

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) terlebih dahulu harus memahami deskripsi masalah pembelajaran yang akan dicarikan solusinya. Oleh karena itu, sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi awal peserta didik atau siswa yang akan ditelitinya. Aktivitas observasi awal difokuskan pada pelaksanaan aktivitas permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor), dimana pelaksanaan ini bertujuan untuk mengetahui seperti apa kegiatan pembelajaran permainan bolabasket di SDN Gegerkalong girang 1-2 Kota Bandung, sehingga peneliti dapat mengambil atau mengidentifikasi permasalahan yang terjadi, yang kemudian dicari solusi dari fokus masalah tersebut.

Sebagai tahap awal dari penelitian tindakan kelas, observasi awal untuk mengetahui gambaran permainan bolabasket siswa saat melakukan aktivitas permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor). Hasil observasi awal ini adalah sebagai gambaran untuk menentukan tindakan-tindakan selama penelitian tindakan kelas dilaksanakan.

Dalam melaksanakan penelitian tersebut peneliti melaksanakan dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua tindakan, setiap tindakan menekankan pada kegiatan peningkatan keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor). Temuan-temuan yang diperoleh kemudian diolah dan dibahas dengan deskripsi, analisis, serta refleksi tindakan demi tindakan, selanjutnya dibahas mulai dari observasi awal, siklus I dan siklus II.

Kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung untuk kelas V yang dijadikan sampel penelitian, yang berjumlah 34 siswa (15 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan) dilaksanakan setiap hari Rabu dari mulai jam 08.00 sampai 10.30 WIB. Dengan fasilitas pembelajaran

yang relatif memadai, kegiatan pembelajaran penjas pada umumnya selalu menyesuaikan dengan minat serta daya dukung sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung sehingga pengembangan hasil belajar siswa dalam permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor) diharapkan bisa dicapai.

2. Hasil Analisis Data

a. Observasi Awal

Informasi awal berkenaan dengan deskripsi pembelajaran permainan bolabasket pada peningkatan keterampilan bermain (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor) siswa. Informasi awal ini diperoleh dari hasil observasi yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 3 Mei 2017 pada pukul 08.00 – 10.30 WIB. Berikut ini adalah pemaparan hasil observasi awal.

1) Tahap Awal Pembelajaran

Tahap ini diawali dengan siswa membuat barisan sesuai dengan intruksi guru, dilanjutkan dengan berdo'a bersama dan guru mengecek kehadiran siswa. Kemudian siswa melakukan pemanasan bermain yang di intruksikan oleh guru. Setelah pemanasan guru menjelaskan tugas gerak yang harus dilakukan oleh siswa yaitu mengenai permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor).

2) Tahap Inti Pembelajaran

Setelah mendapatkan pengarahan dan demonstrasi dari guru yang berkaitan dengan tugas geraknya, siswa melakukan beberapa permainan yaitu aktivitas permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor) dalam formasi 5 vs 5.

3) Tahap Akhir Pembelajaran

Seluruh siswa dikumpulkan untuk mendapat koreksi dan evaluasi dari guru. Tahap akhir pembelajaran aktivitas permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor) ditutup dengan berdo'a bersama, pembelajaran selesai dan siswa dibubarkan.

Berdasarkan observasi awal kemampuan dalam melakukan hasil belajar (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor) pada permainan bolabasket yang telah diberikan, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Penilaian Siklus Observasi Awal

No.	Nama	Komponen Penampilan Bermain						Skor Total T/E	Nilai
		Keputusan Yang Diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberikan Dukungan			
		T	TT	E	TE	T	TT		
		6		6		6			
1.	Alfin Nur Rohman	III	III	II	III	II	III	7	38,88
2.	Alya Natasya	III	III	III	III	II	III	8	44,44
3.	Ananda Al-Fajar	III	III	II	III	II	III	7	38,88
4.	Anisah Dwi Fitriani	III	III	III	III	II	III	8	44,44
5.	Cecep Iskandar	I	IIII	III	III	II	III	6	33,33
6.	Dhika M.rahmat	III	III	II	III	II	III	7	38,88
7.	Diki Herdiana	III	III	II	III	II	III	7	38,88
8.	Fadil Akbar	I	IIII	III	III	II	III	6	33,33
9.	Faisal Ramadan	III	III	III	III	II	III	8	44,44
10.	Hannazwa Aidah M.	III	III	II	III	II	III	7	38,88
11.	Hendi Supardi	III	III	II	III	II	III	7	38,88
12.	Kayla Rahmadini	III	III	III	III	II	III	8	44,44
13.	Lilis Nurjanah	III	III	III	III	II	III	8	44,44
14.	Melly Dwi Aryanti	III	III	III	III	II	III	8	44,44
15.	Nisa Meilani	III	III	III	III	II	III	8	44,44
16.	Nuronia Salsabila p	III	III	III	III	II	III	8	44,44
17.	Shela mariana p	III	III	III	III	III	III	9	50,00
18.	Si;va Nuraisyah	III	III	III	III	II	III	8	44,44
19.	Sri Juniati	IIII	II	IIII	II	II	IIII	10	55,55
20.	Syaiful Cepi	III	III	II	III	II	III	7	38,88
21.	Vito Maulana Akbar	III	III	III	III	II	III	8	44,44
22.	Anita Agustin	IIII	II	IIII	II	II	IIII	10	55,55
23.	Fajar Fauzian	III	III	II	III	II	III	7	38,88
24.	Fasya Aprilia	III	III	III	III	II	III	8	44,44
25.	Fitria Syawaliah	III	III	III	III	II	III	8	44,44
26.	Muhamad Alwi	II	IIII	II	IIII	II	IIII	6	33,33
27.	Naila Annisa S	III	III	III	III	II	III	8	44,44
28.	Putri Asih Alsun A	III	III	III	III	III	III	9	50,00
29.	Reza Adithia Ghifari	III	III	IIII	II	II	IIII	9	50,00
30.	Sindy Aulia	III	III	II	III	II	III	7	38,88
31.	Windy Rosmawati	III	III	II	III	II	III	7	38,88
32.	Zharfan Muhamad f	III	III	III	III	II	III	8	44,44
33.	M.Zhidane	III	III	III	III	II	III	8	44,44
34.	Irma Ramadani	III	III	II	III	I	IIII	6	33,33
Jumlah									1449,8
Rata-rata (%)									42,64

Dari tabel 4.1 tampak hasil observasi awal, peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan atau menguasai hasil belajar *passing*, *catching*, *dribbling*, dan mencetak skor dalam permainan bolabasket masih sangat rendah, hal itu dapat kita lihat dari ketercapaian nilai presentase yang tercapai,

