

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengungkapkan, menggambarkan, dan menyimpulkan hasil pemecahan masalah melalui cara-cara tertentu sesuai dengan prosedur penelitian. Dalam mencari suatu kebenaran, proses penelitian melalui cara-cara ilmiah atau metode ilmiah. Dalam suatu penelitian diperlukan suatu metode agar penelitian berjalan dengan baik. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2013, hlm 1) bahwa “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Untuk itu perlu dipilih secara cermat metode yang akan dipakai dalam suatu penelitian. Metode merupakan suatu cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan.

Metode yang digunakan penulis untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa penelitian eksperimen yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau suatu perlakuan. Secara teori, tujuan dari eksperimen adalah untuk menyelidiki ada atau tidaknya hubungan sebab akibat dari perlakuan-perlakuan tertentu pada kelompok objek uji coba, juga untuk mengetahui perbedaan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang diteliti. Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel bebas dan satu variabel terikat, Sugiyono (2013, hlm 61) menjelaskan mengenai variabel penelitian yaitu:

1. Variabel independen (bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).

2. Variabel dependen (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu menguji pengaruh pembelajaran Gerak Dasar Melempar melalui pendekatan bermain dengan menggunakan permainan tradisional, maka metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen *true-experimental designs*. Sugiyono (2012, hlm. 106) menyatakan bahwa, “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap hal yang lain dalam kondisi yang terkendali. Sesuai dengan masalah yang dikaji oleh peneliti maka dari itu peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen sebagai metodenya.”

B. Lokasi dan Subyek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 201 Sukaluyu Kecamatan Cibeunying Kaler Kota Bandung Tahun Pelajaran 2017/2018. Alasan utama pemilihan lokasi penelitian di Sekolah Dasar Negeri 201 Kecamatan Cibeunying Kaler Kota Bandung Tahun Pelajaran 2017/2018, didasarkan atas penemuan masalah pada saat penulis melakukan observasi lapangan, yang melihat kurangnya keaktifan siswa, kegiatan pembelajaran yang monoton dan kurangnya unsur unsur permainan pada saat pembelajaran gerak manipulatif materi pembelajaran gerak dasar melempar.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dimaksudkan untuk memperkuat serta memberikan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun subjek yang digunakan

dalam penelitian ini adalah siswa kelas V, di Sekolah Dasar Negeri 201 Sukaluyu, Kecamatan Cibeunying Kaler Kota Bandung Tahun Pelajaran 2017/2018.

C. Prosedur dan Rancangan Tindakan

1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Prosedur Tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas sebagaimana yang dikemukakan oleh Arikunto (2011, hlm16) yang menyatakan tentang tahapan yang lazim dilalui dalam sebuah penelitian tindakan, yaitu: “Secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi”.

Adapun langkah yang dilakukan penelitian ini sebagai berikut:

a. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini meliputi pengenalan pembelajaran dengan metode discovery serta menyiapkan permainan dan alat yang diperlukan dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan suatu kegiatan dilaksanakannya skenario pembelajaran yang telah direncanakan.

