

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Tahap pelaksanaan tindakan penelitian merupakan aplikasi dari serangkaian perencanaan yang telah disusun untuk mencari solusi dan mengurangi kesulitan siswa dalam melaksanakan pembelajaran yang diberikan guru. Sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), terlebih dahulu harus memahami deskripsi masalah pembelajaran yang menjadi hambatan siswa dalam menempuh pembelajaran untuk dicarikan solusinya. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi awal peserta didik atau siswa yang akan diteliti. Rangkaian aktivitas observasi awal difokuskan pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan dan permainan bolabasket dalam pelaksanaan pembelajaran bolabasket ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana keterampilan siswa dalam pembelajaran bolabasket di kelas VI SDN Merdeka 5 Bandung, sehingga peneliti dapat mengambil atau mengidentifikasi permasalahan yang terjadi, yang kemudian dicarikan solusi dari masalah tersebut.

Pada tahap awal dari penelitian tindakan kelas, observasi awal untuk mengetahui gambaran keterampilan gerak dasar siswa dalam gerak mengoper bola, menguasai bola, dan mencari ruang kosong yang dikemas dalam sebuah permainan saat melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil observasi awal ini adalah sebagai gambaran untuk menentukan tindakan-tindakan selama penelitian tindakan kelas dilakukan.

Dalam melaksanakan penelitian tersebut peneliti melaksanakan II siklus yang setiap siklusnya terdiri dari II tindakan, setiap tindakan menekankan pada kegiatan peningkatan keterampilan bermain yaitu dengan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola, dan mencari ruang kosong yang dikemas dalam sebuah permainan bolabasket. 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 Merdeka 5 Bandung untuk kelas VI yang dijadikan sampel penelitian, yang berjumlah 30 siswa (17 siswa laki-laki dan 13 siswi perempuan) dilaksanakan setiap hari Selasa/jumat dengan durasi waktu 3 x 35 menit setiap pertemuan. Dengan fasilitas yang cukup memadai pembelajaran pendidikan jasmani berjalan lancar di SDN Merdeka 5 Bandung, tetapi untuk penelitian saya selaku peneliti meminta sekolah untuk melakukan observasi seminggu sekali yang artinya penelitian di SDN Merdeka 5 Bandung dilaksanakan setiap hari Selasa/jumat.

2. Hasil Analisis Data

a. Observasi Awal

Informasi awal berkenaan dengan deskripsi penerapan model (*Teaching games for understanding*) untuk meningkatkan keterampilan bolabasket. Informasi awal ini diperoleh dari hasil observasi yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 28 Maret 2017 pada pukul 07.00-08.30 WIB. Berikut ini adalah pemaparan hasil observasi awal.

1) Tahap Awal Pembelajaran

Tahap ini diawali dengan membuat barisan sesuai dengan intruksi guru dilanjutkan dengan berdo'a bersama dan guru mengecek kehadiran siswa. Kemudian siswa melakukan pemanasan bermain yang diintruksikan oleh guru. Setelah pemanasan guru menjelaskan tugas gerak yang harus dilakukan oleh siswa yaitu mengenai pengembangan keterampilan dasar bermain yaitu mengoper bola, menguasai bola, mencari ruang kosong.

2) Tahap Inti Pembelajaran

Setelah mendapatkan pengarahan dan demonstrasi dari guru yang berkaitan dengan tugas geraknya, siswa melakukan permainan sesuai dengan yang diintruksikan guru.

3) Tahap Akhir Pembelajaran

Seluruh siswa dikumpulkan untuk mendapatkan koreksi dan evaluasi dari pembelajaran yang telah guru berikan. Tahap akhir pembelajaran ditutup dengan berdo'a bersama, pembelajaran selesai dan siswa dibubarkan.

Berdasarkan observasi awal kemampuan melakukan keterampilan bermain diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Penilaian Observasi Awal

No	Nama	Keterlibatan permainan	Keputusan yang Diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberi Dukungan		jumlah	Nilai
			A	IA	E	IE	A	IA		
1.	Aditya	16	4/6 = 0.6		3/5 = 0.6		3/5 = 0.6		0.6	6
2.	Alyssa	17	3/6 = 0.5		2/5 = 0.4		3/6 = 0.5		0.46	46
3.	Ataya	16	2/6 = 0.3		2/5 = 0.4		3/5 = 0.6		0.43	43
4.	Haidar	16	3/5 = 0.6		4/6 = 0.6		3/5 = 0.6		0.6	6
5.	Ilma	15	2/4 = 0.5		2/5 = 0.4		3/6 = 0.5		0.46	46
6.	Jibril	18	4/5 = 0.8		4/6 = 0.6		3/7 = 0.4		0.6	6
7.	Kanaya	18	4/5 = 0.8		4/6 = 0.6		5/7 = 0.7		0.7	7
8.	Karina	16	2/5 = 0.4		2/4 = 0.5		3/7 = 0.4		0.43	43
9.	Khaesa	19	4/6 = 0.6		3/6 = 0.5		4/7 = 0.5		0.53	53
10.	M.Afdal	19	5/6 = 0.8		5/7 = 0.7		4/6 = 0.6		0.7	7
11.	M.Farell	17	4/5 = 0.8		3/6 = 0.5		4/6 = 0.6		0.63	63
12.	M.Fatih	21	5/6 = 0.8		4/7 = 0.5		5/8 = 0.6		0.63	63
13.	Nabil	18	2/6 = 0.3		2/5 = 0.4		3/7 = 0.4		0.36	36
14.	Nindia	16	2/5 = 0.4		3/5 = 0.6		2/6 = 0.3		0.43	43
15.	Rafeyla	19	5/6 = 0.8		4/6 = 0.6		3/7 = 0.4		0.6	6
16.	Raisya	14	3/5 = 0.6		2/5 = 0.4		2/4 = 0.5		0.5	5
17.	Resma	20	2/6 = 0.3		3/7 = 0.4		3/7 = 0.4		0.36	36
18.	Reval	16	4/5 = 0.8		4/6 = 0.6		4/5 = 0.8		0.73	73
19.	Reza	18	5/7 = 0.7		3/5 = 0.6		3/6 = 0.5		0.6	6
20.	Rifky	18	2/5 = 0.4		4/8 = 0.5		3/5 = 0.6		0.5	5
21.	Shams	18	2/6 = 0.3		3/6 = 0.5		3/6 = 0.5		0.43	43