Reza Patryansyah, 2017
PENERAPAN GAYA MENGAJAR GUIDED DISCOVERY LEARNING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yaitu 42,64% dari nilai rata-rata kelas. Yang seharusnya nilai minimum presentase adalah 75% dari seluruh aspek. Hal yang demikian tentunya harus segera di tindak lanjuti, agar pembelajaran yang diberikan dapat sepenuhnya didapatkan oleh semua siswa atau tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3. Refleksi

Berdasarkan dari hasil observasi yang telah ditindak lanjuti, refleksi dilaksanakan dengan bantuan dari observer, dimana teknik yang digunakan oleh peneliti adalah diskusi dengan observer mengenai permasalahan-permasalahan yang harus ditindak lanjuti di kegiatan penelitian selanjutnya, yaitu siklus 1 tindakan 1 dari mulai aspek keputusan yg diambil siswa, melaksanakan keterampilan, dan memberikan dukungan dengan kriteia-kriteria yang sudah dibuat dalam permainan pada saat melaksanakan aktivitas permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor) dalam beberapa formasi.

B. Pembahasan Penelitian

1. Hasil Siklus 1 Tindakan 1

a. Perencanaan (Siklus 1 Tindakan 1)

Peneliti melanjutkan dari hasil observasi awal dengan menjelaskan secara rinci agar siswa lebih memahami tujuan penerapan *gaya mengajar guided discovery learning* untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor). Kemudian disepakati oleh peneliti dan observer serangkaian perencanaan pembelajarannya, antara lain:

- 1) Menetapkan materi pembelajaran hasil belajar permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor) pada *keterampilan bermain* bolabasket dan gaya mengajar Guided discovery learning.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 3) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar dalam permainan bolabasket yaitu lapangan, peluit, kapur, dan bolabasket.
- 4) Apersepsi dilaksanakan dengan cara menjelaskan secara sepintas tentang pengertian dan tujuan *keterampilan bermain bola basket* dan gaya mengajar Guided discovery learning dalam pembelajaran bola besar atau bolabasket

untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor).

- 5) Dalam pemanasan guru menggunakan permainan.
- 6) Pada pembelajaran inti guru memberikan tugas gerak berdasarkan tingkat kesulitannya.
- 7) Dalam kegiatan belajar guru bertindak sebagai fasilitator, apabila ada siswa yang tidak mengerti atau kesulitan dalam proses belajar mengajar, guru memberikan penjelasan.
- 8) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

b. Pelaksanaan (Siklus 1 Tindakan 1)

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan. Fokus dalam pembelajaran ini adalah meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor) menggunakan gaya mengajar *guided discovery learning* di sekolah. Pembelajaran dilakukan pada hari Rabu tanggal 10 Mei 2017 mulai pukul 08.00 – 10.30 WIB di lapangan SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung.

Guru mulai mengumpulkan siswa dan membariskannya dilapangan. Setelah itu berdo'a dan guru mengecek kehadiran siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dimulai dengan mengkondisikan siswa ke arah pembelajaran yang kondusif, kemudian memotivasi dengan mengajukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan. Kemudian guru menjelaskan tentang aktivitas pembelajaran bola besar serta menjelaskan materi yang akan dilaksanakan oleh siswa yaitu *passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam memberikan materi pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam bentuk permainan agar mudah dipahami oleh anak. Permainan dimulai dengan level yang mudah dan terus meningkat hingga level permainan yang lebih sulit. Permainan *passing* dan *catching* yang pertama dimainkan adalah jenis permainan yang paling sederhana dengan formasi 3 vs 3 kemudian dilanjutkan dengan tingkat kesulitan yang baru yaitu permainan *passing, catching*, dan *dribbling* dengan formasi 3 vs 2 dan yang terakhir merupakan inti permainan dari pertemuan yang pertama yaitu permainan

passing, catching, dribbling, dan mencetak skor dengan formasi 4 vs 4 yang juga dijadikan sebagai bahan penilaian. Bila siswa merasa kesulitan, guru menjelaskan kembali cara melakukan *passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor serta bergerak mendukung teman pada saat permainan.

Pada akhir pembelajaran, guru memberikan penghargaan kepada siswa terhadap hasil belajar yang telah dicapai. Penghargaan sangat penting diberikan oleh guru sebagai motivasi atau dorongan kepada siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan, setelah itu menutup pembelajaran dengan berdo'a.

c. Observasi (Siklus 1 Tindakan 1)

Berdasarkan pada perencanaan dan pelaksanaan, maka keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor) dengan penerapan gaya mengajar *guided discovery learning* tampak memberikan suasana baru terhadap pembelajaran.

Dari hasil pengamatan atau penilaian selama pelaksanaan siklus satu tindakan satu dengan presentase variabel terhadap keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor) melalui penerapan gaya mengajar *guided discovery learning* dan keterampilan bermain bola basket adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Penilaian Siklus 1 Tindakan 1

No.	Nama	Komponen Penampilan Bermain						Skor Total T/E	Nilai
		Keputusan Yang Diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberikan Dukungan			
		T	TT	E	TE	T	TT		
		6		6		6			
1.	Alfin Nur Rohman	III	III	III	II	III	III	10	55,55
2.	Alya Natasya	III	II	III	III	III	III	10	55,55
3.	Ananda Al-Fajar	III	III	III	II	III	III	10	55,55
4.	Anisah Dwi Fitriani	III	III	III	III	III	II	10	55,55
5.	Cecep Iskandar	III	III	III	III	II	III	8	44,44
6.	Dhika M.rahmat	III	III	III	II	II	III	9	50,00
7.	Diki Herdiana	III	III	III	II	II	III	9	50,00
8.	Fadil Akbar	III	III	III	II	II	III	9	50,00
9.	Faisal Ramdan	III	III	III	II	III	III	10	55,55
10.	Hannazwa Aidah M.	III	III	III	III	II	III	8	44,44
11.	Hendi Supardi	III	III	III	II	III	III	10	55,55
12.	Kayla Rahmadini	III	III	III	II	II	III	9	50,00
13.	Lilis Nurjanah	III	II	III	II	III	III	11	61,11

Reza Patryansyah, 2017
PENERAPAN GAYA MENGAJAR GUIDED DISCOVERY LEARNING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

