

BAB IV

PELAKSANAAN PENELITIAN TINDAKAN

DAN ANALISIS DATA

A. Proses Pelaksanaan Penelitian Tindakan

1. Siklus Pertama

Pada penelitian ini, tahapan dan struktur kegiatan yang di susun mulai dari refleksi awal yang berupa menetapkan kondisi awal siswa dalam menguasai materi memukul dalam permainan *rounders*.

Selanjutnya setelah peneliti mengetahui sejauh mana kemampuan siswa peneliti dapan melakukan perencanaan berupa program tindakan,observasi,dan refleksi yang sudah di terapkan kepada siswa sehingga menghasilkan perkembangan hasil belajar memukul dalam permainan *rounders* yang di harapkan.

Setelah mengetahui sejauh mana kamampuan siswa sejak awal struktur kegiatatan di susuan mulai dari mengidentifikasikan dan pengelompokan seperti kemampuan menguasai materi pembelajaran memukul *rounders*, dengan menggunakan media pembelajaran batting g, sikap dan perilaku dalam pembelajaran memukul *rounders*.

Selanjutnya, setelah mengetahui hasil belajar siswa sejak awal, kemudian di susun penyusunan program berupa tindakan, observasi dan refleksi yang sudah di terapkan kepada siswa hingga menghasilkan penyusunan pembelajaran yang di harapkan dan dapat memperoleh perkembangan hasil belajar memukul dalam permainan *rounders* yang di harapkan. Pada proses akhir tindakan dan refleksi yang di gunakan untuk mengetahui letak kesalahan penerapan program perencanaan dan kekurangan yang muncul di analisis untuk mengetahui hubungan penerapan program teridentifikasi dan di ketahui dalam penerapan pembelajaran memukul dalam permainan *rounders* maka hasil identifikasi tersebut di gunakan sebagai bahan untuk penyusunan perencanaan tahap berikutnya.

Proses analisis tahapan dalam siklus ini, terletak pada proses penyusunan konsep dasar penelitian yang di lakukan. Pada demikian setiap siklus yang di gunakan menjadi acuan untuk menuntun tahapan pada siklus berikutnya secara terstruktur oleh sebab itu bentuk pengambilan keputusan yang berhubungan dengan penetapan kondisi awal ,perencanaan program,tindakan,observasi dan refleksi dapat di gunakan sebagai bekal dalam penyusunan perencanaan dalam siklus selanjutnya.

Kemampuan awal yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan tehnik dasar yang dapat di capai siswa terutama untuk

mengetahui seberapa tinggi tingkat penguasaan siswa dalam melakukan gerakan memukul dalam *rounders*

a. Perencanaan tindakan

1. Tujuan yang di harapkan :

- a. siswa dapat menguasai teknik dasar memukul dalam permainan *rounders*.
 - b. siswa dapat saling bekerjasama dalam memperbaiki hasil belajar memukul dalam permainan *Rounders*
 - c. siswa dapat meningkatkan kemampuan memukul *rounders* melalui media pembelajaran *batting g*.
2. Membentuk tim kolabor yang terdiri dari guru olahraga dan sementara guru ahli mengamati materi pembelajaran *rounders*
3. Menyiapkan peralatan pembelajaran (*batt* dan media botol galon)

b. Pelaksanaan tindakan

Peneliti berinteraksi langsung dengan siswa selama observasi dan kegiatan pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan di awali dengan siswa berdo'a, melakukan pemanasan lalu peneliti mulai memberikan penjelasan tentang materi *rounders*, terutama materi memukul dalam permainan *rounders* yang akan di lakukan siswa. Peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok setelah menjelaskan materi peneliti bertanya tentang konsep dasar memukul dalam permainan *rounders*, kemudian siswa mulai mempraktekan

gerakan memukul dalam permainan *rounders*, setelah selesai pelaksanaan peneliti memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan kemudian memberikan tanggapan kepada siswa tentang apa saja yang sulit dilakukan siswa terhadap teknik memukul dalam permainan *rounders*.

Pada siklus pertama jumlah pertemuan sebanyak 2 kali pertemuan, uraian dari kegiatan siklus pertama adalah sebagai berikut :

2. Pertemuan pertama

- a. Penjelasan gerak dasar memukul dalam permainan *rounders*
- b. Pembelajaran putar pinggang
- c. Pembelajaran melalui media *batting g*

3. Pertemuan ke dua

- a. Penjelasan konsep gerak memukul dalam *rounders*
- b. Pembelajaran putar pinggang
- c. pembelajaran pukulan kosong, (*shadow*)
- d. Pembelajaran melalui media *batting g*

Peneliti memberikan materi memukul dalam *rounders* melalui dua kali pertemuan, dan peneliti melakukan diskusi bersama kolaborasi tentang kemajuan siswa dan mencatat semua perkembangan siswa di lapangan.