22.	Tengku	17	$2/5 = 0.4$	$3/5 = 0.6$	$4/7 = 0.5$	0.5	5
23.	Titis	16	$3/5 = 0.6$	$3/6 = 0.5$	$3/6 = 0.5$	0.53	53
24.	Tsanaya	18	$2/5 = 0.4$	$4/6 = 0.6$	$3/7 = 0.4$	0.46	46
25.	Vazka	15	$3/5 = 0.6$	$2/5 = 0.4$	$3/5 = 0.6$	0.53	53
26.	Zidan	18	$4/6 = 0.6$	$4/6 = 0.6$	$4/6 = 0.6$	0.6	6
27.	Abidzhan	21	$4/6 = 0.6$	$5/8 = 0.6$	$3/7 = 0.4$	0.53	53
28.	R.R Chalifa	17	$3/5 = 0.6$	$3/7 = 0.4$	$2/5 = 0.4$	0.46	46
29.	Fadilah	20	$2/6 = 0.3$	$3/7 = 0.4$	$2/7 = 0.2$	0.3	3
30.	Syifa	18	$2/5 = 0.4$	$3/7 = 0.4$	$2/6 = 0.3$	0.36	36

Dari tabel 4.1 tampak hasil observasi data awal, peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong masih sangat rendah, hal itu dapat kita lihat dari ketercapaian nilai akhir setiap siswa masih dibawah nilai KKM sekolah yaitu 75. Dengan 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.

1. Refleksi

Berdasarkan dari hasil observasi data awal 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 yang diambil siswa, melaksanakan keterampilan dan aspek dengan kriteria-kriteria yang sudah dibuat dalam permainan pada saat melaksanakan aktivitas pembelajaran permainan bolabasket.

B. Pembahasan Penelitian

1. Hasil Siklus I Tindakan 1

a) Perencanaan (Siklus I tindakan 1)

Peneliti melanjutkan dari hasil observasi awal dengan menjelaskan secara rinci agar siswa lebih memahami tujuan pembelajaran penggunaan keterampilan bermain bolabasket pada keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong. Kemudian disepakati oleh peneliti dan observer serangkaian perencanaan pembelajarannya, antara lain:

- 1) Menetapkan materi pembelajaran keterampilan mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 3) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar dalam keterampilan bermain bolabasket yaitu lapangan, peluit, cones
- 4) Apersepsi dilaksanakan dengan cara menjelaskan secara sepintas tentang pengertian dan tujuan keterampilan bermain dalam pembelajaran bolabasket untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong.
- 5) Pada pembelajaran inti guru memberikan tugas gerak berdasarkan group yang ditentukan.
- 6) Dalam kegiatan belajar guru bertindak sebagai fasilitator, apabila siswa yang tidak mengerti atau kesulitan dalam proses belajar mengajar, atau permainan, guru memberikan penjelasan dan contoh bagaimana cara yang benar.
- 7) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

b) Pelaksanaan (Siklus I tindakan 1)

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan. Fokus dalam pembelajaran ini adalah mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong. Dalam permainan bolabasket. Pembelajaran dilakukan pada hari selasa tanggal 25 april 2017mulai pukul 07.00 - 08.30 WIB di lapangan SDN Merdeka 5 Bandung.

Pada siklus 1 tindakan 1, kegiatan awal guru mengintruksikan siswa untuk berbaris, lalu menyapa siswa dan mengucapkan salam. Kemudian siswa berbaris dan menjawab sapaan guru, setelah itu guru memerintahkan siswa untuk berdoa dan siswa mengikuti perintah guru untuk berdoa, setelah itu guru

menanyakan kembali pembelajaran yang sudah dipelajari dan melanjutkan pembelajaran yang belum disampaikan, siswapun menjawab apa yang guru tanyakan dan menjelaskannya dengan bahasa sendiri dalam diskusi. Lalu guru menjelaskan tujuan pembelajaran terkait yang akan dipelajari dan siswa menanyakan tujuan pembelajaran yang mereka kurang paham. Setelah itu guru memberikan tugas gerak *warming up* (kucing-kucingan), siswapun melaksanakan tugas gerak *warming up* yang sudah guru berikan .

Pada kegiatan inti guru menegaskan siswa melakukan aktivitas bermain sesuai tujuan pembelajaran yang dicapai 3 vs 3 kemudian siswa melaksanakan permainan 3 vs 3 yang diinstruksikan. Setelah itu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya terkait yang sudah mereka pelajari dan guru melakukan pengulangan untuk melatih murid jika: murid tidak bisa mengoper bola dengan akurat kepada teman, murid tidak bisa mencari ruang kosong dan murid tidak bisa menguasai bola. Setelah itu siswa menanyakan hal yang mereka lakukan dan siswa melakukan tugas latihan mencari ruang kosong (3 vs 3 / x vs o tugas x dan o adalah melakukan permainan 3 vs 3 dan kotak hitam pada gambar adalah ring), mengoper bola (1 vs 3 / x vs o tugas x mengoper bola kepada rekannya tugas o menjaga x agar tidak bisa mengoper dengan akurat) dan menguasai bola (1 vs 1 / x vs o tugas x adalah menguasai bola dan tugas o adalah berusaha mengambil bola pada lawanya dan kotak hitam pada gambar adalah ring). Gurupun melihat kesulitan siswa dalam melakukan permainan dengan memberikan tugas latihan dan siswa bermain kembali sesuai instruksi guru. Kemudian guru menegaskan kembali permainan 3 vs 3 kepada siswa dengan penyempurnaan tugas gerak dan peraturan yang dimodifikasi, siswapun bermain kembali sesuai intruksi guru.

c) Observasi (Siklus I tindakan 1)

Berdasarkan pada perencanaan dan pelaksanaan, maka keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong, dalam permainan bolabasket tampak memberikan suasana baru terhadap pembelajaran.

Dari hasil pengamatan atau penilaian selama siklus 1 tindakan 1 dengan nilai yang diperoleh siswa terhadap keterampilan gerak dasar mengoper bola,

menguasai bola dan mencari ruang kosong dalam permainan bolabasket adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Penilaian Siklus 1 Tindakan 1