14.	Melly Dwi Aryanti	III	III	III	II	II	III	9	50,00
15.	Nisa Meilani	III	III	III	III	II	III	8	44,44
16.	Nuronia Salsabila p	III	II	III	II	III	III	11	61,11
17.	Shela mariana p	III	III	III	III	II	III	8	44,44
18.	Si;va Nuraisyah	III	III	III	II	III	III	10	55,55
19.	Sri Juniati	III	III	III	II	II	III	9	50,00
20.	Syaiful Cepi	III	III	III	II	II	III	9	50,00
21.	Vito Maulana Akbar	III	II	III	II	III	III	11	61,11
22.	Anita Agustin	III	III	III	II	II	III	9	50,00
23.	Fajar Fauzian	III	III	III	II	III	III	10	55,55
24.	Fasya Aprilia	III	III	III	II	II	III	9	50,00
25.	Fitria Syawaliah	III	II	III	III	III	III	10	55,55
26.	Muhamad Alwi	III	III	III	II	III	III	10	55,55
27.	Naila Annisa S	III	II	III	II	III	III	11	61,11
28.	Putri Asih Alsun A	III	III	III	III	II	III	8	44,44
29.	Reza Adithia Ghifari	III	III	III	II	III	III	10	55,55
30.	Sindy Aulia	III	III	III	II	II	III	9	50,00
31.	Windy Rosmawati	III	III	III	II	II	III	9	50,00
32.	Zharfan Muhamad f	III	II	III	II	III	III	11	61,11
33.	M.Zhidane	III	III	III	II	II	III	9	50,00
34.	Irma Ramadani	III	III	III	II	III	III	10	55,55
Jumlah									1794,35
Rata-rata (%)									52,77

Dari tabel 4.2 diatas pembelajaran siklus satu tindakan satu melalui penerapan gaya mengajar *guided discovery learning* dan keterampilan bermain bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor) pada siswa kelas V SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung. Hasil yang diperoleh masih belum tercapai, siswa belum menguasai hasil belajar *passing, catching* dan *dribbling* kebanyakan siswa tidak tahu cara melakukan *passing, catching* dan *dribbling*. Siswa lebih banyak melakukan *passing, catching* dan *dribbling* yang asal-asalan dan tergesa-gesa bahkan tidak sedikit siswa yang panik saat menerima bola dari temannya. Hal demikian dapat kita lihat dari naiknya nilai presentase dari 42,64% menjadi 52,77%.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari hasil observasi oleh observer, langkah selanjutnya yang penulis lakukan adalah melakukan diskusi antara penulis dengan observer, yaitu untuk mengungkapkan hasil temuan selama proses pembelajaran, terutama yang menjadi kendala sehingga hasil tidak maksimal, serta mencari solusi sebagai alternatif pemecah masalah untuk mencapai target yang diharapkan. Hasil diskusi yang didapat yaitu, siswa masih belum terbiasa mengikuti atau melakukan permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor), kebanyakan dari siswa melakukan operan atau *passing* yang

Reza Patryansyah, 2017

PENERAPAN GAYA MENGAJAR GUIDED DISCOVERY LEARNING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

asal-asalan sehingga hasil dari operannya itu tidak terarah. Ketika dalam permainan siswa masih banyak diam menunggu dioper oleh temannya, pergerakan yang dilakukannya pun sangat terbatas.

2. Hasil Siklus 1 Tindakan 2

a. Perencanaan (Siklus 1 Tindakan 2)

Peneliti melanjutkan dari hasil siklus satu tindakan dua dengan menjelaskan secara rinci agar siswa lebih memahami tujuan pembelajaran permainan bola besar pada keterampilan bermain bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor). Kemudian disepakati oleh peneliti dan observer serangkaian perencanaan pembelajarannya, antara lain:

- 1) Menetapkan materi pembelajaran keterampilan bermain *passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor pada permainan bolabasket.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 3) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar permainan yaitu lapangan, peluit, kapur, dan bolabasket.
- 4) Apersepsi dilaksanakan dengan cara menjelaskan secara sepintas tentang pengertian dan tujuan keterampilan bermain bolabasket dan penerapan gaya mengajar *guided discovery learning* untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket.
- 5) Dalam pemanasan guru menggunakan permainan.
- 6) Pada pembelajaran inti guru memberikan tugas gerak berdasarkan tingkat kesulitannya.
- 7) Dalam kegiatan belajar guru bertindak sebagai fasilitator, apabila ada siswa yang tidak mengerti atau kesulitan dalam proses belajar mengajar, guru memberikan penjelasan.
- 8) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

b. Pelaksanaan (Siklus 1 Tindakan 2)

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan. Fokus dalam pembelajaran ini adalah meningkatkan keterampilan bermain bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor) melalui penerapan gaya mengajar *guided discovery learning* di sekolah. Pembelajaran dilakukan pada hari Rabu tanggal 17 Mei 2017 mulai

pukul 08.00 – 10.30 WIB di lapangan SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung.

Guru mulai mengumpulkan siswa dan membariskannya dilapangan. Setelah itu berdo'a dan guru mengecek kehadiran siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dimulai dengan mengkondisikan siswa ke arah pembelajaran yang kondusif, kemudian memotivasi dengan mengajukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan. Kemudian guru menjelaskan materi yang akan dilaksanakan oleh siswa yaitu permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor) dalam pembelajaran permainan bola besar. Dalam memberikan materi pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam bentuk permainan agar mudah dipahami oleh anak. Permainan dimulai dengan level yang mudah dan terus meningkat hingga level permainan yang lebih sulit. Permainan yang dimainkan yaitu permainan *bottle cover* dengan jumlah pemain 4 vs 2 kemudian 3 vs 2 dan terakhir permainan dua gawang 4 vs 4. Bila siswa merasa kesulitan, guru menjelaskan kembali cara melakukan *passing, catching*, dan *dribbling* bergerak mendukung teman pada saat permainan serta mencetak skor sebanyak banyaknya.

Pada akhir pembelajaran, guru memberikan penghargaan kepada siswa terhadap keterampilan bermain bolabasket yang telah dicapai. Penghargaan sangat penting diberikan oleh guru sebagai motivasi atau dorongan kepada siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan, setelah itu menutup pembelajaran dengan berdo'a.

c. Observasi (Siklus 1 Tindakan 2)

Berdasarkan pada perencanaan dan pelaksanaan, maka keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket melalui penerapan gaya mengajar *guided discovery learning* memberikan suasana baru terhadap pembelajaran.

