti berjalan datar dan siapa yang terlebih dahulu bola itu sampai garis *finish* maka dia pemenangnya.

Permainan kedua pada pertemuan kedua yaitu Tembak Warna, setiap orang dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok hanya diberi waktu selama dua menit. Tugas dari setiap kelompok hanya menjatuhkan *cone* yang telah disusun yang dimana setiap *cone* mempunyai warna yang berbeda-beda yang setiap warna memiliki poin yang berbeda katakanlah untuk *cone* warna merah memiliki 10 poin, biru 15 poin, dan hijau 20 poin. Setiap kelompok harus menargetkan satu *cone* untuk dijatuhkan dengan menggunakan bola dan stik dan hanya mendorong bola untuk mengenai *cone* yang telah ditargetkan dalam waktu yang di tentukan selama dua menit

dan jarak yang telah di tentukan. Ketika aba–aba pluit ditiup maka permainan dimulai, dan permainan dilanjutkan dengan kelompok berikutnya. Pemenang ditentukan dengan banyaknya jumlah poin yang di dapat.

Permainan ketiga pada siklus I ini yaitu Berburu Bola. Peserta dibagi menjadi dua kelompok, setiap kelompok mendapat tugas yang berbeda. Ada kelompok sebagai pengoper bola yang diarahkan di antara kaleng atau *cone* yang sudah dipasang, ada juga kelompok yang bertugas sebagai penerima bola yang harus berlari dan menangkap atau menerima bola diantara kaleng tersebut yang dioper oleh si pengoper. Apabila bola itu gagal atau tidak berhasil ditangkap maka kelompok yang bertugas sebagai penangkap tidak mendapatkan poin. Begitu pun sebaliknya dan permainan dilanjutkan dengan bertukar posisi.

Permainan ke empat di siiklus I ini yaitu Bola Kaget. Siswa difokuskan setiap kelompok dibagi menjadi dua kelompok sebut saja kelompok a dan kelompok b. Satu kelompok terdiri dari lima orang. Kelompok a menjadi tembok atau sebagai penghalang sekaligus pemberi isyarat pluit yang berbunyi 1x pluit berarti kearah kanan dan 2x bunyi pluit kearah kiri sang pelari. Sedangkan kelompok b bertugas sebagai penerima dan pengoper bola. Tugas dari pengoper dan penerima hanya mendengarkan aba–aba pluit yang di bunyikan oleh si penghalang jika pluit itu berbunyi 1x maka sipengoper harus mengoper bola yang tepat waktunya kepada si penerima secara bersamaan jika kekiri maka pengoper harus mengoper bola kekiri

sipelari berarti kekananya si pengoper. Apabila bola gagal diterima dengan tepat secara bersamaan maka kelompok tersebut tidak mendapatkan poin sebaliknya apa bila bola berhasil diterima dengan tepat maka akan mendapatkan poin. Permainan dilanjutkan sampai waktu selesai dan saling bergantian.

Permainan ini tidak untuk menentukan siapa yang menang, melainkan untuk mecairkan suasana agar siswa lebih relax untuk melakukan proses kegiatan untuk meningkatkan keterampilan operan (*passing*) melalui pendekatan bermain. Kemudian langkah selanjutnya dilakukan tes passing oleh peneliti terhadap siswa yang telah diberikan perlakuan melalui pendekatan bermain. Pada proses ini peneliti juga melakukan penilaian kegiatan tes atlet untuk kemudian disesuaikan hasil kemampuan keterampilan operan (*passing*) atlet dengan yang diperoleh dari penilaian kolabolator.

Kondisi atlet pada pertemuan keempat ketika diberikan perlakuan melalui pendekatan bermain kemudian dilanjutkan untuk melakukan tes keterampilan operan (*passing*) adalah sebagai berikut :

Sebanyak 5 orang (25%) yang masuk kedalam katagori sangat baik, sebanyak 4 orang (20%) katagori baik, 9 orang (45%) cukup, dan 2 orang (10%) kurang dalam melakukan tes keterampilan operan (*passing*)

c. Hasil Observasi

Pengamatan yang dilakukan oleh kolabolator selama berlangsungnya test keterampilan operan (*passing*) pada siklius I kemudian dikategorikan hasilnya sebagai berikut :

atlet yang mampu melakukan tes keterampilan operan (*passing*) Sebanyak 5 orang (25%) yang masuk kedalam katagori sangat baik, sebanyak 4 orang (20%) katagori baik, 9 orang (45%) cukup, dan 2 orang (10%) masuk kategori kurang.

d. Analisis Refleksi

Tujuan kegiatan pada tahap ini yaitu siswa mulai merasakan penggunaan dengan pendekatan bermain yang diterapkan sebagai peningkatan kemampuan keterampilan operan (*passing*). Siswa mulai mampu melakukan tes keterampilan operan (*passing*) dengan hasil yang baik, hal ini dapat dilihat dari siklus I yang mengalami peningkatan dibandingkan hasil pada saat melakukan tes awal.