Pada pertemuan pertama, pemahaman tentang memukul dalam permainan *rounders* lebih di tekankan oleh peneliti. Peneliti menjelaskan tentang tahapan pembelajaran memukul dalam permainan *rounders* melalui media *batting g*.

Secara garis besarsiswa dapat memahami konsep gerak asar pukulan *swing rounders*, melalui media pembelajaran memukul dalam permainan *rounders*, dan siswa dapat melakukan gerakan memukul dalam permainan *rounders*.

Pertemuan ke dua ialah pengulangan pemahaman konsep gerak memukul dalam permainan *rounders* yang di tekankan secara berulang-ulang. Melalui pembelajaran *batting g* secara garis besar sudah ada 22 siswa yang mampu melakukan pukulan *swing rounders* dengan baik.

c . Hasil Observasi

Pengamatan yang dilakukan peneliti selama berlangsungnya pembelajaran memberikan hasil sebagai berikut :

1. Siswa masih belum sempurna melakukan gerakan memukul dalam permainan *rounders*
2. Gerakan putaran pinggang siswa masih belum sempurna
3. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan respon yang baik siswa aktif bertanya juga saling mengoreksi diri dengan temanya.

d. Analisis Refleksi

Dari hasil diskusi dengan kolabor, maka penelitian ini di lanjutkan pada siklus ke dua, dengan beberapa hal yang lebih di perhatikan lagi yaitu :

1. Memfokuskan konsep pembelajaran menggunakan media *batting g*, dan memberikan variasi pembelajaran
2. Pengembangan strategi belajar memukul dalam permainan *rounders*

2. Pelaksanaan siklus ke II

pelaksanaan siklus ke dua ini tidak jauh berbeda dengan siklus pertama namun peneliti melakukan beberapa perubahan pada media *batting g*, media di perbaiki dengan memberi warna agar motivasi siswa meningkat. Botol yang di letakan d atas gallon di buat lebih tinggi agar posisi bola tepat pada posisi *zona strike* yang tepat. peneliti lebih memfokuskan pada kekurangan yang ada pada siklus I, pada siklus ini peneliti menekankan pada konsep gerak memukul dalam permainan *rounders*.

a. Perencanaan tindakan II

Tujuan yang di harapkan tercapai pada siklus ini yaitu :

1. Siswa mampung melakukan gerakan memukul dalam permainan *rounders* dengan baik.

2. Siswa memahami konsep gerak dan cara belajar memukul dalam permainan *rounders* melalui media pembelajaran bating g.
3. Siswa dapat menunjukkan keberanian mempraktekan teknik memukul dalam permainan *rounders*.

b. Pelaksanaan tindakan

Media batting g. guru menekankan pada poin-poin yang akan menjadi penilaian yang di harapkan akan meningkat pada siklus ini.

Peneliti pada tahap ini menjelaskan serta mendemonstrasikan kembali gerakan memukul dalam permainan *rounders*, tahapan gerak di mulai dari gerakan termudah kemudian sampai ke gerakan kompleks peneliti kemudian menggabungkan gerakn menjadi gerak keseluruhan memukul dalam permainan *rounders*. Pada tahapan ini peneliti juga memberikan motivasi kepada siswa agar para siswa termotivasi untuk dapat menguasai teknik memukul dalam permainan *rounders* secara baik.

Untuk lebih memahami konsep gerak,peneliti mengintruksikan para siswa untuk melakuakn gerakan memukul dalam permainan *rounders* dengan menggunakan media pada siklus dua ini peneliti lebih mempertajam pembelajaran memukul dalam permainan *rounders* dan siswa mampu

melakukan gerakan memukul dalam permainan rounders melalui batting g secara berulang ulang.

c. Hasil observasi

Hasil observasi yang di peroleh selam kegiata siklus II adaalah sebagai berikut:

1. Siswa telah memahami konsep gerak memukul dalam permainan ronders dari elemen termudah hingga terkompleks
2. Siswa mampu melakukan tahapan memukul dalam permainan rounders dengan benar.
3. Siswa dapan melakukan gerakan memukul dalam permainan dengan tahapan gerak yang benar
4. Motivasi siswa meningkat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran memukul dalam permainan *rounders* dengan menggunakan media pembelajaran batting g

d. Analisis dan refleksi

Analisis dan kolaborator mendiskusikan hasil observasi siklus II dan menarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran bating g telah meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar memukul dalam permainan rounders. Di lihat dari siswa yang mampu memahami konsep gerak memukul dalam permainan rounders, mampu melakukan gerakan memukul dalam permainan rounders dan menunjukkan sikap positif selama pembelajaran berlangsung.