Dari hasil pengamatan atau penilaian selama pelaksanaan siklus satu tindakan dua dengan presentase variabel terhadap hasil belajar siswa dalam permainan bolabasket melalui penerapan gaya mengajar *guided discovery learning* dan keterampilan bermain bolabasket adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Penilaian Siklus 1 Tindakan 2

No.	Nama	Komponen Penampilan Bermain						Skor Total T/E	Nilai	
		Keputusan Yang Diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberikan Dukungan				
		T	TT	E	TE	T	TT			
		6		6		6				18
1.	Alfin Nur Rohman	III	II	III	II	III	II	12	66,67	
2.	Alya Natasya	III	III	III	III	III	III	9	50,00	
3.	Ananda Al-Fajar	III	II	III	II	III	III	11	61,11	
4.	Anisah Dwi Fitriani	III	II	III	II	III	II	12	66,67	
5.	Cecep Iskandar	III	III	III	III	III	II	10	55,55	
6.	Dhika M.rahmat	III	II	III	III	III	III	10	55,55	
7.	Diki Herdiana	III	II	III	II	III	II	12	66,67	
8.	Fadil Akbar	III	III	III	III	III	II	10	55,55	
9.	Faisal Ramdan	III	III	III	III	III	II	10	55,55	
10.	Hannazwa Aidah M.	III	II	III	III	III	III	10	55,55	
11.	Hendi Supardi	III	III	III	II	III	II	11	61,11	
12.	Kayla Rahmadini	III	II	III	III	III	II	11	61,11	
13.	Lilis Nurjanah	III	III	III	III	III	II	10	55,55	
14.	Melly Dwi Aryanti	III	II	III	II	III	I	13	72,22	
15.	Nisa Meilani	III	II	III	III	III	II	11	61,11	
16.	Nuronia Salsabila p	III	III	III	II	III	III	10	55,55	
17.	Shela mariana p	III	III	III	II	III	II	11	61,11	
18.	Si;va Nuraisyah	III	III	III	I	III	II	12	66,67	
19.	Sri Juniati	III	III	III	II	III	II	11	61,11	
20.	Syaiful Cepi	III	III	III	II	III	III	10	55,55	
21.	Vito Maulana Akbar	III	II	III	II	III	III	11	61,11	
22.	Anita Agustin	III	II	III	II	III	II	12	66,67	
23.	Fajar Fauzian	III	II	III	II	III	II	12	66,67	
24.	Fasya Aprilia	III	I	III	II	III	I	14	77,78	
25.	Fitria Syawaliah	III	III	III	III	III	III	9	50,00	
26.	Muhamad Alwi	III	II	III	III	III	II	11	61,11	
27.	Naila Annisa S	III	II	III	II	III	I	13	72,22	
28.	Putri Asih Alsun A	III	I	III	II	III	II	13	72,22	
29.	Reza Adithia Ghifari	III	III	III	II	III	II	11	61,11	
30.	Sindy Aulia	III	III	III	II	III	III	10	55,55	
31.	Windy Rosmawati	III	II	III	III	III	II	11	61,11	
32.	Zharfan Muhamad f	III	III	III	III	III	III	9	50,00	
33.	M.Zhidane	III	II	III	II	III	II	12	66,67	
34.	Irma Ramadani	III	III	III	II	III	II	11	61,11	
Jumlah									2083,29	
Rata-rata (%)										61,95

Dari tabel 4.3 diatas pembelajaran siklus satu tindakan dua melalui penerapan *gaya mengajar guided discovery learning* dan keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket pada siswa kelas V SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung. Hasil yang diperoleh masih belum tercapai, siswa masih

Reza Patryansyah, 2017

PENERAPAN GAYA MENGAJAR GUIDED DISCOVERY LEARNING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

belum menguasai keterampilan bermain *passing*, *catching*, *dribbling*, dan mencetak skor, namun kebanyakan siswa sudah mulai melakukan *passing* yang terarah walaupun masih ada sebagian siswa yang masih melakukan *passing* asal-asalan dan tergesa-gesa bahkan masih ada siswa yang panik saat menerima bola dari temannya. Hal demikian dapat kita lihat dari naiknya nilai presentase dari 52,77% menjadi 61,27%.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari hasil observasi oleh observer, langkah selanjutnya yang penulis lakukan adalah melakukan diskusi antara penulis dengan observer, yaitu untuk mengungkapkan hasil temuan selama proses pembelajaran, terutama yang menjadi kendala sehingga hasil tidak maksimal, serta mencari solusi sebagai alternatif pemecah masalah untuk mencapai target yang diharapkan. Hasil diskusi yang didapat yaitu, siswa masih belum terbiasa mengikuti atau melakukan permainan bolabasket, namun sudah mulai terlihat ada sebagian siswa yang mulai mengerti dan melakukan permainan dengan cukup baik, Tetapi ketika dalam permainan siswa masih banyak diam menunggu dioper oleh temannya, pergerakan yang dilakukannya pun masih terbatas.

3. Hasil Siklus 2 Tindakan 1

a. Perencanaan (Siklus 2 Tindakan 1)

Peneliti melanjutkan dari hasil siklus dua tindakan satu dengan menjelaskan secara rinci agar siswa lebih memahami tujuan penerapan gaya mengajar *guided discovery learning* untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket (*passing*, *catching*, *dribbling*, dan mencetak skor). Kemudian disepakati oleh peneliti dan observer serangkaian perencanaan pembelajarannya, antara lain:

- 1) Menetapkan materi pembelajaran keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket (*passing*, *catching*, *dribbling*, dan mencetak skor) pada keterampilan bermain bolabasket dan gaya mengajar *guided discovery learning*.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 3) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar pada permainan yaitu lapangan, peluit, kapur, dan bolabasket.

- 4) Apersepsi dilaksanakan dengan cara menjelaskan secara sepintas tentang pengertian dan tujuan penerapan gaya mengajar *guided discovery learning* dan keterampilan bermain dalam permainan bola besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam permainan bolabasket.
- 5) Dalam pemanasan guru menggunakan permainan.
- 6) Pada pembelajaran inti guru memberikan tugas gerak berdasarkan tingkat kesulitannya.
- 7) Dalam kegiatan belajar guru bertindak sebagai fasilitator, apabila ada siswa yang tidak mengerti atau kesulitan dalam proses belajar mengajar, guru memberikan penjelasan.
- 8) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

b. Pelaksanaan (Siklus 2 Tindakan 1)

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan. Fokus dalam pembelajaran ini adalah meningkatkan keterampilan bermain dalam permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor) dengan penerapan gaya mengajar *guided discovery learning* di sekolah. Pembelajaran dilakukan pada hari Senen tanggal 22 Mei 2017 mulai pukul 08.00 – 10.30 WIB di lapangan SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung.