No	Nama	Keterlibatan permainan	Keputusan yang Diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberi Dukungan		Jumlah	Nilai
			A	IA	E	IE	A	IA		
1.	Aditya	19	5/7 = 0.71		4/6 = 0.66		4/6 = 0.66		0.67	67
2.	Alyssa	20	4/7 = 0.57		3/6 = 0.5		4/7 = 0.57		0.54	54
3.	Ataya	19	3/7 = 0.42		3/6 = 0.5		4/6 = 0.66		0.52	52
4.	Haidar	19	4/6 = 0.66		5/7 = 0.71		4/6 = 0.66		0.67	67
5.	Ilma	21	3/5 = 0.6		3/6 = 0.5		4/7 = 0.57		0.55	55
6.	Jibril	21	5/6 = 0.83		5/7 = 0.71		4/8 = 0.5		0.68	68
7.	Kanaya	22	5/7 = 0.71		5/7 = 0.71		6/8 = 0.7		0.70	70
8.	Karina	19	3/6 = 0.5		3/5 = 0.6		4/8 = 0.5		0.53	53
9.	Khaesa	22	5/7 = 0.71		4/7 = 0.57		5/8 = 0.62		0.63	63
10.	M.Afdal	22	6/7 = 0.85		6/8 = 0.7		5/7 = 0.71		0.75	75
11.	M.Farell	20	5/6 = 0.83		4/7 = 0.57		5/7 = 0.71		0.70	70
12.	M.Fatih	24	6/7 = 0.85		5/8 = 0.62		6/9 = 0.66		0.71	71
13.	Nabil	21	3/7 = 0.42		3/6 = 0.5		4/8 = 0.5		0.47	47
14.	Nindia	19	3/6 = 0.5		4/6 = 0.66		3/7 = 0.42		0.52	52
15.	Rafeyla	22	6/7 = 0.85		5/7 = 0.71		4/8 = 0.5		0.68	68
16.	Raisya	17	4/6 = 0.66		3/6 = 0.5		3/5 = 0.6		0.58	58
17.	Resma	23	3/7 = 0.42		4/8 = 0.5		4/8 = 0.5		0.47	47
18.	Reval	19	5/6 = 0.83		5/7 = 0.71		5/6 = 0.83		0.79	79
19.	Reza	21	6/8 = 0.7		4/6 = 0.66		4/7 = 0.57		0.64	64
20.	Rifky	21	3/6 = 0.5		5/9 = 0.55		4/6 = 0.66		0.57	57
21.	Shams	21	3/7 = 0.42		4/7 = 0.57		4/7 = 0.57		0.52	52

22.	Tengku	20	$3/6 = 0.5$	$4/6 = 0.66$	$5/8 = 0.62$	0.59	59
23.	Titis	20	$4/6 = 0.66$	$4/7 = 0.57$	$4/7 = 0.57$	0.6	6
24.	Tsanaya	21	$3/6 = 0.5$	$5/7 = 0.71$	$4/8 = 0.5$	0.57	57
25.	Vazka	18	$4/6 = 0.66$	$3/6 = 0.5$	$4/6 = 0.66$	0.60	60
26.	Zidan	21	$5/7 = 0.71$	$5/7 = 0.71$	$5/7 = 0.71$	0.71	71
27.	Abidzhan	24	$5/7 = 0.71$	$6/9 = 0.6$	$4/8 = 0.4$	0.57	57
28.	R.R Chalifa	20	$4/6 = 0.66$	$4/8 = 0.5$	$3/6 = 0.5$	0.55	55
29.	Fadilah	23	$3/7 = 0.42$	$4/8 = 0.5$	$3/8 = 0.37$	0.43	43
30.	Syifa	21	$3/6 = 0.5$	$4/8 = 0.5$	$3/7 = 0.42$	0.47	47

Dari tabel 4.2 diatas pembelajaran siklus 1 tindakan 1 melalui pembelajaran permainan bolabasket untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong dalam permainan bolabasket pada siswa kelas VI SDN Merdeka 5 Bandung. Hasil yang diperoleh masih belum tercapai, seperti keterampilan mengoper bola yang belum akurat, lalu penguasaan bola masih bisa di rebut lawan dan cara mencari ruang kosong untuk bisa melewati hadangan lawan agar bisa mencetak lawan.

d) Refleksi

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari 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 mengerti dengan peraturan permainan kasti yang telah di modifikasi peraturannya oleh peneliti dari peraturan yang mudah sampai ke yang sulit. Kemudian masih banyak siswa yang melakukan keterampilan gerak secara asal-asalan

3. Hasil Siklus 1 Tindakan 2

a) **Perencanaan (Siklus 1 Tindakan 2)**

Peneliti melanjutkan dari hasil observasi siklus satu tindakan satu dengan menjelaskan secara rinci agar siswa lebih memahami tujuan pembelajaran penguasaan keterampilan bermain bolabasket pada keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong. Kemudian disepakati oleh peneliti dan observer serangkaian perencanaan pembelajarannya, antara lain:

- 1) Menetapkan materi pembelajaran keterampilan mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 3) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar dalam keterampilan bermain bolabasket yaitu lapangan, peluit, cones
- 4) Apersepsi dilaksanakan dengan cara menjelaskan secara sepintas tentang pengertian dan tujuan keterampilan bermain dalam pembelajaran bolabasket untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong.
- 5) Pada pembelajaran inti guru memberikan tugas gerak berdasarkan group yang ditentukan.
- 6) Dalam kegiatan belajar guru bertindak sebagai fasilitator, apabila siswa yang tidak mengerti atau kesulitan dalam proses belajar mengajar, atau permainan, guru memberikan penjelasan dan contoh bagaimana cara yang benar.
- 7) 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 gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong. Pembelajaran dilakukan pada hari jumat tanggal 5 mei 2017 mulai pukul 07.00 - 09.30 WIB di lapangan SDN Merdeka 5 Bandung.

Pada siklus 1 tindakan 2, kegiatan awal guru mengintruksikan siswa untuk berbaris, lalu menyapa siswa dan mengucapkan salam. Kemudian Siswa

Dani Herlambang, 2017

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BOLABESAR
YANG BERORIENTASI BOLABASKET MELALUI
PENERAPAN MODEL TGFU**

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

berbaris dan menjawab sapaan guru, setelah itu guru memerintahkan siswa untuk berdoa dan siswa mengikuti perintah guru untuk berdoa, setelah itu guru menanyakan kembali pembelajaran yang sudah dipelajari dan melanjutkan pembelajaran yang belum disampaikan, siswa pun menjawab apa yang guru tanyakan dan menjelaskannya dengan bahasa sendiri dalam diskusi. Lalu guru menjelaskan tujuan pembelajaran terkait yang akan dipelajari dan siswa menanyakan tujuan pembelajaran yang mereka kurang pahami. Setelah itu guru memberikan tugas gerak *warming up* (kucing bola), siswa pun melaksanakan tugas gerak *warming up* yang sudah guru berikan.