B. Deskripsi Data

Setelah di lakukan tes awal untuk mengetahui kondisi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran batting g (39%) sudah sedikit mengerti tahapan dalam melakukan memukul dalam permainan *rounders*. Kemudian sebagai data untuk melihat peningkatan siswa prosentase hasil penilaian setelah di lakukan tindakan siklus satu sebesar 61% .dari hasil tersebut data yang di peroleh di analisis untuk melihat kemampuan dasar memukul dalam permainan rounders, melalui media pembelajaran batting g, kemudian setelah di laksanakan tindakan siklus II maka di peroleh prosentase sebesar 84,7 % dengan demikian terjadi peningkatan hasil belajar memukul dalam permainan *rounders* melalui media pembelajaran batting

1. Hasil Penilaian siklus I

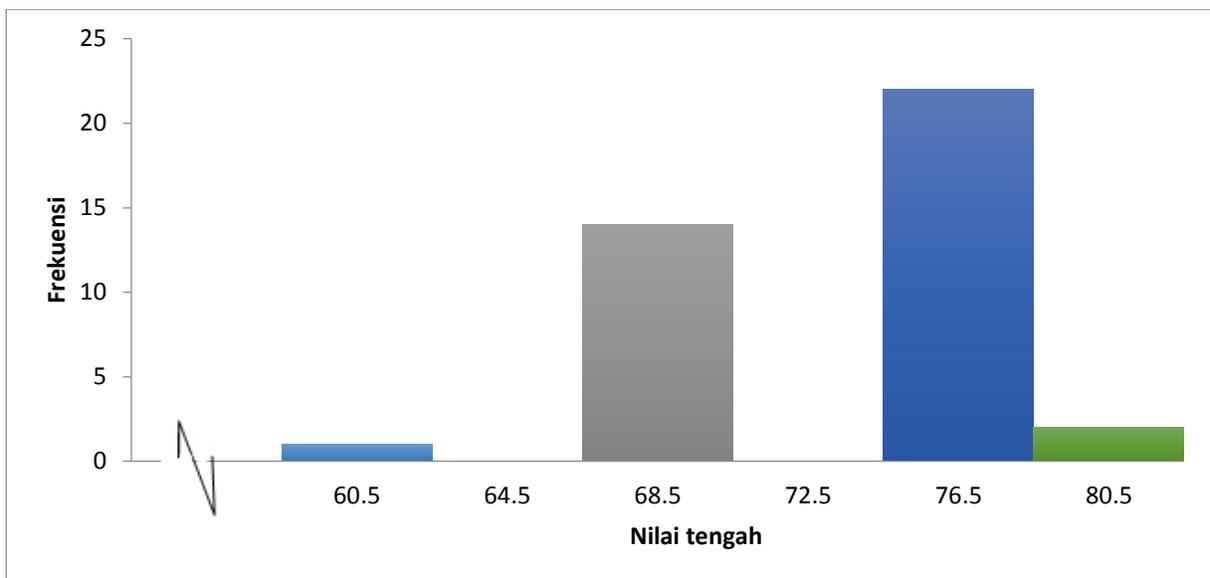
Setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *batting g*, maka di peroleh hasil penilaian sebagai berikut : nilai terendah 62, nilai tertinggi 84 dan nilai rata-rata 74

Table 1. Distribusi Frekuensi Hasil Tes Siklus I Memukul Dalam Permainan *Rounders*

No	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi	%
1	59-62	60.5	1	2.65%
2	63-66	64.5	0	0%
3	67-70	68.5	14	36.25
4	71-74	72.5	0	0%
5	75-78	76.5	22	56.%
6	79-82	80.5	2	5.%
	Jumlah		39	100%

Berdasarkan table di atas dapat di simpulkan bahwa frekuensi terbesar terdapat pada interfal 75-78 dengan prosentase 56% dan frekuensi terkecil terdapat di interval 50-62 dengan prosentase 2.65% dengan ketentuan siswa yang belum mampu menuntaskan kriteria nilai minimum 74 sebanyak 15 siswa

dengan prosentase 39% dan siswa yang sudah mencapai batas ketuntasan sebanyak 24 siswa dengan prosentase 61% dengan demikian di tinjau dari tes awal siswa telah mengalami peningkatan dari tes awal 39% menjadi 61% pada siklus Berdasarkan batasan ketuntasan penelitian yang harus mencapai 80% maka penelitian di lakukan ke tahap selanjutnya yaitu ke siklus II, Keterangan lebih jelas di gambarkan pada histogram.