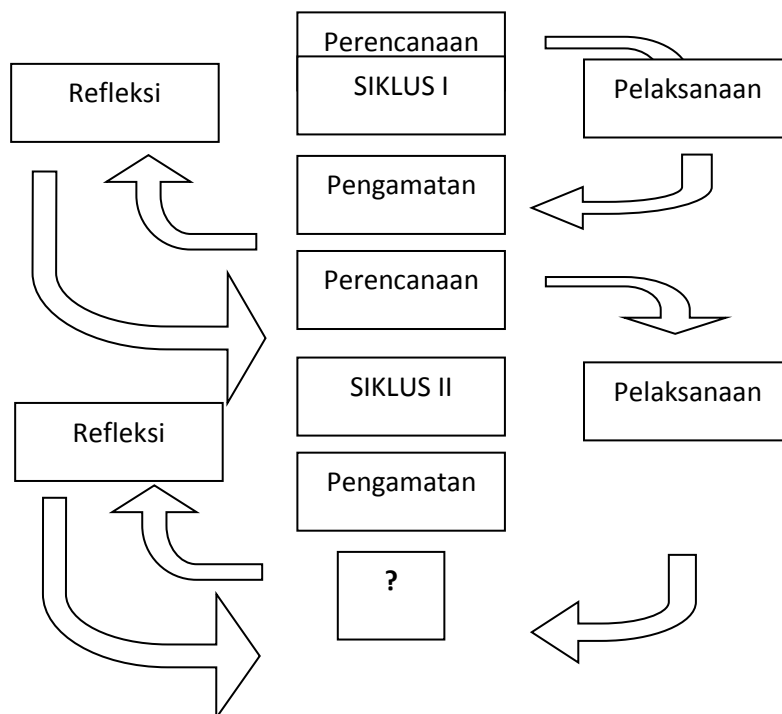
c. Pengamatan

Observer mengamati pelaksanaan tindakan untuk mengetahui sejauh mana efek pembelajaran dalam meningkatkan pembelajaran yang dapat dilihat dari motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

d. Refleksi

Refleksi merupakan suatu kegiatan perenungan secara kritis apa yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Berikut adalah gambar model penelitian tindakan yang akan digunakan oleh peneliti:



Gambar 3 1. Dua siklus PTK

2. Rancangan Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus, setiap siklus dilakukan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai. Siklus berikutnya dilakukan penelitian terhadap prestasi

belajar siswa melalui pemberian evaluasi. Siklus akan dikatakan berhasil apabila penelitian telah mencapai target sesuai indikator kinerja. Langkah-langkah dalam siklus ini terdiri dari :

a Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini dilakukan persiapan yang berhubungan dengan penerapan modifikasi alat, seperti identifikasi masalah, pembuatan rencana pembelajaran, pembuatan lembar kerja siswa, pembuatan lembar pengamatan siswa dan guru, penyediaan alat yang akan digunakan untuk kegiatan belajar mengajar.

b Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan kegiatan dilaksanakannya skenario pembelajaran yang telah direncanakan. Adapun tindakan yang dilakukan oleh guru adalah membuat dan mempersiapkan permainan lempar dengan permainan tradisional boy-boyan dan peralatannya, serta memberikan tes di akhir siklus.

c. Pengamatan

Pengamatan adalah suatu kegiatan mengamati jalannya pelaksanaan tindakan untuk memantau sejauh mana efektifitas tindakan pembelajaran dengan penerapan permainan tradisional. Pengumpulan data pada tahap ini meliputi data nilai hasil belajar siswa dan data observasi.

a. Refleksi

Refleksi berkenaan dengan proses dan dampak yang akan dilakukan. Dengan data observasi, guru dapat merefleksi apakah dengan permainan lempar tangkap bola

menggunakan sasaran dalam permainan boyboyan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil dari refleksi adalah diadakannya perbaikan terhadap perencanaan yang telah dilaksanakan, yang akan digunakan untuk memperbaiki kinerja guru pada siklus selanjutnya (Rochiti Wiriaatmaja, (2005:66).

3 Langkah-langkah Tindakan

a. Siklus I

1). Perencanaan

- a) Permasalahan diidentifikasi melalui pengambilan data hasil kegiatan gerak dasar melempar dan pengamatan aktivitas belajar siswa .
- b) Merancang skenario pembelajaran dengan penerapan modifikasi alat meliputi rencana pembelajaran, lembar kerja siswa, dan lembar pengamatan.
- c) Menyusun alat evaluasi untuk mengukur penguasaan materi pelajaran dari segi psikomotorik.
- d) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan siswa dan lembar observasi untuk mengamati kinerja guru.