2. Siklus 2

a. Perencanaan Tindakan Siklus 2

Tujuan pada siklus 2 ini yaitu : 1) Meningkatkan kemampuan kecepatan operan (*passing*) pada atlet dengan pendekatan bermain. 2) Meningkatkan kemampuan ketepatan operan (*passing*) pada atlet dengan pendekatan bermain. 3) Meningkatkan kemampuan operan daerah (*passing zone*) daerah pada atlet dengan pendekatan bermain. 4) Meningkatkan kemampuan ketepatan waktu/*timing* pada siswa dengan pendekatan bermain. Kemudian dilakukan pada tes akhir yaitu tes untuk keterampilan operan (*passing*).

b. Pelaksanaan Tindakan

Peneliti dan kolabolator memulai kegiatan keterampilan operan (*passing*) melalui pendekatan bermain. Jumlah pertemuan pada siklus 2 keterampilan operan (*passing*) melalui pendekatan bermain yaitu sebanyak 4 kali pertemuan selama 60 menit disetiap pertemuannya.

Permainan pada pertemuan pertama disiklus ke 2 yaitu, Siapa Cepat Dia Dapat. Peserta dibagi menjadi dua kelompok ada yang bertugas sebagai pemberi bola dan ada kelompok yang bertugas sebagai pelari. Kelompok yang bertugas sebagai pemberi bola harus memberi bola secepat-cepatnya kedepan dengan arah *passing* serong, sedangkan kelompok yang bertugas sebagai pelari mereka harus berusaha lebih dulu berlari mendahului bola untuk mengambil sebuah *cone*. Tugas dari kelompok yang memberikan bola

hanya sebagai penggal si pelari untuk mengambil sebuah *cone*, apabila si pelari berhasil mendahului bola yang diberikan oleh kelompok passing dan dia berhasil mendapatkan *cone* maka dia dianggap sebagai pemenang, tapi apa bila bola lebih dulu lewat didepan pelari maka dianggap gagal sang pelari.

Permainan pada pertemuan kedua, yaitu Batu Tumpuk. Sebanyak tujuh pecahan genting ditumpuk. Dua orang wakil masing-masing kelompok misalnya kelompok A dan B bersiap digaris start, sedangkan yang lain menyebar. Wakil dari kelompok A yang menggelindingkan bola dan berhasil menjatuhkan genting maka regu B yang menjadi penjaga dan harus mengejar salah satu orang dari kelompok si A dengan melempar bola dan harus mengenainya. Kelompok A harus bisa menyusun kembali tumpukan genting yang berantakan tanpa ada anggotanya yang terkena bola, jika ada anggotanya yang terkena bola maka kelompok A yang bergantian menjadi penjaga dan kelompok B harus menyusun tumpukan genting.

Permainan pada pertemuan ke tiga yaitu, Lari dan Terima. Peserta membuat 2 kelompok dengan berbaris menjadi 1 barisan kebelakang. Setiap kelompok mempunyai tugas yang berbeda. Ada kelompok yang bertugas sebagai pengoper bola dan ada kelompok yang menjadi penerima bola. Tugas dari kelompok yang bertugas menjadi pengoper bola hanya ,mengoper bola kearah kaleng yang disusun keatas. Sedangkan tugas dari si penerima bola harus bisa menerima dengan secepat-cepatnya agar bola tersebut tidak

sampai menjatuhkan kaleng yang ditumpuk. Ketika terdengar suara pluit berarti permainan telah dimulai. Apabila si penerima gagal dalam mengambil atau memotong bola dan bola sampai menjatuhkan kaleng maka ia dinyatakan gagal dan point menjadi milik si pengoper bola dan permainan dilanjutkan oleh orang berikutnya begitu sampai selesai.