Gambar 4.6 : Grafik Hstogram Siklus 1

2. Hasil Penilaian siklus II

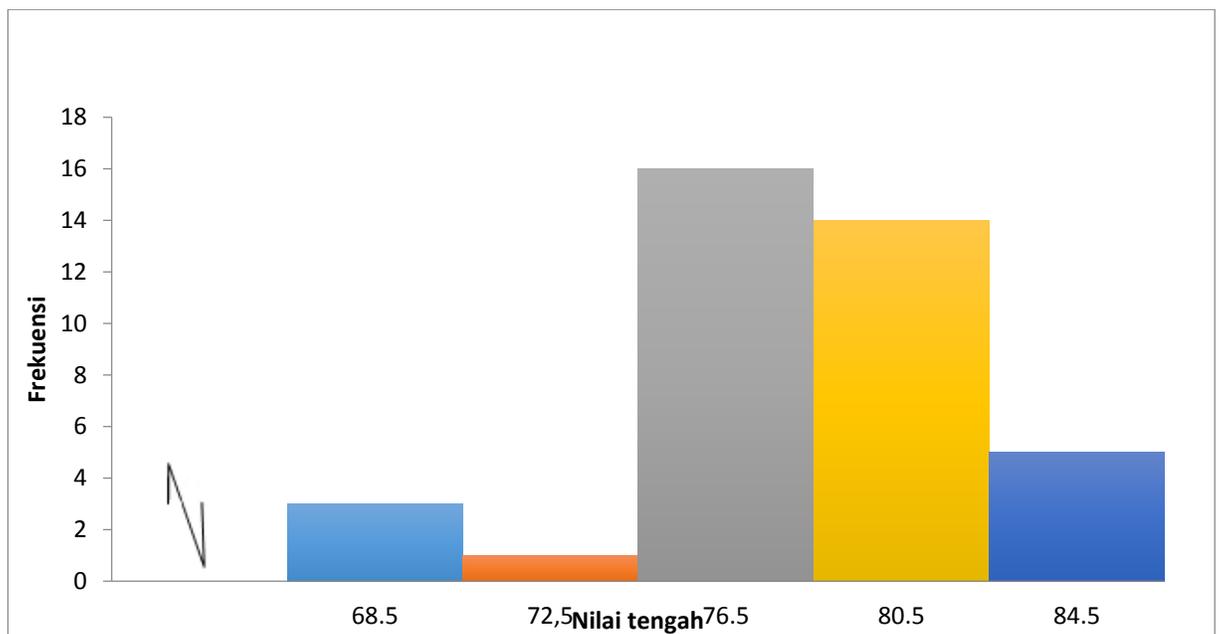
Setelah melakukan proses pembelajaran siklus II maka di peroleh hasil penilaian 69 nilai terendah dan niali rata rata 78, frekuensi terbesar terdapat pada interval 75-78 dengan prosentase 41% dan frekuensi terkecil terletak pada interval 71-74 dengan prosentase 2.75% dan terdapat 10% siswa yang masih belum mencapai kriteria ketuntasan nilai yaitu 74, sedangkan siswa yang sudah mencapai batas ketuntasan mencapai 90%

Table 2. Distribusi Frekuensi Hasil Tes Siklus II Memukul Dalam Permainan rounders

No	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi	%
1	67-70	68.5	3	7.25%
2	71-74	72,5	1	2.65%
3	75-78	76.5	16	41%
4	79-82	80.5	14	36%
5	83-86	84.5	5	13%
	JUMLAH		39	100

Dengan demikian di tinjau dari hasil penilaian siklus 1 telah terjadi peningkatan dari 61% menjadi 90% pada tindakan siklus II .dengan jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan minimal berjumlah 35 orang. Maka dapat di simpulkan bahwa dengan melalui pembelajaran menggunakan media batting g dapat meningkatkan hasil belajar memukul dalam *rounders* pada siswa kelas V SDN KAYU PUTIH 03 PG PULOGADUNG.

Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada histogram di bawah ini



Gambar4. 7: Grafik Histogram Siklus II

3. Pengamatan kolabor

Menurut peneliti dan kolabolator penelitian berhenti sampai di sini dan tidak di lanjutkan lagi ke siklus selanjutnya, karena permasalahanyan telah menemukan jawaban atas hasil permasalahan peneliti, bahwa melalui pembelajaran menggunakan media batting g mampu meningkatkan hasil belajar memukul dalam permainan rounders,dengan peningkatan yang bersifat progresif di setiap siklusnya.