

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Pada penelitian ini, tahapan dan struktur kegiatan yang disusun mulai dari refleksi awal berupa menetapkan kondisi awal harus diidentifikasi dan dikelompokkan, seperti kemampuan menguasai materi lempar tangkap, dengan memperhatikan metode, sikap dan perilaku dalam proses pembelajaran lempar tangkap. Peneliti melakukan pelaksanaan kegiatan observasi awal dan test awal untuk mengetahui kondisi awal terhadap pembelajaran lempar tangkap. Adapun hasil test awal sebagai berikut :Nilai tertinggi 71,88, nilai terendah 44,79, nilai rata-rata 59,77 dan simpangan baku 6,67.

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi nilai Test Awal

Nilai	Frekuensi	Persentase
40 - 45	1	2,5%
46 - 51	1	2,5%
52 - 57	12	30,0%
58 - 63	15	37,5%
64 - 69	7	17,5%
70 - 75	2	5,0%
76 - 81	2	5,0%
Total	40	100%

Berdasarkan table diatas dapat disimpulkan bahwa frekuensi terbesar pada interval 58-63 dengan prosentase 32,5% dan prosentase terkecil terdapat pada interval 40-45 dan 46-51 dengan prosentase 2,5%. Hal ini berarti siswa belum paham sepenuhnya tentang lempar tangkap. Sementara, jika dilihat dari sudut pandang ketuntasan siswa dapat dilihat pada table dibawah ini

Tabel 4.2 Prosentase Ketuntasan Siswa pada Test Awal.

NO.	Penilaian	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	2	5%
2	TidakTuntas	38	95%

Dari table diatas dilihat bahwa tingkat ketuntasan terhadap pembelajaran untuk lempar tangkap masih dibawah 50%. Selanjutnya setelah mengetahui hasil belajar siswa sejak awal, kemudian peneliti menyusun pengembangan pembelajaran lempar tangkap dengan bentuk permainan. Dengan langkah ini diharapkan menghasilkan dan memperoleh perkembangan hasil belajar dari pembelajaran lempar tangkap yang lebih baik.

Setelah mengikuti proses pembelajaran lempar tangkap dengan model pengembangan pembelajaran melalui permainan, maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: nilai tertinggi 88,54, nilai terendah 73,96, nilai rata-rata 81,77 dan simpangan baku 3,77 (lampiran), peningkatan yang sudah memenuhi standar

kelulusan dengan 39 orang siswa yang lulus dari 40 siswa, serta sudah dapat dikatakan berhasil karena kelulusan melebihi 80% dari standar yang ditetapkan.

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Nilai Test Akhir

Nilai	Frekuensi	Persentase
73 - 75	1	2,5%
76 - 78	6	15,0%
79 - 81	8	20,0%
82 - 84	12	30,0%
85 - 87	9	22,5%
88 - 90	4	10,0%
Total	40	100%

Berdasarkan table diatas dapat disimpulkan bahwa frekuensi terbesar terdapat pada interval 82-84 dengan prosentase 30% dan prosentase terkecil terdapat pada interval 73-75 dengan prosentase 2,5%. Siswa sudah sepenuhnya memahami lempar tangkap dapat dilihat prosentase ketuntasan anak yang telah memenuhi standar ketuntasan siswa.

Dengan demikian jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas dapat dilihat dari table dibawah ini

Tabel 4.4 Prosentase Ketuntasan Siswa pada Test Akhir

NO.	Penilaian	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	39	97,5%
2	TidakTuntas	1	2,5%

Dari table prosentase ketuntasan siswa pada test akhir diatas terdapat 97,5% tuntas dengan jumlah 39 siswa-siswi, sedangkan terdapat 2,5% tidak tuntas dengan jumlah 1 siswa siswa sd kelas IV di SDN Sumur Batu 08 Pagi Jakarta Pusat. Banyak faktor yang menyebabkan 1 siswa-siswi diatas menjadi tidak tuntas yakni faktor internal berupa minat, kesehatan, dan kondisi fisik sedangkan eksternal berupa lingkungan yang tidak memadai atau hubungan dengan teman sejawat.