Guru mulai mengumpulkan siswa dan membariskannya dilapangan. Setelah itu berdoa dan guru mengecek kehadiran siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dimulai dengan mengkondisikan siswa ke arah pembelajaran yang kondusif, kemudian memotivasi dengan mengajukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan. Kemudian guru menjelaskan materi yang akan dilaksanakan oleh siswa yaitu *passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor dalam permainan bola besar. Dalam memberikan materi pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam bentuk permainan agar mudah dipahami oleh anak. Permainan dimulai dengan level yang mudah dan terus meningkat hingga level permainan yang lebih sulit. Permainan yang dimainkan yaitu permainan *passing* dan *catching* 3 vs 2 dan dilanjutkan oleh permainan tong kosong 5 vs 3 dan terakhir permainan 5 vs 4. Bila siswa merasa kesulitan, guru

menjelaskan kembali cara *passing*, *catching*, dan *dribbling* bergerak mendukung teman serta mencetak skor sebanyak mungkin.

Pada akhir pembelajaran, guru memberikan penghargaan kepada siswa terhadap keterampilan bermain bolabasket yang telah dicapai. Penghargaan sangat penting diberikan oleh guru sebagai motivasi atau dorongan kepada siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan, setelah itu menutup pembelajaran dengan berdo'a.c. Observasi (Siklus 2 Tindakan 1)

Berdasarkan pada perencanaan dan pelaksanaan, maka keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket (*passing*, *catching*, *dribbling*, dan mencetak skor) dengan penerapan *gaya mengajar guided discovery learning* tampak memberikan suasana baru terhadap pembelajaran.

Dari hasil pengamatan atau penilaian selama pelaksanaan siklus dua tindakan satu dengan presentase variabel terhadap keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket (*passing*, *catching*, *dribbling*, dan mencetak skor) melalui penerapan *gaya mengajar Guided discovery learning* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Penilaian Siklus 2 Tindakan 1

No.	Nama	Komponen Penampilan Bermain						Skor Total T/E	Nilai
		Keputusan Yang Diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberikan Dukungan			
		T	TT	E	TE	T	TT		
		6		6		6			
1.	Alfin Nur Rohman	IIII	I	III	II	IIII	I	14	77,77
2.	Alya Natasya	III	II	III	II	III	II	12	66,67
3.	Ananda Al-Fajar	III	II	III	II	IIII	I	13	72,22
4.	Anisah Dwi Fitriani	III	II	III	II	III	II	12	66,67
5.	Cecep Iskandar	III	II	III	II	IIII	I	13	72,22
6.	Dhika M.rahmat	III	II	III	II	III	II	12	66,67
7.	Diki Herdiana	III	II	III	II	IIII	I	13	72,22
8.	Fadil Akbar	III	II	III	II	IIII	I	13	72,22
9.	Faisal Ramdan	IIII	I	IIII	I	III	II	14	77,77
10.	Hannazwa Aidah M.	IIII	I	IIII	I	III	II	14	77,77
11.	Hendi Supardi	III	II	III	II	III	II	12	66,67
12.	Kayla Rahmadini	III	II	IIII	I	III	II	13	72,22
13.	Lilis Nurjanah	III	III	IIII	I	IIII	I	13	72,22

Reza Patryansyah, 2017

PENERAPAN GAYA MENGAJAR GUIDED DISCOVERY LEARNING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

14.	Melly Dwi Aryanti	III	II	IIII	I	III	II	13	72,22
15.	Nisa Meilani	IIII	I	IIII	I	III	II	14	77,77
16.	Nuronia Salsabila p	III	II	III	II	IIII	I	13	72,22
17.	Shela mariana p	IIII	I	III	II	III	II	13	72,22
18.	Si;va Nuraisyah	III	II	III	II	IIII	I	13	72,22
19.	Sri Juniati	III	II	III	II	III	II	12	66,67
20.	Syaiful Cepi	III	II	III	II	III	II	12	66,67
21.	Vito Maulana Akbar	IIII	I	IIII	I	III	II	14	77,77
22.	Anita Agustin	IIII	I	IIII	I	III	II	14	77,77
23.	Fajar Fauzian	III	II	III	II	III	II	12	66,67
24.	Fasya Aprilia	III	II	III	II	IIII	I	13	72,22
25.	Fitria Syawaliah	III	II	III	II	III	II	12	66,67
26.	Muhamad Alwi	III	II	III	II	III	II	12	66,67
27.	Naila Annisa S	III	II	III	II	III	II	12	66,67
28.	Putri Asih Alsun A	III	II	III	II	IIII	I	13	72,22
29.	Reza Adithia Ghifari	III	II	III	II	III	II	12	66,67
30.	Sindy Aulia	III	II	III	II	III	II	12	66,67
31.	Windy Rosmawati	IIII	I	IIII	I	III	II	14	77,77
32.	Zharfan Muhamad f	III	II	III	II	III	II	12	66,67
33.	M.Zhidane	III	II	III	II	III	II	12	66,67
34.	Irma Ramadani	III	II	III	II	III	II	12	66,67
Jumlah									2488,8
Rata-rata (%)									73,20

Dari tabel 4.4 diatas pembelajaran siklus dua tindakan satu melalui penerapan *gaya mengajar guided discovery learning* dan keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket pada siswa kelas V SDN Ggegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung. Hasil yang diperoleh masih belum tercapai, siswa masih belum menguasai hasil belajar *passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor, namun kebanyakan siswa sudah mulai melakukan *passing* yang terarah dan sudah terlihat beberapa siswa yang bermain santai dan bergerak membantu temannya untuk mendapatkan bola walaupun masih ada siswa yang hanya diam menunggu di oper oleh temannya dan ragu untuk menerima bola. Hal demikian dapat kita lihat dari naiknya nilai presentase dari 61,27% menjadi 73,20%.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari hasil observasi oleh observer, langkah selanjutnya yang penulis lakukan adalah melakukan diskusi antara penulis dengan observer, yaitu untuk mengungkapkan hasil temuan selama proses pembelajaran, terutama yang menjadi kendala sehingga hasil tidak maksimal, serta mencari solusi sebagai alternatif pemecah masalah untuk mencapai target yang diharapkan. Hasil diskusi yang didapat yaitu, sudah mulai terlihat ada sebagian siswa yang mulai mengerti dan melakukan permainan dengan cukup

baik, Tetapi ketika dalam permainan siswa masih banyak diam menunggu dioper oleh temannya, pergerakan yang dilakukannya pun masih terbatas.