2). Pelaksanaan

- a). Guru memberikan informasi awal tentang jalannya pembelajaran dengan permainan tradisional boy-boyon.
- b). Guru memberikan penjelasan teknik dan aturan permainan lempar tradisional boy-boyon.
- c). Guru memberikan penjelasan teknik mematikan lawan
- d). Guru memperagakan teknik melempar dan menangkap
- e). Siswa memperagakan contoh yang diberikan guru
- f). Siswa melakukan permainan tradisional boy-boyon

g). Guru menilai keterampilan permainan siswa

3. Pengamatan

- a) Guru mengamati permainan siswa dalam lemparan dan tangkapan.
- b) Guru mengumpulkan hasil pengamatan permainan
- c) Guru menganalisis data hasil pengamatan

4 Refleksi

- a) Guru membuat simpulan sementara terhadap pelaksanaan pembelajaran siklus ke - 1.
- b) Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus I dengan guru maupun observer.

b. Siklus II

. 1). Perencanaan

- a) Merancang tindakan siklus II.
- b) Merancang skenario pembelajaran dengan penerapan modifikasi bola meliputi rencana pembelajaran, lembar kerja siswa, dan lembar pengamatan.
- c) Menyusun alat evaluasi untuk mengukur penguasaan materi pelajaran dari segi psikomotorik .
- d) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati situasi dan kondisi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Observasi dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai guru dan guru mitra atau observer secara kolaborasi untuk mengamati kegiatan secara keseluruhan.
- e) Merancang perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan siklus I.

2). Pelaksanaan

- a). Guru memberikan informasi awal tentang jalannya pembelajaran dengan permainan tradisional boy-boyan.
- b). Guru memberikan penjelasan teknik dan aturan permainan tradisional boy-boyan.
- c) Guru memberikan penjelasan teknik mematikan lawan
- d). Guru memperagakan teknik permainan tradisional boy-boyan.
- e). Siswa memperagakan contoh yang diberikan guru
- f). Siswa melakukan permainan tradisional boy-boyan.
- g). Guru menilai keterampilan permainan siswa

3) Pengamatan

- a) Guru mengamati permainan siswa dalam lemparan
- b) Guru mengumpulkan hasil pengamatan permainan
- c) Guru menganalisis data hasil siklus II serta hasil observasi.

4. Refleksi

- a) Guru membuat simpulan sementara terhadap pelaksanaan pembelajaran siklus II.
- b) Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus II.
- c) Mengumpulkan data dan membuat kesimpulan hasil pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II bersama teman sejawat.
- d) Menyusun laporan hasil tindakan perbaikan pembelajaran

D. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Suharsimi Arikunto, 2006:118). Pada dasarnya variabel adalah suatu kunci yang sangat mempengaruhi hasil dari penelitian tersebut.

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel penyebab, variabel terikat adalah variabel akibat. Yang menjadi variabel bebas adalah lempar tangkap bola dengan permainan tradisional boy-boyan sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar Penjasorkes dalam permainan lempar tangkap bola menggunakan permainan tradisional boy-boyan pada siswa kelas V SD Sukaluyu 201 Kecamatan Cibeunying Kaler Kota Bandung tahun pelajaran 2017/ 2018.

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Selama proses belajar mengajar berlangsung peneliti dengan dibantu teman sejawat untuk menjadi pengamat. Dengan tujuan agar pelaksanaan tindakan ada perbaikan dalam pembelajaran bagi peneliti selaku guru yang menerapkan permainan lempar tangkap bola menggunakan permainan tradisional boy-boyan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Instrumen penelitian ini menggunakan penilaian praktek gerak manipulatif, sebagai berikut:

Tabel 3.1 **Instrumen Penilaian Praktek Gerak Manipulatif**

No	Aspek yang dinilai	Skor	Skor
----	--------------------	------	------

YOGA NUR ROHMAN, 2017
MENINGKATAN KETRAMPILAN GERAK DASAR MELEMPAR
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN PADA SISWA
KELAS V SDN 201 SUKALUYU TAHUN PELAJARAN 2017/2018
KECAMATAN CIBEUNYING KALER
KOTA BANDUNG

