

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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

##### **1. Deskripsi Awal**

Peneliti melakukan tahapan dan struktur kegiatan yang di susun mulai dari refleksi awal berupa menetapkan kondisi awal harus diidentifikasi dan dikelompokkan, seperti kemampuan menguasai materi lempar tangkap bola tangan dengan memperhatikan sikap dan perilaku dalam pembelajaran lempar tangkap bola tangan.

Selanjutnya setelah mengetahui hasil belajar siswa sejak awal, kemudian disusun perencanaan program berupa tindakan, observasi dan refleksi yang sudah diterapkan kepada siswa sehingga menghasilkan penyusunan pembelajaran dan dapat memperoleh perkembangan hasil belajar dalam pembelajaran lempar tangkap bola tangan yang diharapkan. Pada proses akhir, tindakan dan refleksi yang digunakan untuk mengetahui letak kesalahan penerapan program perencanaan dan kekurangan yang muncul di analisis untuk mengetahui hubungan penerapan strategi, pemberian materi, penerapan metode dan pemanfaatan modifikasi dalam pembelajaran. Selanjutnya apabila berbagai kesalahan dan penerapan program teridentifikasi dan diketahui dalam penerapan pembelajaran lempar tangkap bola tangan, maka hasil identifikasi tersebut digunakan sebagai bahan untuk menyusun perencanaan tahap berikutnya.

**Table 1. Data awal siswa**

Sebelum diberikan perlakuan atau pengambilan data awal

NO	Unsur gerakan	FL	FTL	FRL	FR TL
1.	Lempar	10	12	45%	55%
2.	tangkap	11	11	50%	50%

Keterangan :

FL : frekuensi lulus

FTL : frekuensi tidak lulus

FR L : frekuensi relatif lulus

FR TL : frekuensi relatif tidak lulus

Berdasarkan data tersebut di atas dapat dikemukakan hal-hal sebagai berikut: pada gerakan lemparan bola yang mencapai target ada 10 siswa atau 45%, dan yang tidak mencapai target ada 12 siswa atau 55%. Pada gerakan tangkapan bola siswa yang mencapai target ada 11 siswa atau 50%, dan yang tidak mencapai target ada 11 siswa atau 50%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut,

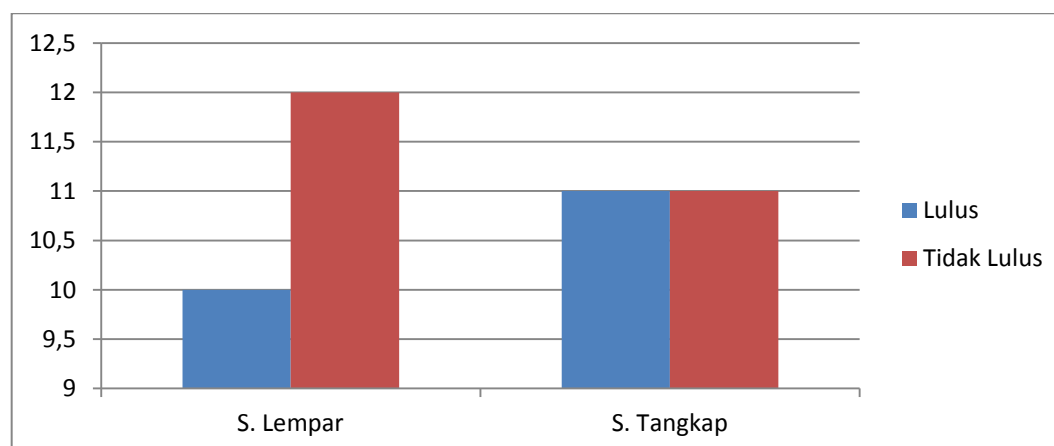


Diagram 4.1: Grafik data awal

Dari data hasil pengamatan data awal dapat terlihat sebagian besar siswa belum menguasai teknik lempar tangkap bola tangan, sehingga hasil belajar masih rendah. Pada saat observasi awal dapat digambarkan bahwa keadaan siswa kelas IV SD Ananda Islamic School memiliki bermacam-macam latar belakang seperti kemampuan motorik, motivasi mengikuti pelajaran dan sikap yang cenderung suka bermain.

Berdasarkan gambaran yang telah diuraikan di atas terdapat beberapa kelemahan dalam proses pembelajaran yaitu; pembelajaran yang didominasi oleh guru, guru memberikan pelajaran yang monoton tidak ada variasi dalam pembelajaran.