4. Hasil Siklus 2 Tindakan 2

a. Perencanaan (Siklus 2 Tindakan 2)

Peneliti melanjutkan dari hasil siklus dua tindakan dua dengan menjelaskan secara rinci agar siswa lebih memahami tujuan penerapan gaya mengajar *guided discovery learning* dan keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor). Kemudian disepakati oleh peneliti dan observer serangkaian perencanaan pembelajarannya, antara lain:

- 1) Menetapkan materi pembelajaran keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor) pada keterampilan bermain bolabasket dan gaya mengajar *guided discovery learning*.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 3) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar pada permainan yaitu lapangan, peluit, kapur, botol bekas dan bolabasket.
- 4) Apersepsi dilaksanakan dengan cara menjelaskan secara sepintas tentang pengertian dan tujuan penerapan gaya mengajar *guided discovery learning* dan keterampilan bermain dalam pembelajaran bola besar untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket.
- 5) Dalam pemanasan guru menggunakan permainan.
- 6) Pada pembelajaran inti guru memberikan tugas gerak berdasarkan tingkat kesulitannya.

- 7) Dalam kegiatan belajar guru bertindak sebagai fasilitator, apabila ada siswa yang tidak mengerti atau kesulitan dalam proses belajar mengajar, guru memberikan penjelasan.
- 8) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

b. Pelaksanaan (Siklus 2 Tindakan 2)

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan. Fokus dalam pembelajaran ini adalah meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor) dengan penerapan gaya mengajar *guided discovery learning* di sekolah. Pembelajaran dilakukan pada hari Rabu tanggal 24 Mei 2017 mulai pukul 08.00 – 10.30 WIB di lapangan SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung.

Guru mulai mengumpulkan siswa dan membariskannya dilapangan. Setelah itu berdo'a dan guru mengecek kehadiran siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dimulai dengan mengkondisikan siswa ke arah pembelajaran yang kondusif, kemudian memotivasi dengan mengajukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan. Kemudian guru menjelaskan materi yang akan dilaksanakan oleh siswa yaitu permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor) dalam permainan bola besar. Dalam memberikan materi pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam bentuk permainan agar mudah dipahami oleh anak. Permainan dimulai dengan level yang mudah dan terus meningkat hingga level permainan yang lebih sulit. Permainan yang dimainkan yaitu permainan tembak target dengan formasi 5 vs 3 dilanjutkan formasi 5 vs 4 dan terakhir permainan bolabasket 5 vs 5. Bila siswa merasa kesulitan, guru menjelaskan kembali cara *passing, catching*, dan *dribbling* bergerak mendukung teman serta mencetak skor sebanyak mungkin.

Pada akhir pembelajaran, guru memberikan penghargaan kepada siswa terhadap keterampilan bermain bolabasket yang telah dicapai. Penghargaan sangat penting diberikan oleh guru sebagai motivasi atau dorongan kepada siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan, setelah itu menutup pembelajaran dengan berdo'a.

c. Observasi (Siklus 2 Tindakan 2)

Berdasarkan pada perencanaan dan pelaksanaan, maka keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor) dengan penerapan gaya mengajar *guided discovery learning* tampak memberikan suasana baru terhadap pembelajaran.

Dari hasil pengamatan atau penilaian selama pelaksanaan siklus dua tindakan dua dengan presentase variabel terhadap keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket (*passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor) dengan penerapan gaya mengajar *guided discovery learning* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Penilaian Siklus 2 Tindakan 2

No.	Nama	Komponen Penampilan Bermain						Skor Total T/E	Nilai
		Keputusan Yang Diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberikan Dukungan			
		T	TT	E	TE	T	TT		
		6		6		6		18	100
1.	Alfin Nur Rohman	IIII	I	IIII	I	IIII	I	15	83,33
2.	Alya Natasya	IIII	I	IIII	I	III	II	14	77,78
3.	Ananda Al-Fajar	III	II	IIII	I	IIII	I	14	77,78
4.	Anisah Dwi Fitriani	IIII	I	IIII	I	IIII	-	16	88,89
5.	Cecep Iskandar	IIII	I	IIII	I	IIII	I	15	83,33
6.	Dhika M.rahmat	IIII	I	IIII	I	III	II	14	77,78
7.	Diki Herdiana	IIII	I	IIII	I	IIII	I	15	83,33
8.	Fadil Akbar	III	II	IIII	I	IIII	I	14	77,78
9.	Faisal Ramdan	IIII	I	IIII	I	IIII	I	15	83,33
10.	Hannazwa Aidah M.	IIII	I	IIII	I	III	II	14	77,78
11.	Hendi Supardi	IIII	I	IIII	II	IIII	I	14	77,78
12.	Kayla Rahmadini	IIII	I	IIII	I	IIII	I	15	83,33
13.	Lilis Nurjanah	IIII	I	IIII	I	IIII	I	15	83,33
14.	Melly Dwi Aryanti	IIII	I	IIII	I	IIII	-	16	88,89
15.	Nisa Meilani	IIII	I	IIII	I	III	II	14	77,78
16.	Nuronia Salsabila p	IIII	I	III	II	IIII	I	14	77,78
17.	Shela mariana p	IIII	I	IIII	I	IIII	-	16	88,89
18.	Si;va Nuraisyah	IIII	I	IIII	I	IIII	I	15	83,33
19.	Sri Juniati	IIII	I	IIII	I	IIII	I	14	77,78
20.	Syaiful Cepi	IIII	I	IIII	I	III	II	14	77,78
21.	Vito Maulana Akbar	IIII	I	III	II	IIII	I	14	77,78
22.	Anita Agustin	III	II	III	II	III	II	12	66,67
23.	Fajar Fauzian	IIII	I	IIII	I	IIII	I	15	83,33
24.	Fasya Aprilia	III	II	IIII	I	IIII	I	14	77,78
25.	Fitria Syawaliah	IIII	I	III	II	III	II	13	72,22
26.	Muhamad Alwi	IIII	I	IIII	I	IIII	I	15	83,33
27.	Naila Annisa S	III	II	III	II	III	II	12	66,67
28.	Putri Asih Alsun A	IIII	I	IIII	I	IIII	I	15	83,33

Reza Patryansyah, 2017

PENERAPAN GAYA MENGAJAR GUIDED DISCOVERY LEARNING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

29.	Reza Adithia Ghifari	IIII	I	IIII	I	IIII	I	15	83,33
30.	Sindy Aulia	III	II	III	II	IIII	I	13	72,22
31.	Windy Rosmawati	IIII	I	III	II	III	II	13	72,22
32.	Zharfan Muhamad f	III	II	IIII	I	IIII	-	15	83,33
33.	M.Zhidane	III	II	III	II	IIII	I	13	72,22
34.	Irma Ramadani	III	II	IIII	I	IIII	I	14	77,78
Jumlah									2700.5
Rata-rata (%)									79,42

Dari tabel 4.5 diatas pembelajaran siklus dua tindakan dua melalui penerapan gaya mengajar *guided discovery learning* dan keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket pada siswa kelas V SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung. Hasil yang diperoleh sudah tercapai, siswa sudah bisa melakukan *passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor dengan cukup baik, selain itu pergerakan yang dilakukannya sudah baik, membantu teman dalam menyerang, mengambil keputusan serta melakukan perlindungan pada target dengan cukup baik. Hal demikian dapat kita lihat dari naiknya nilai presentase dari 73,20% menjadi 79,42%.