Pada kegiatan inti guru menegaskan siswa melakukan aktivitas bermain sesuai tujuan pembelajaran yang dicapai 4 vs 4 kemudian siswa melaksanakan permainan 4 vs 4 yang diinstruksikan. Setelah itu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya terkait yang sudah mereka pelajari dan guru melakukan pengulangan untuk melatih murid jika: murid tidak bisa mengoper bola dengan akurat kepada teman, murid tidak bisa mencari ruang kosong dan murid tidak bisa menguasai bola. Setelah itu siswa menanyakan hal yang mereka lakukan dan siswa melakukan tugas latihan mencari ruang kosong (4 vs 4 / x vs o tugas x dan o adalah melakukan permainan 4 vs 4 dan kotak hitam pada gambar adalah ring), mengoper bola (3 vs 2 / x vs o tugas x mengoper bola kepada rekannya tugas o menjaga x agar tidak bisa mengoper dengan akurat) dan menguasai bola (1 vs 1 / x vs o tugas x adalah menguasai bola dan tugas o adalah berusaha mengambil bola pada lawannya dan kotak hitam pada gambar adalah ring). Gurupun melihat kesulitan siswa dalam melakukan permainan dengan memberikan tugas latihan dan siswa bermain kembali sesuai instruksi guru. Kemudian guru menegaskan kembali permainan 4 vs 4 kepada siswa dengan penyempurnaan tugas gerak dan peraturan yang dimodifikasi, siswa pun bermain kembali sesuai instruksi guru.

c) Observasi (Siklus 1 Tindakan 2)

Berdasarkan pada perencanaan dan pelaksanaan, maka keterampilan gerak dasarmengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong tampak memberikan suasana baru terhadap pembelajaran.

Tabel 4.3
Hasil Penilaian Siklus 1 Tindakan 2

No	Nama	Keterlibatan permainan	Keputusan yang Diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberi Dukungan		jumlah	Nilai
			A	IA	E	IE	A	IA		
1.	Aditya	22	6/8 = 0.75		5/7 = 0.71		5/7 = 0.71		0.72	72
2.	Alyssa	23	5/8 = 0.62		4/7 = 0.57		5/8 = 0.62		0.60	60
3.	Ataya	25	5/9 = 0.55		5/8 = 0.62		6/8 = 0.75		0.64	64
4.	Haidar	22	5/7 = 0.71		6/8 = 0.75		5/7 = 0.71		0.72	72
5.	Ilma	21	4/6 = 0.66		4/7 = 0.57		5/8 = 0.62		0.61	61
6.	Jibril	24	6/7 = 0.85		6/8 = 0.75		5/9 = 0.55		0.71	71
7.	Kanaya	25	6/8 = 0.75		6/8 = 0.75		7/9 = 0.77		0.75	75
8.	Karina	25	5/8 = 0.62		5/7 = 0.71		6/10 = 0.6		0.64	64
9.	Khaesa	25	6/8 = 0.75		5/8 = 0.62		6/9 = 0.66		0.67	67
10.	M.Afdal	25	7/8 = 0.87		7/9 = 0.77		6/8 = 0.75		0.79	79
11.	M.Farell	23	6/7 = 0.85		5/8 = 0.62		6/8 = 0.75		0.74	74
12.	M.Fatih	27	7/8 = 0.87		6/9 = 0.66		7/10 = 0.7		0.74	74
13.	Nabil	28	5/9 = 0.55		6/9 = 0.66		6/10 = 0.6		0.60	60
14.	Nindia	25	5/8 = 0.62		6/8 = 0.75		5/9 = 0.55		0.64	64
15.	Rafeyla	25	7/8 = 0.87		6/8 = 0.75		5/9 = 0.55		0.72	72
16.	Raisya	20	5/7 = 0.71		4/7 = 0.57		4/6 = 0.66		0.64	64
17.	Resma	28	5/9 = 0.55		6/10 = 0.6		7/9 = 0.7		0.61	61

18.	Reval	22	$6/7 = 0.85$	$6/8 = 0.75$	$6/7 = 0.85$	0.81	81
19.	Reza	24	$7/9 = 0.7$	$5/7 = 0.71$	$5/8 = 0.62$	0.67	67
20.	Rifky	24	$4/7 = 0.57$	$6/10 = 0.6$	$5/7 = 0.71$	0.62	62
21.	Shams	26	$5/9 = 0.55$	$6/9 = 0.66$	$5/8 = 0.62$	0.61	61
22.	Tengku	26	$4/8 = 0.5$	$6/8 = 0.75$	$7/10 = 0.7$	0.65	65
23.	Titis	23	$5/7 = 0.71$	$5/8 = 0.62$	$5/8 = 0.62$	0.65	65
24.	Tsanaya	24	$4/7 = 0.57$	$6/8 = 0.75$	$5/9 = 0.55$	0.62	62
25.	Vazka	21	$5/7 = 0.71$	$4/7 = 0.57$	$5/7 = 0.71$	0.66	66
26.	Zidan	24	$6/8 = 0.75$	$6/8 = 0.75$	$6/8 = 0.75$	0.75	75
27.	Abidzhan	27	$6/8 = 0.75$	$7/10 = 0.7$	$5/9 = 0.4$	0.61	61
28.	R.R Chalifa	23	$5/7 = 0.71$	$5/9 = 0.55$	$4/7 = 0.57$	0.61	61
29.	Fadilah	28	$7/9 = 0.7$	$7/10 = 0.7$	$7/9 = 0.7$	0.7	7
30.	Syifa	27	$6/9 = 0.66$	$7/9 = 0.77$	$6/9 = 0.66$	0.69	69

Dari tabel 4.3 di atas pembelajaran siklus satu tindakan dua melalui pembelajaran permainan bolabasket dalam keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong. Hasil belajar yang diperoleh masih belum tercapai, siswa belum menguasai keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong. Akan tetapi hasil belajar siswa sedikit meningkat dalam keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong. Hal demikian dapat kita lihat dari naiknya nilai setiap siswa dengan batasan KKM 75

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 *alternative* pemecahan masalah untuk mencapai target yang diharapkan. Hasil diskusi yang didapat yaitu siswa belum menyeluruh mengikuti instruksi dari guru, waktu yang diberikan dalam permainan masih

Dani Herlambang, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BOLABESAR
YANG BERORIENTASI BOLABASKET MELALUI
PENERAPAN MODEL TGFU

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

kurang sehingga waktu pembelajaran yang dilakukan siswa kurang maksimal untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong. Namun kebanyakan siswa melakukan operan yang akurat walaupun masih ada sebagian siswa yang masih melakukan operan terburu-buru dan panik ketika menerima bola.