## **2. Pelaksanaan Siklus I**

Pada tahap ini peneliti bersama tim kolaborator melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran lempar tangkap dengan metode bermain. Pembelajaran dimulai setiap pertemuannya dimulai pada pukul 15.00-17.00 yang terdiri dari pendahuluan, inti dan penutup.

### **1. Pendahuluan**

Sebelum memulai pembelajaran maka siswa dibariskan untuk berdoa dan diabsen, setelah itu guru menyampaikan materi pokok pembelajaran lempar tangkap. Kegiatan dimulai dengan pemanasan berupa lari keliling 2 lapangan, kemudian membuat siswa menjadi 5 kelompok.

### **2. Inti**

Dalam kegiatan inti guru memberikan materi pembelajaran gerak dasar lempar tangkap dengan metode bermain, sebelum melakukan pembelajaran guru menjelaskan kepada siswa tentang permainan yang akan diberikan. Adapun pelaksanaan kegiatan inti pembelajaran dalam siklus 1 yaitu :

Dalam kegiatan pertemuan pertama guru memberikan pembelajaran lempar tangkap dengan model permainan lempar bola ke dinding dengan target dengan jarak 4 meter supaya siswa tidak bosan dalam melakukan lempar tangkap dengan adanya target. Dalam permainan guru terus memantau gerakan siswa dalam melempar dan menangkap bola, guru memberikan penjelasan gerakan lempar tangkap kepada siswa yang masih salah dalam melakukan teknik lempar dan tangkap. Setelah permainan lempar bola ke dinding dengan target, guru mengganti permainan dengan lempar tangkap bola berpasangan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam melempar dan menangkap terhadap temannya. Setelah permainan selesai guru mengganti permainan dengan permainan lempar bola bertiga untuk lebih mengetahui sebagaimana siswa memahami teknik dasar lempar tangkap

### 3. Penutup

Guru memberikan gerakan pendinginan berupa gerakan-gerakan ringan yaitu : siswa membuat 2 barisan, kemudian tangan memegang bahu temannya sambil memijat pelan-pelan kemudian bergantian, kemudian melakukan gerakan berikutnya yaitu memukul dengan jari dirapatkan di mulai dari bahu sampai dengan punggung dengan pukulan pelan-pelan secara bergantian.

Sebagai akhir pembelajaran guru memberikan evaluasi tentang hasil pembelajaran lempar tangkap, dan guru menutup pembelajaran dengan doa.

#### Observasi

Berdasarkan hasil data dilapangan, terlihat hampir sebagian besar siswa, memperhatikan dan tertarik dengan model pembelajaran gerak dasar lempar tangkap dengan metode bermain. Mereka dalam pembelajaran sangat antusias sehingga hasil belajar mereka terdapat peningkatan.

**Tabel 4.1. Data setelah diberikan perlakuan pada siklus I**

NO	Unsur gerakan	FL	FTL	FRL	FR TL
1.	Lempar	19	3	86%	14%
2.	tangkap	18	4	82%	16%

Keterangan :

FL : frekuensi lulus

FTL : frekuensi tidak lulus

FR L : frekuensi relatif lulus

FR TL : frekuensi relatif tidak lulus

Berdasarkan data tersebut di atas dapat dikemukakan hal-hal sebagai berikut: siswa pada gerakan lemparan bola yang mencapai target ada 19 siswa atau 86%, dan yang tidak mencapai target ada 3 siswa atau 14%. Pada gerakan tangkapan bola siswa yang mencapai target ada 18 siswa atau 82%, dan yang tidak mencapai target ada 4 siswa atau 16%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut,