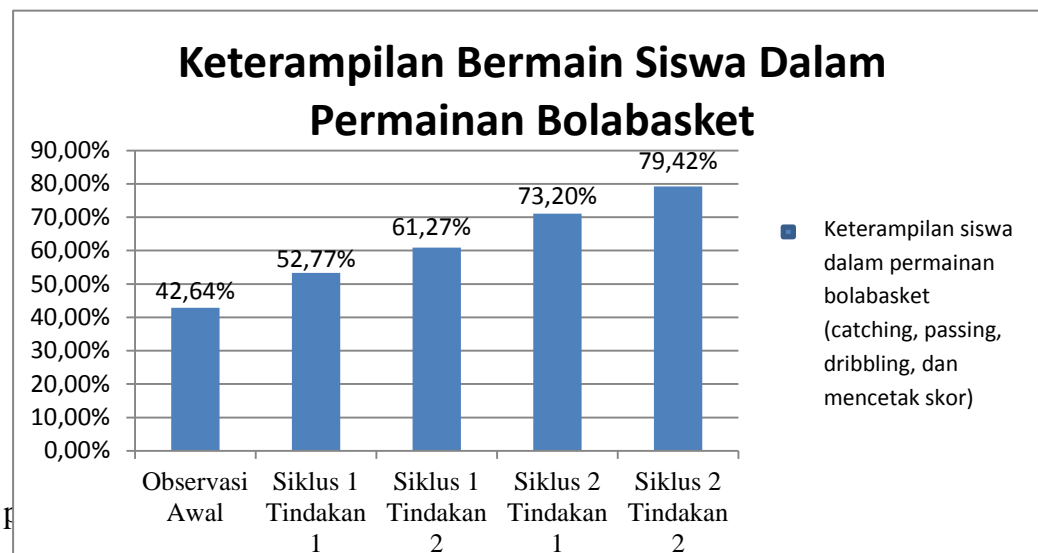
d. Refleksi

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari hasil observasi oleh observer, langkah selanjutnya yang penulis lakukan adalah melakukan diskusi antara penulis dengan observer, yaitu untuk mengungkapkan hasil temuan selama proses pembelajaran, terutama yang menjadi kendala sehingga hasil tidak maksimal, serta mencari solusi sebagai alternatif pemecah masalah untuk mencapai target yang diharapkan. Hasil diskusi yang didapat yaitu, siswa sudah menunjukkan kemajuan dalam melakukan *passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor. Seperti sikap siswa saat mengambil keputusan kepada siapa dia mengoper, melakukan operan yang terarah dan terkendali serta siswa tidak hanya diam saja dalam permainan, mereka bergerak mendukung temannya yang sedang membawa bola seperti bergerak mencari posisi yang kosong lalu meminta bola untuk dioper kepadanya serta sudah bisa melakukan perlindungan pada target yang dilindungi.

Berdasarkan hasil penelitian dari mulai observasi awal sampai dengan siklus dua tindakan dua, diketahui bahwa keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket dengan penerapan gaya mengajar *guided discovery learning* dan keterampilan bermain bolabasket telah meningkat. Adapun data dan

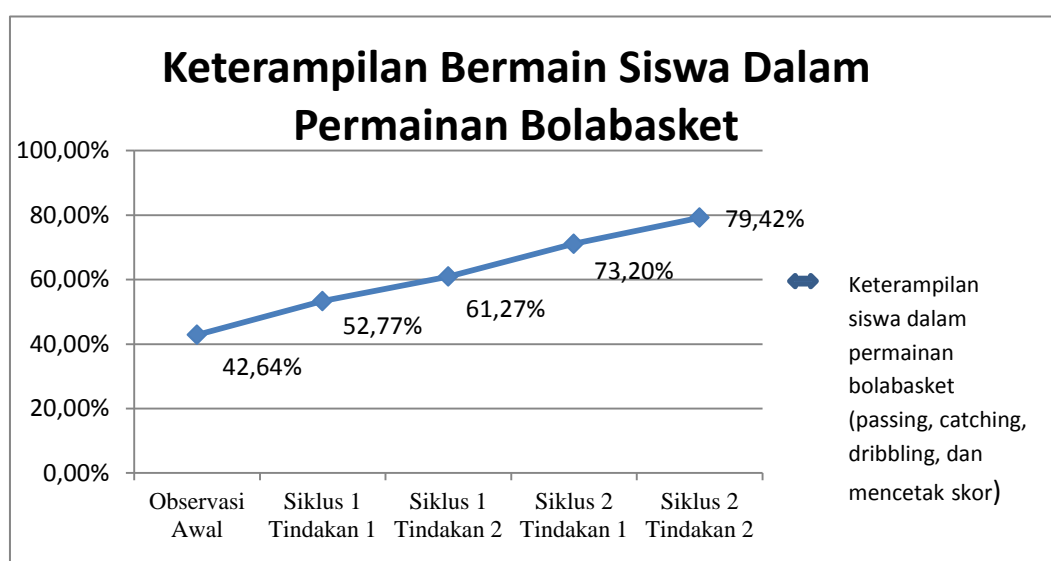
rangkuman hasil akhir penelitian dari observasi awal sampai dengan siklus dua tindakan dua dapat digambarkan dalam grafik berikut ini:

Grafik 4.1
Grafik Perolehan Nilai Persentase Keterampilan Bermain Siswa Dalam Permainan Bolabasket Dari Setiap Tindakan



Penerapan gaya mengajar *guided discovery learning* pada siswa kelas V SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung dari mulai observasi awal sampai dengan siklus dua tindakan dua dapat digambarkan sebagai berikut:

Kurva 4.1
Kurva Perolehan Nilai Persentase Keterampilan Bermain Siswa Dalam Permainan Bolabasket Dari Setiap Tindakan