Berdasarkan hasil validasi permainan yang dikembangkan dinilai valid dan layak sehingga pengembangan model permainan untuk meningkatkan kemampuan lempar tangkap anak sekolah dasar dapat diuji cobakan untuk pengembangan model permainan. Penelitian ini akan diuraikan hasil tes awal dan data tes akhir kemampuan lempar tangkap untuk siswa Sekolah Dasar kelas IV yaitu sebanyak 40 siswa. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu teknik kuantitatif. Analisis data menggunakan teknik kuantitatif dihitung dengan berbagai rumus. Dalam penelitian ini ada dua hal yang harus dihitung, yaitu menghitung nilai rata-rata dan menghitung uji perbedaan dengan menggunakan uji "t". rumus uji "t" yang diterapkan dalam penelitian ini adalah rumus uji "t" berpasangan. Rumus uji "t" berpasangan adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

D = Perbedaan skor kedua tes ($X_1 - X_2$)

$\sum D$ = Jumlah Perbedaan Skor Kedua Tes

n = Jumlah subjek

Tabel 4.5 Perbandingan Skor pada Pre test (X_1) dan Post Test (X_2)

No	Pretest (X_1)	Posttest (X_2)	D	D ²
1	44,79	73,96	29,17	850,69
2	51,04	76,04	25,00	625,00
3	50,00	76,04	26,04	678,17
4	54,17	79,17	25,00	625,00
5	62,50	87,50	25,00	625,00
6	63,54	84,38	20,83	434,03
7	58,33	83,33	25,00	625,00
8	65,63	84,38	18,75	351,56
9	53,13	76,04	22,92	525,17
10	54,17	77,08	22,92	525,17
11	56,25	81,25	25,00	625,00
12	59,38	84,38	25,00	625,00
13	63,54	79,17	15,63	244,14
14	51,04	77,08	26,04	678,17
15	62,50	85,42	22,92	525,17
16	57,29	82,29	25,00	625,00
17	64,58	85,42	20,83	434,03
18	52,08	77,08	25,00	625,00
19	59,38	84,38	25,00	625,00
20	64,58	83,33	18,75	351,56

21	60,42	85,42	25,00	625,00
22	60,42	83,33	22,92	525,17
23	63,54	88,54	25,00	625,00
24	55,21	78,13	22,92	525,17
25	56,25	81,25	25,00	625,00
26	55,21	80,21	25,00	625,00
27	56,25	79,17	22,92	525,17
28	61,46	82,29	20,83	434,03
29	61,46	82,29	20,83	434,03
30	54,17	79,17	25,00	625,00
31	63,54	78,13	14,58	212,67
32	60,42	81,25	20,83	434,03
33	58,33	83,33	25,00	625,00
34	70,83	79,17	8,33	69,44
35	76,04	84,38	8,33	69,44
36	57,29	82,29	25,00	625,00
37	61,46	86,46	25,00	625,00
38	76,04	82,29	6,25	39,06
39	71,88	88,54	16,67	277,78
40	62,50	87,50	25,00	625,00
N = 40	$\Sigma X_1 = 2390,63$	$\Sigma X_2 = 3270,83$	$\Sigma D = 880,21$	$\Sigma D^2 = 20393,88$

Hasil perhitungan statistic tersebut digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis statistik, sedangkan pengujian t-tes dalam table dilakukan pada taraf signifikan 0,05. Apabila $t\text{-hitung} \leq t\text{-tabel}$, berarti dapat dikatakan bahwa tidak terdapat pengaruh perkembangan model permainan terhadap peningkatan kemampuan lempar tangkap siswa kelas IV, sedangkan apabila $t\text{-hitung} \geq t\text{-tabel}$, berarti dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh perkembangan model permainan terhadap peningkatan kemampuan lempar tangkap siswa kelas IV, artinya

pembelajaran lempar tangkap yang diajar menggunakan model pembelajaran melalui permainan mengalami peningkatan. Berikut ini hasil perhitungan uji t

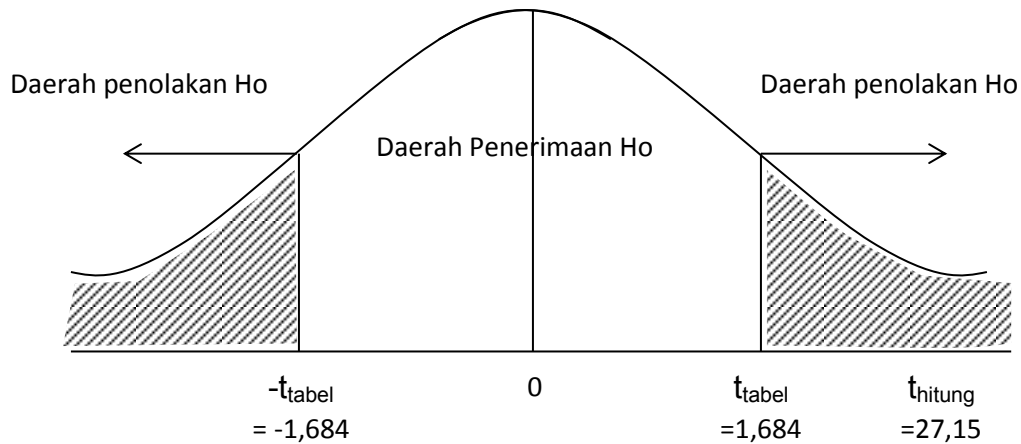
Diketahui :

Ho : Pengembangan model permainan tidak dapat meningkatkan kemampuan lempar tangkap.