		1	2	3	4	5	
A	Sikap Awal						
1	Sikap berdiri awal						
2	Cara mengayunkan lengan ke belakang						
3	Sikap tubuh posisi lempar						
4	Langkah kaki ke depan						
Skor maksimal: 20							

B	Pelaksanaan						
1	Gerakan awal tubuh dan lengan lempar						
2	gerakan lengan melempar						
3	Lepasnya bola dari tangan						
4	Sudut naik bola atau benda yang dilempar						
Skor maksimal: 20							

**Tabel
3.2**
Format
Penilai
an
Hasil

Belajar Gerak Manipulatif

No	Aspek yang dinilai	Skor					Skor
		1	2	3	4	5	
C	Sikap Akhir						
1	Gerakan lanjutan dari lengan						
2	Posisi keseimbangan di akhir lemparan						
No	Aspek yang dinilai	Skor					Skor
		1	2	3	4	5	
C	Sikap Akhir						
3	Lambungan bola hasil lemparan						
4	Gerak lanjutan dari sikap akhir tubuh						
5	Keseluruhan sikap pada pelaksanaan						
Skor maksimal: 25							

Format Penilaian Hasil Belajar Gerak Manipulatif
(Sumber: Mahendra, 2015, hlm. 141)

Keterangan Skor:

1. Gerakan yang dilakukan tidak sesuai dengan konsep
2. Gerakan yang dilakukan sebagian kecil sesuai dengan konsep
3. Gerakan yang dilakukan sebagian sesuai dengan konsep
4. Gerakan yang dilakukan sebagian besar sesuai dengan konsep

YOGA NUR ROHMAN, 2017
MENINGKATAN KETRAMPILAN GERAK DASAR MELEMPAR
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN PADA SISWA
KELAS V SDN 201 SUKALUYU TAHUN PELAJARAN 2017/2018
KECAMATAN CIBEUNYING KALER
KOTA BANDUNG

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

5. Gerakan yang dilakukan sesuai dengan konsep

Kategori tingkat penguasaan yang dicapai:

90 % - 100 % = Baik sekali

80 % - 90 % = Baik

70 % - 80 % = Sedang

- 70 % = Kurang

b. Tes setelah proses pembelajaran selesai

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:194), tes adalah instrumen yang digunakan oleh untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Pengadaan tes dalam penelitian ini digunakan peneliti untuk mengetahui keterampilan siswa dalam permainan lempar tangkap bola menggunakan permainan tradisional boy-boyan dalam mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran sebagai barometer pengukuran apakah lempar tangkap bola menggunakan permainan tradisional boy-boyan yang diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak.

F. Dokumentasi

Data yang diperoleh berupa foto dan gambar-gambar pada saat pembelajaran berlangsung.

G. Alat Pengumpulan Data

1. Lembar Evaluasi

YOGA NUR ROHMAN, 2017
*MENINGKATAN KETRAMPILAN GERAK DASAR MELEMPAR
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN PADA SISWA
KELAS V SDN 201 SUKALUYU TAHUN PELAJARAN 2017/2018
KECAMATAN CIBEUNYING KALER
KOTA BANDUNG*

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

Berupa lembaran untuk menilai ketangkasan dan keterampilan siswa dalam permainan lempar tangkap bola menggunakan permainan tradisional boy-boyan

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

RPP merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun untuk setiap pertemuan. Masing-masing RPP berisi kompetensi dasar, indikator, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar dan penilaian hasil belajar.

H. Validasi Data

Untuk memperoleh data yang akurat dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan data yang diperoleh dari hasil observasi langsung selama proses pembelajaran dan hasil tes setelah proses belajar berakhir.