Permainan pada pertemua ke empat, sekaligus pertemuan terakhir yaitu permainan Bola Kilat. Setiap atlet dibagi menjadi dua kelompok, setiap kelompok mendapat tugas yang berbeda. Ada yang mengoper bola dan ada yang menerima bola. Kelompok yang bertugas sebagai penerima harus berlari jig-jag melawati rintangan yaitu *cone* yang telah dipasang. Sedangkan si pengoper bola hanya bertugas mengoper bola kedepan si penerima dengan syarat bola harus pas/tepat diterima, poin yang penting disini pengoper dan penerima harus janjian bersama-sama agar waktunya tepat saat mengoper dan menerima bola.

Permainan ini tidak untuk menentukan siapa yang menang, melainkan untuk mecairkan suasana agar siswa lebih relax untuk melakukan proses kegiatan untuk meningkatkan keterampilan operan (*passing*) melalui pendekatan bermain. Kemudian langkah selanjutnya dilakukan tes *passing* oleh peneliti terhadap atlet yang telah diberikan perlakuan melalui pendekatan bermain.

Pada proses ini peneliti juga melakukan penilaian kegiatan tes atlet untuk kemudian disesuaikan hasil kemampuan keterampilan operan (*passing*) atlet dengan yang diperoleh dari penilaian kolabolator.

Kondisi atlet pada pertemuan ke empat ketika diberikan perlakuan melalui pendekatan bermain kemudian dilanjutkan untuk melakukan tes keterampilan operan (*passing*) adalah sebagai berikut :

Sebanyak 9 orang (45%) yang masuk kedalam katagori sangat baik, sebanyak 5 orang (25%) katagori baik, 5 orang (25%) cukup, dan 1 orang (5%) masuk kategori kurang.

c. Hasil Observasi

Pengamatan yang dilakukan oleh kolabolator selama berlangsungnya test keterampilan operan (*passing*) pada siklus 2 kemudian dikategorikan hasil nya berikut :

Sebanyak 9 orang (45%) yang masuk kedalam kategori sangat baik, sebanyak 5 orang (25%) katagori baik, 5 orang (25%) cukup, dan 1 orang (5%) masuk kategori kurang.

d. Analisis Refleksi

Tujuan kegiatan pada tahap ini yaitu siswa mulai merasakan penggunaan dengan pendekatan bermain yang diterapkan sebagai peningkatan kemampuan keterampilan operan (*passing*). Atlet mulai mampu melakukan tes keterampilan operan (*passing*) dengan hasil yang baik, hal ini

dapat dilihat dari siklus 2 yang mengalami peningkatan dibandingkan hasil pada saat melakukan tes awal dan siklus I.

3. Hasil Pengamatan Kolaborator

Kemajuan atlet yang mengikuti proses keterampilan operan (*passing*) melalui penerapan pendekatan bermain kemudian dilakukan tes keterampilan mulai dari tes awal hasil yang didapat yaitu: sebanyak 2 orang (10%) atlet yang masuk kedalam kategori sangat baik, 2 orang (10%) baik, 11 orang (55%) cukup, dan 5 orang (25%) kurang. siklus I Sebanyak 5 orang (25%) yang masuk kedalam katagori sangat baik, sebanyak 4 orang (20%) katagori baik, 9 orang (45%) cukup, dan 2 orang (10%) masuk kategori kurang , dan pada siklus 2 sekaligus siklus terakhir yaitu sebanyak 9 orang (45%) yang masuk kedalam katagori sangat baik, sebanyak 5 orang (25%) katagori baik, 5 orang (25%) cukup, dan 1 orang (5%) masuk kategori kurang , peneliti dan kolaborator telah menemukan jawaban yang menjadi bahan penelitian, yaitu bagaimana dengan penggunaan penerapan pendekatan bermain untuk meningkatkan keterampilan operan (*passing*) dapat meningkatkan keterampilan passing pada *hockey* ruangan putra SMAN 46 Jakarta.

Menurut peneliti dan kolaborator, penelitian berhenti sampai disini dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya, karena permasalahannya sudah terjawab yaitu melalui metode pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil kemampuan operan (*passing*) pada klub *hockey* ruangan putra 46 SMAN

Jakarta. Setelah selesai pengajaran selama siklus ke 2, kolabolator mengutarakan hasil pengamatan selama proses tersebut berlangsung, berupa angka-angka kuantitatif yang dibandingkan antara siklus I dan siklus 2. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam perbandingan grafik sebagai berikut.