4. Hasil Siklus II Tindakan 1

a) Perencanaan (Siklus II Tindakan 1)

Peneliti melanjutkan dari hasil observasi siklus satu tindakan dua dengan menjelaskan secara rinci agar siswa lebih memahami tujuan pembelajaran penguasaan keterampilan bermain bolabasket pada keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong. Kemudian disepakati oleh peneliti dan observer serangkaian perencanaan pembelajarannya, antara lain:

- 1) Menetapkan materi pembelajaran keterampilan mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 3) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar dalam keterampilan bermain bolabasket yaitu lapangan, peluit, cones
- 4) Apersepsi dilaksanakan dengan cara menjelaskan secara sepintas tentang pengertian dan tujuan keterampilan bermain dalam pembelajaran bolabasket untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong.
- 5) Pada pembelajaran inti guru memberikan tugas gerak berdasarkan group yang ditentukan.
- 6) Dalam kegiatan belajar guru bertindak sebagai fasilitator, apabila siswa yang tidak mengerti atau kesulitan dalam proses belajar mengajar, atau permainan, guru memberikan penjelasan dan contoh bagaimana cara yang benar.
- 7) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi

b) Pelaksanaan (Siklus II Tindakan 1)

Dani Herlambang, 2017
**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BOLABESAR
 YANG BERORIENTASI BOLABASKET MELALUI
 PENERAPAN MODEL TGFU**

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

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan. Fokus dalam pembelajaran ini adalah meningkatkan keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong dalam permainan bolabasket. Pembelajaran dilakukan pada hari jumat tanggal 12 Mei 2017 mulai pukul 07.00 - 09.30 WIB di lapangan SDN Merdeka 5 Bandung

Pada siklus 2 tindakan 1, kegiatan awal guru mengintruksikan siswa untuk berbaris, lalu menyapa siswa dan mengucapkan salam. Kemudian siswa berbaris dan menjawab sapaan guru, setelah itu guru memerintahkan siswa untuk berdoa dan siswa mengikuti perintah guru untuk berdoa, setelah itu guru menanyakan kembali pembelajaran yang sudah dipelajari dan melanjutkan pembelajaran yang belum disampaikan, siswa pun menjawab apa yang guru tanyakan dan menjelaskannya dengan bahasa sendiri dalam diskusi. Lalu guru menjelaskan tujuan pembelajaran terkait yang akan dipelajari dan siswa menanyakan tujuan pembelajaran yang mereka kurang paham. setelah itu guru memberikan tugas gerak *warming up* (kucing bola 2 kucingan), siswa pun melaksanakan tugas gerak *warming up* yang sudah guru berikan .

Pada kegiatan inti guru menegaskan siswa melakukan aktivitas bermain sesuai tujuan pembelajaran yang dicapai 5 vs 5 kemudian siswa melaksanakan permainan 5 vs 5 yang diinstruksikan. Setelah itu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya terkait yang sudah mereka pelajari dan guru melakukan pengulangan untuk melatih murid jika: murid tidak bisa mengoper bola dengan akurat kepada teman, murid tidak bisa mencari ruang kosong dan murid tidak bisa menguasai bola. Setelah itu siswa menanyakan hal yang mereka lakukan dan siswa melakukan tugas latihan mencari ruang kosong (5 vs 5 / x vs o tugas x dan o adalah melakukan permainan 5 vs 5 dan kotak hitam pada gambar adalah ring), mengoper bola (4 vs 4 / x vs o tugas x mengoper bola kepada rekannya tugas o menjaga x agar tidak bisa mengoper dengan akurat) dan menguasai bola (1 vs 1 / x vs o tugas x adalah menguasai bola dan tugas o adalah berusaha mengambil bola pada lawanya dan kotak hitam pada gambar adalah ring). Gurupun melihat kesulitan siswa dalam melakukan permainan dengan

memberikan tugas latihan dan Siswa bermain kembali sesuai instruksi guru. Kemudian guru menegaskan kembali permainan 4 vs 4 kepada siswa dengan penyempurnaan tugas gerak dan peraturan yang dimodifikasi, siswapun bermain kembali sesuai intruksi guru.

c) Observasi (Siklus II Tindakan 1)

Berdasarkan pada perencanaan dan pelaksanaan, maka keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong. Memberikan suasana baru terhadap pembelajaran.

Dari hasil pengamatan atau penilaian selama siklus II tindakan I dengan nilai yang diperoleh siswa terhadap keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong dalam permainan bolabasket adalah sebagai berikut

Tabel 4.4
Hasil Penilaian Siklus II Tindakan 1

No	Nama	Keterlibatan permainan	Keputusan yang Diambil		Melaksanakan Keterampilan		Memberi Dukungan		jumlah	Nilai
			A	IA	E	IE	A	IA		
1.	Aditya	22	7/8 = 0.87		6/7 = 0.85		6/7 = 0.85		0.85	85
2.	Alyssa	23	6/8 = 0.75		6/7 = 0.85		6/8 = 0.75		0.78	78
3.	Ataya	25	7/9 = 0.77		6/8 = 0.75		7/8 = 0.87		0.79	79
4.	Haidar	22	6/7 = 0.85		7/8 = 0.87		6/7 = 0.85		0.85	85
5.	Ilma	23	6/8 = 0.75		6/7 = 0.85		6/8 = 0.75		0.78	78
6.	Jibril	25	7/8 = 0.87		7/8 = 0.87		7/9 = 0.77		0.83	83
7.	Kanaya	25	7/8 = 0.87		7/8 = 0.87		8/9 = 0.88		0.87	87
8.	Karina	25	6/8 = 0.75		6/7 = 0.85		7/10 = 0.7		0.76	76
9.	Khaesa	25	7/8 = 0.87		6/8 = 0.75		7/9 = 0.77		0.79	79
10.	M.Afdal	25	7/8 = 0.87		7/9 = 0.77		6/8 = 0.75		0.79	79
11.	M.Farell	24	7/8 = 0.87		6/8 = 0.75		7/8 = 0.87		0.83	83
12.	M.Fatih	27	7/8 = 0.87		7/9 = 0.77		8/10 = 0.8		0.81	81
13.	Nabil	28	7/9 = 0.77		7/9 = 0.77		8/10 = 0.8		0.78	78

14.	Nindia	25	$7/8 = 0.87$	$6/8 = 0.75$	$7/9 = 0.77$	0.79	79
15.	Rafeyla	25	$7/8 = 0.87$	$7/8 = 0.87$	$7/9 = 0.77$	0.83	83
16.	Raisya	20	$6/7 = 0.85$	$6/7 = 0.85$	$5/6 = 0.83$	0.84	84
17.	Resma	28	$7/9 = 0.77$	$8/10 = 0.8$	$8/9 = 0.88$	0.81	81
18.	Reval	22	$6/7 = 0.85$	$6/8 = 0.75$	$6/7 = 0.85$	0.81	81
19.	Reza	25	$8/9 = 0.88$	$7/8 = 0.87$	$6/8 = 0.75$	0.83	83
20.	Rifky	25	$6/7 = 0.85$	$7/10 = 0.7$	$7/8 = 0.87$	0.80	80
21.	Shams	26	$7/9 = 0.77$	$8/9 = 0.88$	$7/8 = 0.87$	0.84	84
22.	Tengku	26	$7/8 = 0.87$	$7/8 = 0.87$	$8/10 = 0.8$	0.84	84
23.	Titis	23	$6/7 = 0.85$	$7/8 = 0.87$	$7/8 = 0.87$	0.86	86
24.	Tsanaya	24	$6/7 = 0.85$	$7/8 = 0.87$	$7/9 = 0.77$	0.83	83
25.	Vazka	21	$6/7 = 0.85$	$6/7 = 0.85$	$6/7 = 0.85$	0.85	85
26.	Zidan	24	$7/8 = 0.87$	$7/8 = 0.87$	$7/8 = 0.87$	0.87	87
27.	Abidzhan	27	$7/8 = 0.87$	$8/10 = 0.8$	$7/9 = 0.77$	0.81	81
28.	R.R Chalifa	25	$7/8 = 0.87$	$7/9 = 0.77$	$7/8 = 0.87$	0.83	83
29.	Fadilah	28	$8/9 = 0.88$	$8/10 = 0.8$	$8/9 = 0.88$	0.85	85
30.	Syifa	27	$7/9 = 0.77$	$8/9 = 0.88$	$7/9 = 0.77$	0.80	80