I. Analisa Data

1. Penilaian Tes

Setelah data terkumpul, penulis dalam menganalisis data menggunakan analisis deskriptif dengan menganalisa gambaran data nilai hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 201 Sukaluyu Kecamatan Cibeunying Kota Bandung tahun 2017/2018. Berapa jumlah siswa yang mengalami peningkatan keterampilan gerak dasar melempar dan berapa jumlah siswa yang belum mengalami peningkatan serta bagaimana hasil observasi teman sejawat tentang pelaksanaan proses belajar mengajar baik dari siklus I maupun siklus II.

Untuk menentukan nilai akhir hasil belajar yang diperoleh masing-

masing siswa digunakan rumus : $100 \times \frac{\text{soal seluruh benar jawaban}}{\text{Nilai}} \square \square \square$

Untuk menentukan nilai rata-rata kelas yaitu nilai yang diperoleh siswa dijumlahkan kemudian dibagi dengan jumlah siswa sehingga diperoleh rata-ratanya. Nilai rata-rata diperoleh dengan rumus sebagai berikut (Zainal Aqib, 2009: 40): $\frac{\sum X_i}{N}$

Keterangan:

\bar{x} = nilai rata-rata

$\sum X_i$ = jumlah semua nilai siswa

N = jumlah siswa

2. Penilaian Ketuntasan Belajar

Dari hasil nilai tes yang diperoleh siswa maupun hasil observasi teman sejawat dirangkum dan dibuat tabel pengelompokan ketuntasan serta hasil observasi teman sejawat. Hal ini dilakukan pada setiap siklus dan dilihat bagaimana gambaran peningkatan efektivitas belajar siswa serta bagaimana proses belajar mengajar yang berlangsung yaitu penerapan upaya meningkatkan hasil belajar lempar tangkap bola menggunakan permainan tradisional boy boyan.

Ada dua kategori ketuntasan belajar, yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Pada penelitian ini digunakan deskripsi persentase dengan rumus sebagai berikut (Zainal Aqib, 2009: 40): $\% \frac{\text{siswa belajar tuntas}}{\text{siswa belajar ketuntasan}} \square \square \square$

Analisis ini dilakukan pada saat tahapan refleksi. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjut pada siklus selanjutnya.

Adapun hasil dari perhitungan rumus tersebut masih harus dikonsultasikan dengan tabel kriteria tingkat keberhasilan siswa.

untuk mengetahui kualitas keberhasilan yang diperoleh. Tingkat keberhasilan ini mengacu pada lima skala likert, sebagaimana yang dikemukakan oleh Zainal Agib (2009: 40) sebagai berikut :

Tabel 3.2. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa

Tingkat Keberhasilan (%)	Tingkat Keberhasilan
> 80%	Sangat Baik
60% – 79%	Baik
40% – 59	Cukup atau Sedang
20% – 39%	Buruk
< 20%	Sangat Buruk

(Indikator Keberhasilan Belajar)

Berdasarkan pengalaman guru dalam proses pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V SD Negeri Sukaluyu 201 Kecamatan Cibeunying Kota Bandung tahun 2017/2018 sebelum penerapan permainan lempar tangkap bola menggunakan permainan tradisional boy-boyan, nilai hasil belajar siswa relatif masih rendah, dengan rata-rata 65. Dengan kondisi tersebut tindakan yang dilakukan dengan penerapan permainan lempar tangkap bola menggunakan permainan tradisional boy-boyan diharapkan agar pembelajaran menyenangkan dan dapat

menggalikan potensi siswa secara individu maupun kelompok sehingga mampu

YOGA NUR ROHMAN, 2017
**MENINGKATKAN KETRAMPILAN GERAK DASAR MELEMPAR
 MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN PADA SISWA
 KELAS V SDN 201 SUKALUYU TAHUN PELAJARAN 2017/2018
 KECAMATAN CIBEUNYING KALER
 KOTA BANDUNG**

meningkatkan hasil belajar sama dengan atau di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM).