Tabel 4. Perbandingan Distribusi Hasil Kemampuan Keterampilan Operan (*passing*) Tes Awal, Siklus I dan Siklus 2

- **Tes Awal**

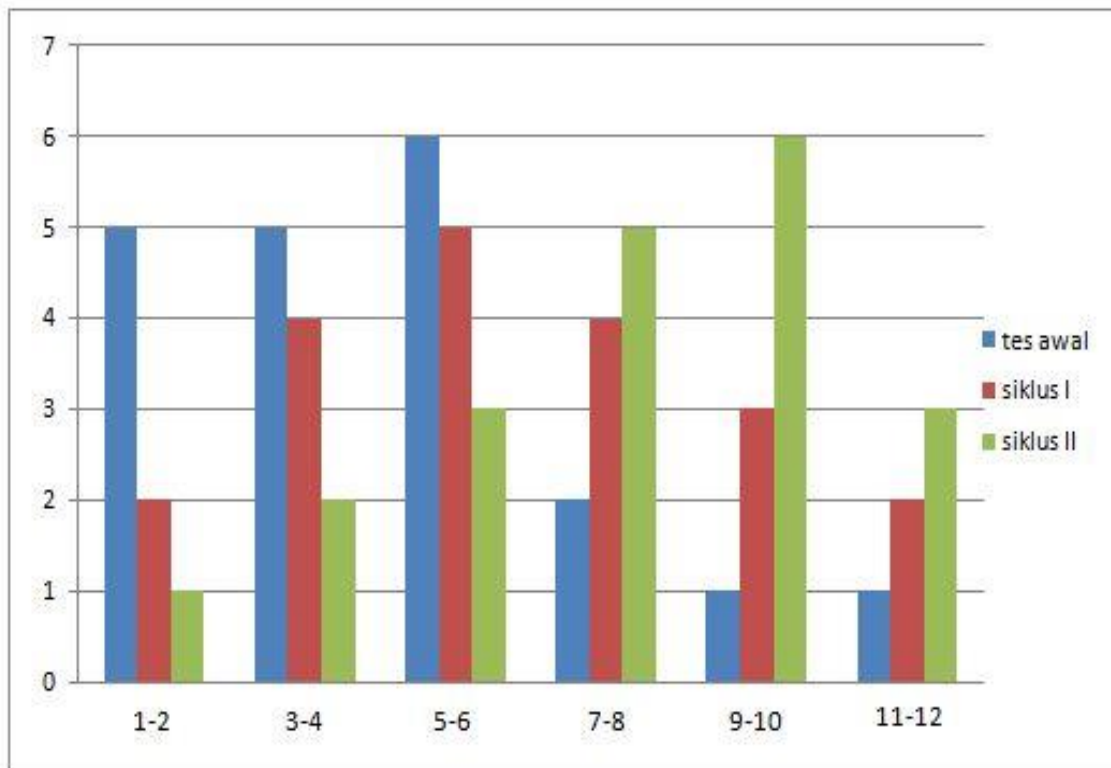
Nomor	K.i	Frekuensi	%	Kumulatif
1	1-2	5	0,25	0,25
2	3-4	5	0,25	0,50
3	5-6	6	0,30	0,80
4	7-8	2	0,10	0,90
5	9-10	1	0,05	0,95
6	11-12	1	0,05	1,00
Jumlah		20	1,00	

- Siklus I

Nomor	K.i	Frekuensi	%	Kumulatif
1	1-2	2	0,10	0,10
2	3-4	4	0,20	0,30
3	5-6	5	0,25	0,55
4	7-8	4	0,20	0,75
5	9-10	3	0,15	0,90
6	11-12	2	0,10	1,00
Jumlah		20	1,00	

- Siklus 2

Nomor	K.i	Frekuensi	%	Kumulatif
1	1-2	1	0,05	0,05
2	3-4	2	0,10	0,15
3	5-6	3	0,15	0,30
4	7-8	5	0,25	0,55
5	9-10	6	0,30	0,85
6	11-12	3	0,15	1,00
JUMLAH		20	1,00	



Gambar 15. Grafik Histogram Perbandingan Hasil Kemampuan Keterampilan Operan (*passing*) Klub *Hockey* Putra SMAN 46 Jakarta Tes Awal, Siklus 1 dan Siklus 2