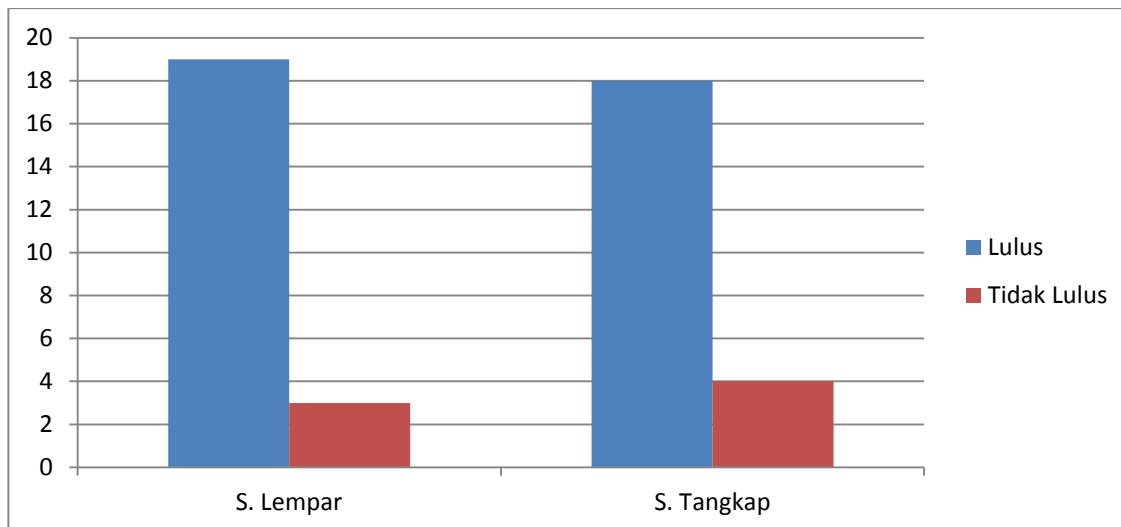


Diagram 4.2 :Grafik siklus I

Dari data hasil pengamatan data siklus I dapat terlihat sebagian besar siswa sudah memahami teknik lempar tangkap bola tangan, sehingga hasil belajar terdapat peningkatan. Pada saat observasi siklus I dapat digambarkan bahwa keadaan siswa kelas IV SD Ananda Islamic School terjadi peningkatan belajar lempar tangkap, motivasi mengikuti pelajaran dan sikap yang cenderung suka bermain.

Berdasarkan gambaran yang telah diuraikan di atas terdapat beberapa kelemahan dalam proses pembelajaran yaitu; pembelajaran yang masih kurang bervariasi sehingga masih ada siswa yang masih belum termotivasi dalam pembelajaran.

## Refleksi

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran guru dan kolaborator melakukan refleksi serta diskusi guna membahas permasalahan yang berhubungan dengan tindakan yang telah dilakukan oleh guru, terlihat pada siklus I masih adanya kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaiki. Kekurangan tersebut diantaranya 1) kurang fokusnya materi yang diberikan kepada siswa, 2) siswa masih ada yang terlihat bosan dalam pembelajaran.

Berdasarkan data dari siklus I yang hasilnya masih belum mencapai target yang diharapkan, sehingga peneliti dan kolaborator berpendapat untuk melanjutkan penelitian ke siklus ke II.

### **3. Pelaksanaan Siklus II**

Pada tahap perencanaan di siklus II dimulai dari hasil refleksi pada siklus I, peneliti dan kolaborator mengupayakan model permainan dalam siklus II yang lebih mengacu kepada permainan lempar tangkap dengan sistem kompetisi supaya siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, menjunjung nilai sportifitas dan kejujuran. Selanjutnya peneliti dan kolaborator menyusun rencana pembelajaran dan membuat instrument penilaian sebagai alat ukur mengumpulkan data.

Pelaksanaan tindakan siklus II menggunakan metode bermain yang bersifat kompetisi antar kelompok, dengan pokok bahasan lempar tangkap . seperti pada pelaksanaan tindakan pada siklus I, adapun pelaksanaan tindakan

siklus II terdiri dari pendahuluan, inti, penutup dan jumlah pertemuan pada siklus II ini terdapat 2X pertemuan.

### 1. Pendahuluan

Sebelum memulai pembelajaran seperti biasa maka siswa dibariskan untuk berdoa dan diabsen, pada pertemuan pertama guru menyampaikan materi pokok pembelajaran lempar tangkap dan dilanjutkan dengan melakukan pemanasan dan peregangan.

### 2. Inti

Dalam kegiatan inti guru memberikan materi pembelajaran gerak dasar lempar tangkap dengan metode bermain, sebelum melakukan pembelajaran guru menjelaskan permainan yang akan diberikan. Adapun pelaksanaan kegiatan inti pembelajaran dalam siklus II yaitu:

Dalam kegiatan pertemuan pertama guru memberikan pembelajaran lempar tangkap dengan model permainan lempar bola ke dinding dengan target jarak 3 meter dalam waktu 3 menit, mencari tim yang lemparannya tepat pada target dengan jumlah terbanyak, supaya siswa tidak bosan dalam pembelajaran dan keterampilan lempar tangkap siswa bisa lebih meningkat serta menjunjung tinggi nilai sportifitas dan kejujuran. Sebelum memulai permainan guru terlebih dahulu menjelaskan permainan lempar bola ke dinding dengan target dan waktu, guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dalam permainan ini. Dari hasil pertemuan pertama pada siklus II sudah terlihat adanya peningkatan gerak dasar lempar tangkap bola pada siswa.