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian

1. Deskripsi Data

YOGA NUR ROHMAN, 2017
*MENINGKATKAN KETRAMPILAN GERAK DASAR MELEMPAR
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN PADA SISWA
KELAS V SDN 201 SUKALUYU TAHUN PELAJARAN 2017/2018
KECAMATAN CIBEUNYING KALER
KOTA BANDUNG*

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

Penelitian ini dilaksanakan dua siklus. Siklus I terdiri dari 2 tindakan dan siklus II dilaksanakan 2 tindakan. Setiap tindakan menekankan pada kegiatan peningkatan keterampilan gerak dasar melempar pada siswa. Temuan-temuan yang diperoleh kemudian diolah dan dibahas dengan deskripsi, analisis, serta refleksi tindakan demi tindakan, selanjutnya dibahas mulai dari siklus I dan siklus II.

Subyek penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Kesehatan di SDN Sukaluyu 201 Kecamatan Cibeunying Kaler Kota Bandung kelas V Tahun Pe;ajaran 2017/ 2018. Jumlah siswa sebanyak 36 yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 20 perempuan. Penelitian dilaksanakan setiap hari Rabu dalam 4 minggu dengan alokasi waktu 2 x 35 menit setiap pertemuan.

2. Hasil Analisis Data

Setelah dilaksanakan penelitian terhadap keterampilan manipulatif dalam aktivitas pola gerak dasar dengan menerapkan pendekatan bermain pada pendidikan pendidikan gerak dasar melempar, dengan melalui permainan tradisional Boy boyan, diperoleh penilaian secara keseluruhan dari mulai Siklus I Tindakan I sampai dengan Siklus II Tindakan 2 adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Hasil Keseluruhan Penelitian Keterampilan Manipulatif

Siklus	Tindakan	Skor	Rata-rata	Persentase keberhasilan

YOGA NUR ROHMAN, 2017
 MENINGKATAN KETRAMPILAN GERAK DASAR MELEMPAR
 MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN PADA SISWA
 KELAS V SDN 201 SUKALUYU TAHUN PELAJARAN 2017/2018
 KECAMATAN CIBEUNYING KALER
 KOTA BANDUNG

Siklus I	Tindakan 1	1095	30,42	40,56 %
	Tindakan 2	1209	33,58	44,77 %
Siklus II	Tindakan 1	1917	54,78	73,04 %
	Tindakan 2	2214	61,5	82 %

Berdasarkan tabel 4.1 Hasil keseluruhan penelitian dari mulai Siklus I Tindakan I sampai dengan Siklus II Tindakan 2 diketahui bahwa pendidikan gerak dasar melempar dengan permainan tradisional Boy boyan berhasil meningkatkan keterampilan manipulatif siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari setiap tindakan dari 2 siklus yang dilakukan. Siklus 1 Tindakan 1 mencapai persentase keberhasilan 40.56% kategori kurang, Tindakan 2 mengalami kenaikan menjadi 44,77 kategori kurang, Siklus II Tindakan 1 meningkat menjadi 73,04 % kategori sedang dan tindakan 2 meningkat menjadi 82 % dengan kategori baik.

B. Pembahasan Penelitian

YOGA NUR ROHMAN, 2017
 MENINGKATAN KETRAMPILAN GERAK DASAR MELEMPAR
 MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN PADA SISWA
 KELAS V SDN 201 SUKALUYU TAHUN PELAJARAN 2017/2018
 KECAMATAN CIBEUNYING KALER
 KOTA BANDUNG

1. Hasil Siklus I Tindakan I

Hasil dari observasi siklus I tindakan I berkaitan dengan keterampilan manipulatif dalam aktivitas pola gerak dasar melempar siswa dengan menerapkan permainan tradisional Boy-boyan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Penelitian Siklus 1 Tindakan 1