Dari tabel 4.4 di atas pembelajaran siklus II tindakan I melalui pembelajaran permainan bolabasket dalam keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong. Hasil belajar yang diperoleh tercapai, siswa dapat menguasai keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong. Hal demikian dapat kita lihat dari naiknya ketercapaian nilai akhir setiap siswa di atas KKM.

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 *alternative* pemecahan masalah untuk mencapai target

Dani Herlambang, 2017

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BOLABESAR
YANG BERORIENTASI BOLABASKET MELALUI
PENERAPAN MODEL TGFU**

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

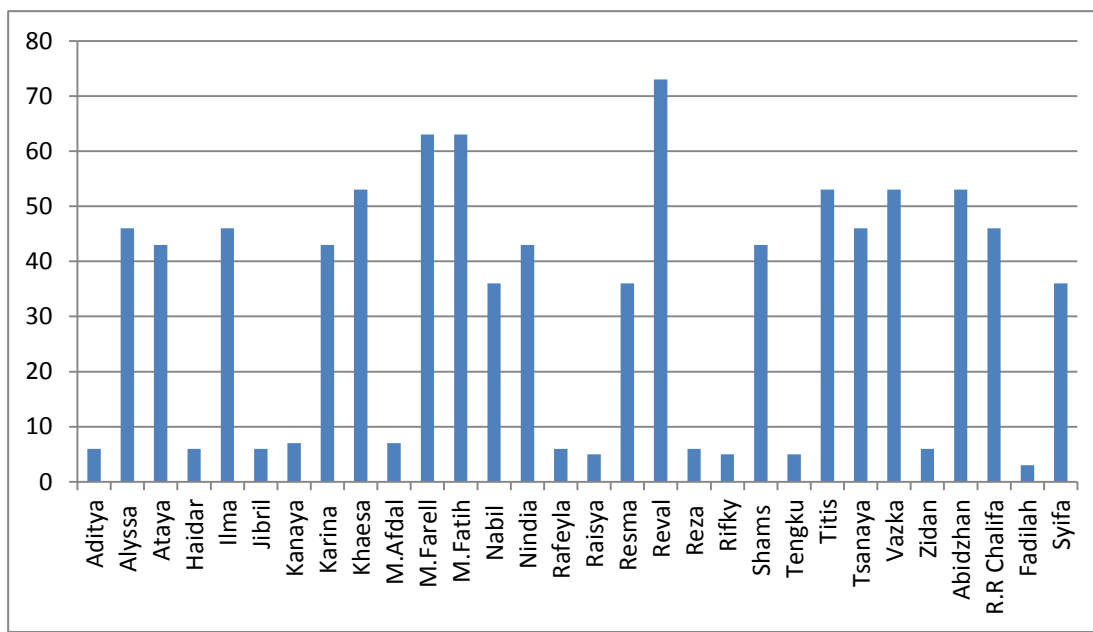
yang diharapkan. Hasil diskusi yang didapat yaitu siswa belum menyeluruh mengikuti instruksi dari guru, waktu yang diberikan dalam permainan masih kurang sehingga waktu pembelajaran yang dilakukan siswa kurang maksimal untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong. Siswa sudah melakukan operan cukup akurat, menguasai bola dan mencari ruang kosong pada saat menghadapi hadangan lawan.

Berdasarkan hasil penelitian dari mulai observasi awal sampai dengan siklus dua tindakan satu, diketahui bahwa keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong menendang, mengoper, dan menerima bola siswa dalam pembelajaran bolabasket meningkat melalui penerapan model (*Teaching Game For Understanding*). Adapun jika digambarkan dalam bentuk grafik pencapaian keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong dalam pembelajaran bolabasket melalui penerapan model (*Teaching Game For Understanding*), dari mulai observasi awal sampai dengan siklus dua tindakan satu dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 4.5
Perolehan Nilai keterampilan dari Setiap Tindakan

Kegiatan yang dilakukan	Keterangan
Observasi Data Awal	Belum Tuntas
Siklus 1 Tindakan 1	Belum Tuntas
Siklus 1 Tindakan 2	Belum Tuntas
Siklus 2 Tindakan 1	Tuntas

Berdasarkan hasil penelitian dari awal mulai observasi data awal sampai dengan siklus 2 tindakan 1, diketahui bahwa keterampilan mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong dengan penerapan model (*Teaching Game For Understanding*) dalam pembelajaran permainan bolabasket telah