Pada pertemuan kedua permainan yang diberikan kepada siswa adalah permainan dengan lempar tangkap bola bertiga dengan jumlah kelompok 7 dan menggabungkan semua kelompok dalam satu permainan yang dimana tiap kelompoknya harus mendapatkan nilai 20 terlebih dahulu. Tujuan permainan ini adalah supaya siswa melakukan lempar tangkap yang berulang-ulang tanpa merasa bosan dan guru dapat memantau gerakan seluruh siswa dalam melempar tangkap.

Untuk melakukan penilaian atau melihat hasil belajar siswa dalam melakukan lempar tangkap, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan permainan dan dicatat berapa siswa yang sudah bisa melakukan gerakan lempar tangkap dengan benar.

### 3. Penutup

Seperti biasa guru memberikan gerakan pendinginan berupa gerakan-gerakan ringan Sebagai akhir pembelajaran guru memberikan evaluasi tentang hasil pembelajaran lempar tangkap, dan guru menutup pembelajaran dengan doa.

#### Observasi

Berdasarkan hasil data dilapangan, terlihat hampir sebagian besar siswa, memperhatikan dan tertarik dengan model pembelajaran gerak dasar lempar tangkap dengan metode bermain. Mereka dalam pembelajaran sangat antusias sehingga hasil belajar mereka terdapat peningkatan.

Adapun hasil dari pelaksanaan tes hasil belajar siswa selama proses pembelajaran lempar tangkap dengan metode bermain pada siklus II sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Data setelah diberikan perlakuan pada siklus II**

NO	Unsur gerakan	FL	FTL	FRL	FR TL
1.	Lempar	22	0	100%	0%
2.	Tangkap	22	0	100%	0%

Keterangan :

FL : frekuensi lulus

FTL : frekuensi tidak lulus

FR L : frekuensi relatif lulus

FR TL : frekuensi relatif tidak lulus

Berdasarkan data tersebut di atas dapat dikemukakan hal-hal sebagai berikut: siswa pada gerakan lemparan bola yang mencapai target 22 siswa atau 100%. Pada gerakan tangkapan bola siswa yang mencapai target 22 siswa atau 100%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut,

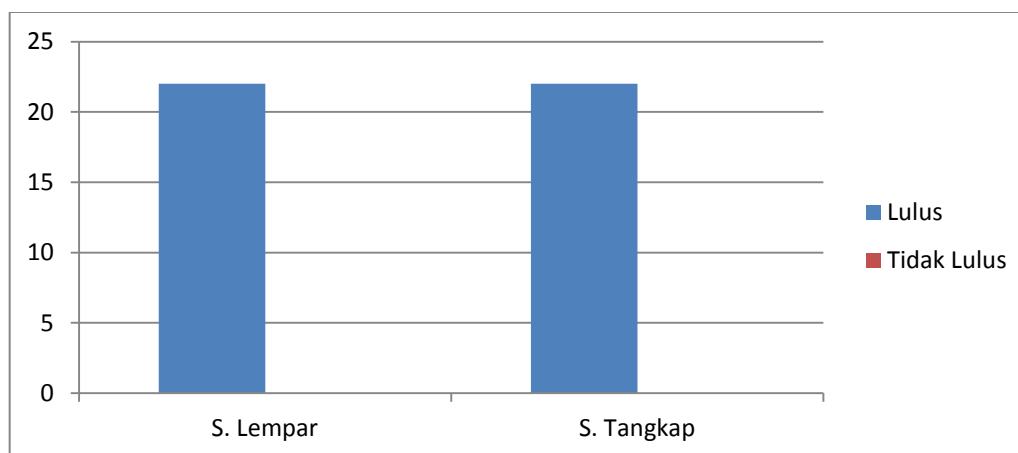


Diagram 4.3 :Grafik siklus II

Dari data hasil pengamatan data siklus II dapat terlihat sebagian besar siswa sudah menguasai teknik lempar tangkap bola tangan, sehingga hasil belajar siswa sudah dicapai pada hasil maksimal. Pada saat observasi siklus II dapat digambarkan bahwa keadaan siswa kelas IV SD Ananda Islamic School mengalami peningkatan belajar lempar tangkap, motivasi mengikuti pelajaran dengan baik dan sikap yang cenderung suka bermain.