H_i : Pengembangan model permainan dapat meningkatkan kemampuan lempar tangkap.

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\Sigma D}{\sqrt{\frac{n \Sigma D^2 - (\Sigma D)^2}{n-1}}} \\
 &= \frac{880,21}{\sqrt{\frac{40 \cdot 20393,88 - (880,21)^2}{40-1}}} \\
 &= \frac{880,21}{\sqrt{\frac{815755,2 - 774766,71}{39}}} \\
 &= \frac{880,21}{\sqrt{1050,987}} \\
 &= \frac{880,21}{32,41893} \\
 &= 27,151
 \end{aligned}$$

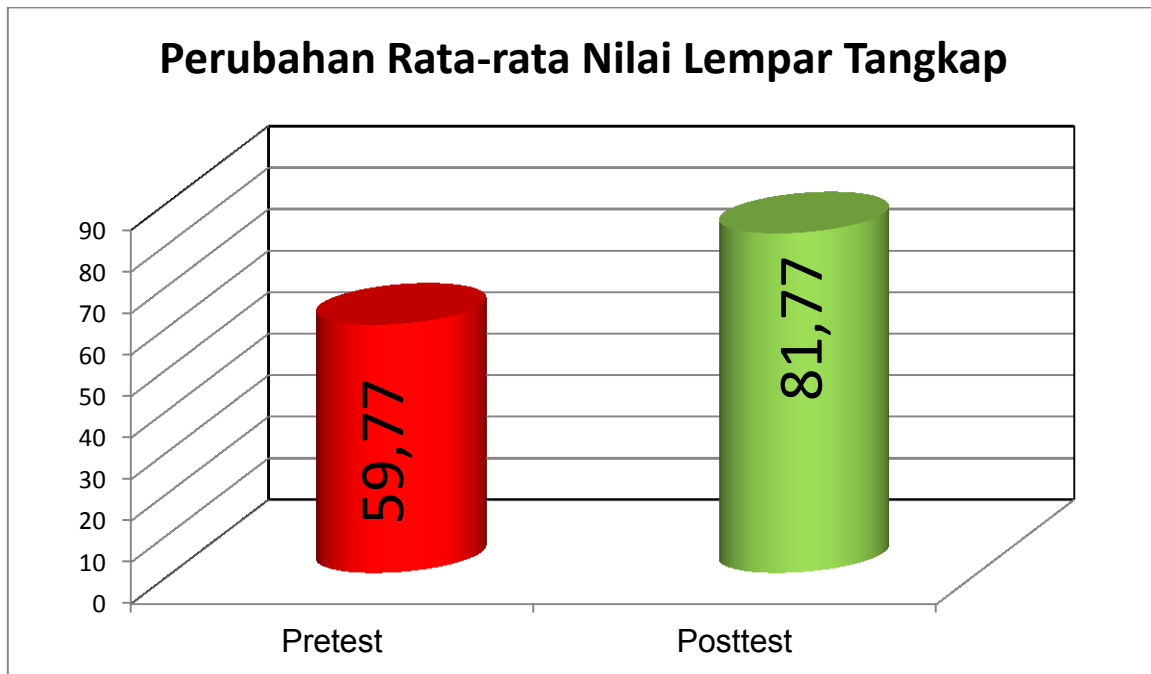
Dari hasil perhitungan tersebut, diperoleh t -hitung sebesar 27,15. Selanjutnya, t -hitung dikonsultasikan dengan t -tabel pada taraf signifikansi 5%, diperoleh harga t -tabel sebesar 1,684



Gambar 4.1 Keputusan Hipotesis

Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa harga t -hitung lebih besar dari t -tabel. Harga t -hitung berada di daerah penolakan H_0 . Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan lempar tangkap siswa kelas IV yang diajar menggunakan pengembangan pembelajaran lempar tangkap melalui permainan mengalami peningkatan.

Perubahan rata-rata skor nilai kemampuan lempar tangkap antara *pretest* dan *post test* disajikan pada grafik dibawah ini :



Gambar 4.2 Perubahan Rata-rata Nilai Lempar Tangkap

Nilai rata-rata tes awal lempar tangkap (*pretest*) sebesar 60,63 sedangkan rata-rata tes akhir lempar tangkap (*posttest*) meningkat menjadi 75,28. Terjadi perubahan nilai rata-rata siswa yang mampu meningkatkan kemampuan lempar tangkap. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dari *pretest*.