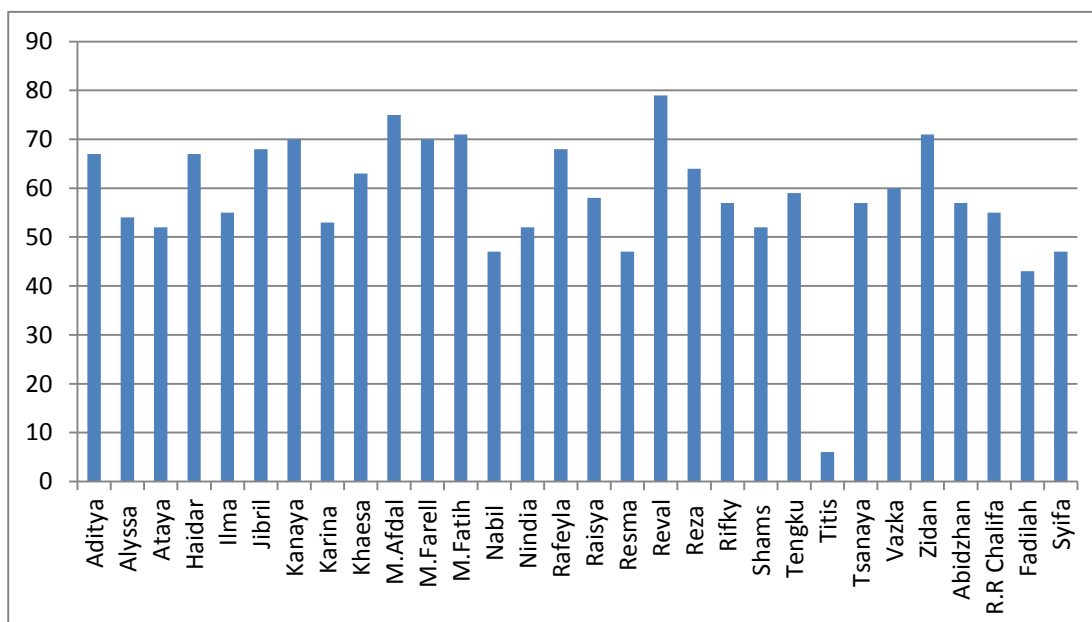


meningkat. Adapun data dan rangkuman hasil akhir penelitian dari observasi data awal sampai dengan siklus 2 tindakan 1 dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut ini:

Grafik 4.1

Grafik Nilai Persentase Keterampilan Bolabasket pada observasi Data Awal.

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa nilai tertinggi pada aspek keterampilan bolabasket pada data awal yaitu 73 yang diperoleh oleh reval. Siswa tersebut dapat melakukan keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong dengan cukup baik. Sedangkan nilai terendah pada aspek keterampilan keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong pada data awal yaitu 3 diperoleh oleh fadillah. Siswa tersebut tidak dapat melakukan keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong dengan benar. Hal ini dapat dilihat ketika dalam permainan bolabasket, siswa tersebut pada saat mengoper bola selalu tidak tepat pada sasaran yang akan dituju. Kemudian ketika menguasai bola selalu di rebut lawan dan pada saat mencari ruang kosong siswa tidak bisa melewati hadangan lawan.



Grafik 4.2

Dani Herlambang, 2017

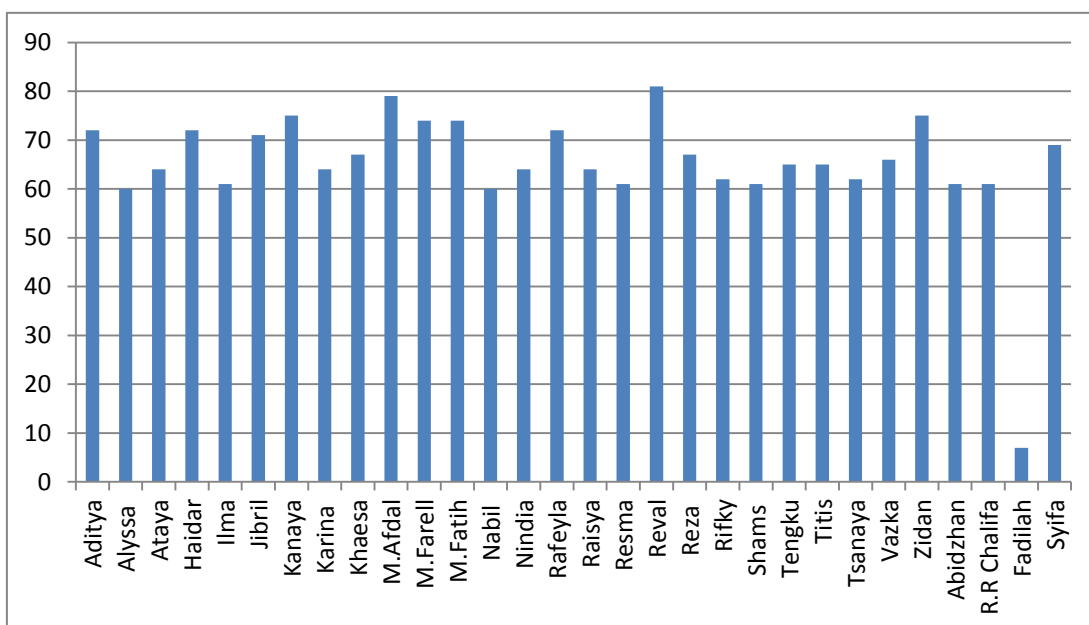
**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BOLABESAR
YANG BERORIENTASI BOLABASKET MELALUI
PENERAPAN MODEL TGFU**

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

Grafik Nilai Persentase Keterampilan Bolabasket pada observasi Siklus ITindakan

I.

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa nilai tertinggi pada aspek keterampilan bolabasket pada data awal yaitu 79 yang diperoleh oleh reval. Siswa tersebut dapat melakukan keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong dengan cukup baik. Sedangkan nilai terendah pada aspek keterampilan keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosongpada data awal yaitu 6 diperoleh oleh titis. Siswa tersebut tidak dapat melakukan keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosongdengan benar. Hal ini dapat dilihat

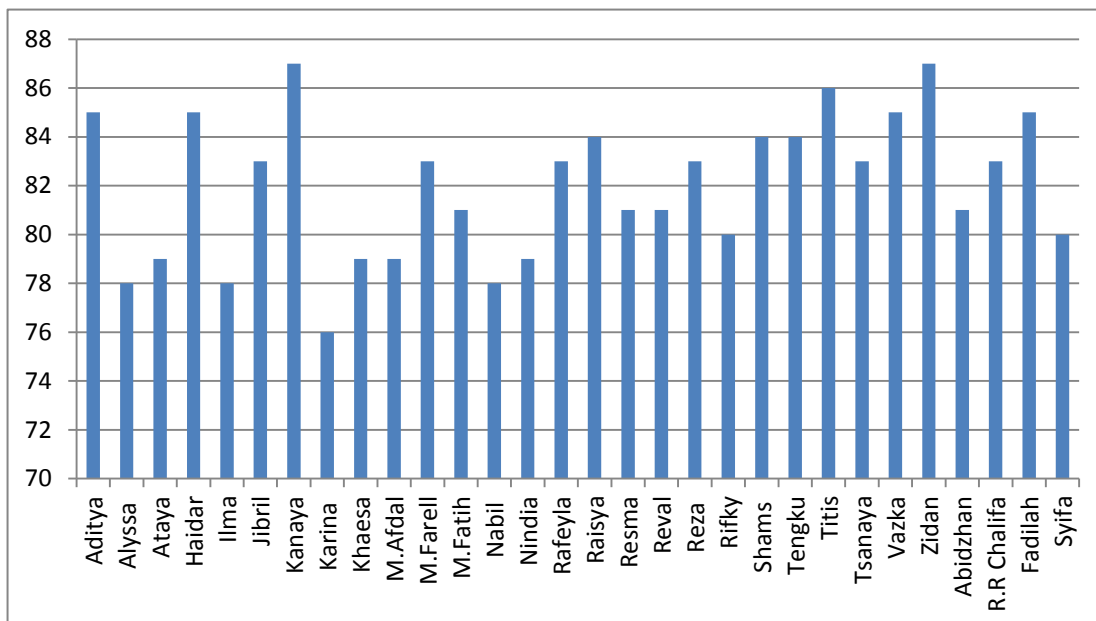


ketika dalam permainan bolabasket, siswa tersebut pada saat mengoper bola selalu tidak tepat pada sasaran yang akan dituju. Kemudian ketika menguasai bola selalu di rebut lawan dan pada saat mencari ruang kosong siswa tidak bisa melewati hadangan lawan.