Berdasarkan gambaran yang telah diuraikan di atas terdapat peningkatan yang sangat baik untuk siswa dalam pembelajaran lempar tangkap bola tangan.

#### Refleksi

Berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan siklus II peneliti dan kolaborator menarik kesimpulan bahwa:

- 1) Dengan gaya mengajar menggunakan metode bermain, pembelajaran lempar tangkap terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Dengan menggunakan metode bermain, pembelajaran lebih menarik dan membuat siswa lebih aktif dan kreatif pada saat melakukan pembelajaran lempar tangkap.

Berdasarkan hasil data dari siklus II sudah mencapai hasil yang diinginkan maka peneliti dan kolaborator memutuskan penelitian ini berakhir pada siklus keII

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Hasil pembelajaran siswa pada materi lempar tangkap menggunakan metode bermain pada intinya mengalami peningkatan, adapun data-data yang diperoleh dari awal sampai akhir dapat dipaparka sebagai berikut:

Pada tahap data awal siswa yang dapat melakukan gerakan lempar tangkap terdapat 11 siswa atau sebesar 50%. Siswa yang dapat melakukan gerakan lempar yang baik hanya terdapat 10 siswa atau 45%, siswa yang dapat melakukan gerakan tangkap terdapat 11 siswa atau 50%.

Pada data siklus I yang dapat melakukan lempar tangkap terdapat 19 siswa atau 86%, dimana pada siklus I terdapat peningkatan sebanyak 8 siswa atau 36%. Selanjutnya pada gerakan lempar yang sudah berhasil melakukan dengan lebih baik terdapat 19 siswa atau 86%, dimana pada gerakan melempar terdapat peningkatan 9 siswa atau 41%, siswa yang berhasil melakukan gerakan tangkap yang lebih baik terdapat 18 siswa atau 82%, dimana pada gerakan menangkap terdapat peningkatan 7 siswa atau 32%.

Pada data siklus II siswa yang berhasil melakukan gerakan lempar tangkap terdapat 22 siswa atau 100% atau adanya peningkatan siswa dari siklus I sebanyak 3 siswa atau 16%, siswa yang mampu melakukan gerakan lempar dengan benar terdapat 22 siswa atau 100 %, dimana adanya peningkatan dari siklus I sebanyak 3 siswa atau 16%, dan pada gerakan menangkap yang benar terdapat 22 siswa atau 100%, dimana adanya peningkatan dari 4 siswa atau 18%.

Dengan demikian pembelajaran pendidikan jasmani akan sangat menyenangkan apabila dalam pembelajaran tersebut terdapat permainan, model dan media pembelajaran yang bervariasi. Pendidikan jasmani identik dengan gerak sehingga diperlukan pembelajaran yang lebih menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dalam belajar.

Dalam penelitian ini, manfaat yang dapat diambil dari kegiatan pembelajaran lempar tangkap menggunakan metode bermain yaitu dapat mengatasi kesulitan siswa dalam melakukan lemparan dengan benar, serta dapat memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dilihat dari perolehan nilai setiap siklus adanya peningkatan jumlah siswa yang lulus dalam kriteria ketuntasan minimal. Oleh karena itu mengajar menggunakan metode bermain dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran lempar tangkap bola tangan.

### **C. Pengamatan Kolaborator**

Kemajuan siswa yang mengikuti latihan lempar tangkap bola tangan, peneliti dan kolaborator telah menemukan jawaban yang menjadi bahan penelitian. Bagaimana modifikasi metode bermain mampu meningkatkan keterampilan lempar tangkap bola tangan.

Hasil ujian akhir atau tes akhir diperoleh 100 % menunjukkan seluruh siswa sudah memiliki konsep tentang pembelajaran lempar tangkap dan juga telah membangkitkan rasa percaya diri siswa, serta mampu belajar mandiri, memiliki motivasi tinggi untuk maju, menjadi komunitas belajar dengan saling

membantu dalam usaha untuk meningkatkan keterampilan gerak, serta mampu menilai tingkat kemajuannya sendiri.

Menurut peneliti dan kolaborator, penelitian berhenti sampai disini dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya, karena permasalahannya sudah terjawab melalui penelitian kaji tindak. Setelah selesai pengajaran pada siklus ke dua ini, para kolaborator mengutarakan hasil pengamatan mereka pada peneliti, kemudian peneliti dan kolaborator mengadakan diskusi untuk membicarakan program aksi yang akan diberikan selanjutnya, agar hasil yang telah dicapai dapat dipertahankan dan dapat ditingkatkan kearah yang lebih baik.