C. Refleksi dan Kesimpulan Proses Penelitian

Reza Patryansyah, 2017

PENERAPAN GAYA MENGAJAR *GUIDED DISCOVERY LEARNING* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Setelah melihat data dari hasil akhir penelitian, perlu adanya rekomendasi yang harus dikemukakan selama proses penelitian berlangsung diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Dalam kegiatan awal pembelajaran guru harus memberikan motivasi kepada siswa agar siswa siap menerima pembelajaran dengan baik.
2. Seorang guru harus menyusun materi pembelajaran dengan sistematis agar siswa mudah menyerap materi pembelajaran dengan baik.
3. Bahasa dan intruksi dalam memaparkan materi harus jelas dan mudah dipahami oleh siswa.
4. Peragaan dan demonstrasi gerakan dalam menyampaikan materi pembelajaran tidak terlalu cepat, agar siswa dapat mengikutinya.
5. Membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pada data dan fakta di lapangan selama proses penelitian tentang keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket dengan penerapan gaya mengajar *guided discovery learning* pada siswa kelas V SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung, maka dibawah ini dijelaskan hasil temuan dari seluruh proses penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Siswa berpartisipasi untuk belajar bermain permainan bolabasket jika pembelajaran itu menarik. Hal ini dapat dibuktikan ketika melaksanakan materi *passing, catching, dribbling*, dan mencetak skor banyak siswa yang tidak takut untuk menangkap bola selain itu, karena beratnya yang ringan siswa mampu melakukan operan berkali kali.
2. Penerapan gaya mengajar *guided discovery learning* dan keterampilan bermain dalam permainan bolabasket memberi pengaruh positif pada peningkatan keterampilan bermain bolabasket siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan lebih semangatnya siswa dalam pembelajaran dan dalam melakukan berbagai permainan bolabasket.

D. Diskusi Penemuan

Setelah penulis bertindak sebagai peneliti dan guru (yang terjun langsung melakukan kegiatan mengajar) serta dibantu mitra peneliti (sebagai observer)

dalam melakukan penelitian tindakan kelas dari awal sampai tahap akhir penelitian, diperoleh beberapa temuan sebagai berikut:

1. Dari hasil observasi awal diperoleh fakta bahwa:
 - a. Guru tidak memberikan materi tentang *passing*, *catching*, *dribbling*, dan mencetak skor yang berupa permainan bolabasket
 - b. Guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswa tidak tersusun secara sistematis sehingga banyak siswa yang tidak mau mengikuti pembelajaran dengan alasan tugas gerak yang diberikan oleh guru terlalu susah
2. Dari hasil pelaksanaan tindakan kelas diperoleh fakta sebagai berikut:
 - a. Penyajian pembelajaran melalui penerapan gaya mengajar *guided discovery learning* dan keterampilan bermain dalam permainan bolabasket dengan berbagai variasi permainan bolabasket (*passing*, *catching*, *dribbling*, dan mencetak skor) yang disampaikan secara sistematis oleh guru dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam permainan bolabasket (*passing*, *catching*, *dribbling*, dan mencetak skor).
 - b. Pemberian dan penyajian tantangan dalam melaksanakan tugas gerak sebaiknya harus berupa permainan agar anak merasa senang dan antusias dalam pembelajaran. Ini dilandasi asumsi dan kenyataan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Menurut Sukintaka (1992, hlm. 7) “Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan suka rela atas dasar rasa senang.” Dengan demikian jika anak melakukan permainan dengan sukarela maka anak akan menikmati pembelajaran yang di berikan oleh gurunya. Dan materi yang disampaikan oleh guru akan tersampaikan semuanya, asal dengan materi banyak modifikasi dalam unsur bentuk-bentuk permainan yang menarik
 - c. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani ada beberapa macam pembelajaran diantaranya gerak lokomotor, non lokomotor, manupalatif, permainan bola kecil, permainan bola besar dan sebagainya. Salah satu permainan bola besar yaitu permainan bolabasket. Permainan bolabasket merupakan salah satu permainan olahraga yang populer di dunia, sehingga banyak penggemar permainan dari berbagai kalangan usia baik anak-anak, remaja maupun orang tua. Menurut Lubay (2016, hlm. 14) “Permainan

bolabasket adalah permainan bola besar yang di mainkan dengan cara di oper ke sesama teman seregunya, di pantulkan maupun di gelindingkan, dan di mainkan dengan lima orang pemain dari dua regu yang berlawanan serta bertujuan untuk memasukan bola sebanyak-banyaknya ke keranjang lawan dan mencegah kemasukan di keranjang sendiri.” Dengan adanya permainan bola besar salah satunya permainan bolabasket guru tetap harus dapat memberikan materi dengan berbagai variasi permainan bola besar atau permainan bolabasket semenarik mungkin dengan memodifikasi permainan bolabasket supaya siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajarannya.

- d. Hal yang harus kita rencanakan sebelum kita melaksanakan pembelajaran berlangsung khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani diantaranya gaya mengajar karna gaya mengajar intinya memberikan kesempatan pada murid untuk mengambil keputusan, dimanakah siswa dan guru dapat berbagi kesempatan tersebut. Seperti yang diungkapkan oleh Mosston (dalam Rahayu, 2013, hlm. 106) “guru dan siswa dapat saling tawar menawar dalam memperoleh kesempatan dalam perihal perencanaan, pelaksanaan, dan dalam penilaian pelaksanaannya. Atau dalam istilah yang dipakainya, Mosston menyebutkan setting pre-impact, impact, dan post-impact.”
- e. Gaya mengajar *guided discovery learning* merupakan salah satu gaya mengajar yang terbingbing yang terpusat kepada siswa. Sejalan dengan pendapat Juliantine, dkk (2012, hlm. 54) bahwa : “Gaya ini berorientasi pada anggapan dasar bahwa yang menjadi pusat proses belajar mengajar adalah siswa sebagai makhluk individu yang unik sekaligus makhluk sosial yang sedang belajar. Sebagai individu yang unik siswa berbeda dengan yang lainnya yang harus dihormati dan dihargai. Di sisi lain siswa adalah makhluk sosial yang bergantung pada orang lain, menyesuaikan diri dan harus menyamakan diri dengan yang lain. Dari dua karakter itu, gaya ini mencoba membina keseimbangan diantara keduanya.” Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa gaya mengajar *guided discovery learning* ini guru harus mencoba membina keseimbangan antara siswa

yang berbeda dari hal kognitif, afektif, dan psikomotornya karena dari setiap siswa tidak sama berbeda-beda kognitif, afektif, dan psikomotornya.