Grafik 4.3

Grafik Nilai Persentase Keterampilan Bolabasket pada observasi Siklus I Tindakan II.

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa nilai tertinggi pada aspek keterampilan bolabasket pada data awal yaitu 81 yang diperoleh oleh reval. Siswa tersebut dapat melakukan keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong dengan cukup baik. Sedangkan nilai terendah



pada aspek keterampilan keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong pada data awal yaitu 7 diperoleh oleh fadilah. Siswa tersebut tidak dapat melakukan keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong dengan benar. Hal ini dapat dilihat ketika dalam permainan bolabasket, siswa tersebut pada saat mengoper bola selalu tidak tepat pada sasaran yang akan dituju. Kemudian ketika menguasai bola selalu di rebut lawan dan pada saat mencari ruang kosong siswa tidak bisa melewati hadangan lawan.

Grafik 4.4

Grafik Nilai Persentase Keterampilan Bolabasket pada Observasi Siklus II
Tindakan I.

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa nilai tertinggi pada aspek keterampilan bolabasket pada data awal yaitu 87 yang diperoleh oleh kanaya dan zidan. Siswa tersebut dapat melakukan keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong dengan cukup baik. Sedangkan nilai

terendah pada aspek keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong pada data awal yaitu 76 diperoleh oleh karina. Siswa tersebut tidak dapat melakukan keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong dengan benar. Hal ini dapat dilihat ketika dalam permainan bolabasket, siswa tersebut pada saat mengoper bola selalu tidak tepat pada sasaran yang akan dituju. Kemudian ketika menguasai bola selalu di rebut lawan dan pada saat mencari ruang kosong siswa tidak bisa melewati hadangan lawan.

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa nilai tertinggi pada aspek keterampilan melempar dan menangkap bola pada siklus II tindakan I yaitu 87 yang diperoleh oleh kanaya. Siswa tersebut dapat melakukan keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosongsangat baik. Hal ini dapat dilihat pada kriteria penilaian kinerja siswa tersebut melakukan gerak dasar mengoper bola dengan akurat, dapat menguasai bola dengan baik dan mencari ruang kosong, setiap pertemuan nilai siswa tersebut selalu meningkat dan siswa tersebut sudah diatas KKM. Sedangkan nilai terendah pada aspek keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosongpada data awal yaitu 76 diperoleh oleh karina. Siswa tersebut tidak dapat melakukan keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosongdengan benar. Hal ini dapat dilihat ketika dalam permainan bolabasket, siswa tersebut pada saat mengoper bola selalu tidak tepat pada sasaran yang akan dituju. Kemudian ketika menguasai bola selalu di rebut lawan dan pada saat mencari ruang kosong siswa tidak bisa melewati hadangan lawan.

C. Refleksi dan Kesimpulan Proses Penelitian

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.

Dani Herlambang, 2017

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BOLABESAR
YANG BERORIENTASI BOLABASKET MELALUI
PENERAPAN MODEL TGFU**

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

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 dilapangan selama proses penelitian tentang keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong dengan penerapan model *TGFU (Teaching Game For Understanding)* dalam pembelajaran permainan bolabasket pada siswa kelas VI SDN Merdeka 5 Bandung, maka di bawah ini dijelaskan hasil temuan dari seluruh proses penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Siswa berpartisipasi untuk belajar keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong pada pembelajaran permainan bolabasket jika pembelajaran itu menarik. Hal ini dapat dibuktikan ketika melaksanakan materi keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong banyak siswa yang mampu melakukan teknik tersebut
2. Penerapan model *TGFU (Teaching Game For Understanding)* dalam pembelajaran permainan bolabasket memberi pengaruh kepada peningkatan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan lebih semangatnya siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan bolabasket.

D. Diskusi Penemuan

Setelah penulis bertindak sebagai peneliti dan guru (yang terjun langsung melakukan kegiatan mengajar) serta dibantu peneliti (sebagai observer) dalam melakukan penelitian tindakan kelas dari awal sampai tahap akhir penelitian, diperoleh beberapa temuan bahwa dari hasil observasi awal diperoleh fakta guru tidak memberikan materi tentang mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong yang berupa dari pemanasan melalui permainan yang mengandung dari ketiga keterampilan yaitu mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong. Kemudian Guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswa tidak

tersusun secara sistematis sehingga banyak siswa yang tidak mau mengikuti dengan alasan tugas gerak dalam pembelajaran permainan bolabasket yang akan di pelajari terlalu susah.

Dari hasil pelaksanaan tindakan kelas diperoleh fakta yaitu penyajian pembelajaran melalui penerapan model (*Teaching Game For Understanding*) dalam pembelajaran permainan bolabasket dengan *games-drill-elaborasi-games* oleh guru dapat meningkatkan keterampilan mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong. Seperti yang dikemukakan oleh Krik & Phail (dalam Ranchman 2008, hlm. 5) menjelaskan bahwa “Tujuan TGFU (*Teaching Game For Understanding*)” adalah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui pengembangan rasa apresiasi anak didik terhadap prinsip-prinsip permainan, utamanya sistem “*officiating*” yang berlaku (peraturan permainan, perwasitan, perilaku di lapangan, penilaian permainan, makna permainan). Berdasarkan pemaparan tersebut pada dasarnya proses pembelajaran dalam penerapan model TGFU (*Teaching Game For Understanding*) lebih menekankan pada konsep bermain, sehingga pemahaman anak meningkat terhadap permainan. Hal ini bertujuan agar proses pendidikan jasmani khususnya materi bolabasket dapat terlaksana dengan baik. Pemberian dan penyajian tantangan melaksanakan tugas gerak sebaiknya harus berupa permainan agar anak merasa senang dan antusias dalam pembelajaran. Asumsi ini dilandasi kenyataan bahwa dunia anak adalah bermain. Menurut Sukintaka (1992, hlm. 7) “bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan suka rela atas dasar 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 tersampaikan secara menyeluruh, namun dalam unsur bentuk-bentuk permainan yang menarik.