No	Nama	Nomor Kriteria Penilaian															Skor
		Sikap Awal			Pelaksanaan						Sikap Akhir						
		1	2	3	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	
1	Adhwa Anargia A.	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	3	3	2	29
2	Adika Jaelani	1	2	1	2	3	3	1	2	1	2	2	2	2	2	2	28
3	Aida Sita Athifah	2	2	1	1	2	2	3	3	2	1	2	2	1	2	1	27
4	Alya Purnama S.	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	1	2	2	1	3	30
5	Antonio Aji Saputra	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	35
6	Azahra Salsabila	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	32
7	Azzahra Sukmawati	1	1	2	2	3	3	1	1	2	2	3	2	2	2	2	29
8	Bilqis Mikaila Rahmat	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	34
9	Dwi Octaviani Fitriani	1	2	2	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	3	29
10	Fajira Dzikirilah	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	3	27
11	Fata Gerad Hartono	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	1	3	30
12	Hasan Nasrulloh	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	33
13	Husen Al Musori	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	34
14	Key Raisya Isla	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	34
15	Keysya Gusti Rabbani	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	1	2	3	1	29
16	Kokom Komariah L.	1	2	2	1	2	1	1	2	3	1	2	1	1	2	3	25
17	Marcello Abigail	2	1	2	2	1	2	2	3	1	1	2	2	2	3	1	27
18	Meike Sardila	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	33
19	Minah Al Mubarakah	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	34
20	Mochamad Bagas P	1	1	2	2	2	2	1	2	3	1	2	2	2	2	2	27
21	Mochammad Dava G.	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	1	2	2	1	2	29
22	Mohammad Rizi B.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	34
23	Mohammad Attar A.	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	32
24	Muhamad Rian	1	1	2	2	3	3	1	1	2	2	3	2	2	2	2	29
25	Nabil Nur Raydita	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	35
26	Nayla Yanuar Rizkia	1	2	2	1	2	2	1	2	3	2	2	2	1	2	3	28

27	Nazma Azzahra	2	2	2	2	1	1	2	1	3	1	2	2	2	2	3	28
28	Nindi Eria Meryanti	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	1	2	2	1	3	29
29	Paris Ramadhan A.	2	2	1	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	3	30
30	Rayhan Hadinata	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	33
31	Rizqi Maulana R.	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	34
32	Syamaira Rizkia	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	1	2	3	1	29
33	Susana Melia Sakyra	1	2	2	1	2	1	1	2	3	1	2	1	1	2	3	25
34	Tike Andini	2	1	2	2	1	2	2	3	1	1	2	2	2	3	1	27
35	Tsani Rana Afifah	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	33
36	Vina Febiani	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	34
Jumlah																	1095
Rata-rata																	30,42
Rata-rata dalam %																	40,56 %
Skor maksimal																	75

Keterangan skor :

1	Gerakan yang dilakukan tidak sesuai dengan konsep
2	Gerakan yang dilakukan sebagian kecil sesuai dengan konsep
3	Gerakan yang dilakukan sebagian sesuai dengan konsep
4	Gerakan yang dilakukan sebagian besar sesuai dengan konsep
5	Gerakan yang dilakukan sesuai dengan konsep

Kategori tingkat penguasaan yang dicapai:

90 % - 100 % = Baik sekali

80 % - 90 % = Baik

70 % - 80 % = Sedang

- 70 % = Kurang

Berdasarkan data diatas, pencapaian jumlah hasil penelitian Siklus I Tindakan I mencapai skor 1095 dengan rata-rata 30.42 dan perolehan persentase rata-rata yang dicapai 40.56%. Dari hasil tersebut, dapat dilihat bahwa tingkat keterampilan manipulatif siswa

dengan menerapkan pendekatan bermain melalui permainan tradisional Boy Boyan masih dalam kategori kurang.

Sedagai pembanding, maka peneliti menggunakan kriteria gerak yang mengelompokkan siswa berdasarkan tahapan penguasaan gerakannya dengan menyertakan GLSP (Generic Levels of Skill Proficiency).

Dalam GLSP (Generic Levels of Skill Proficiency) terdapat 4 level sebagai berikut:

- *Precontrol* level (Ditandai dengan gerak seenaknya).
- *Control* level (Ditandai dengan gerakannya lebih meningkat dan dapat di kontrol oleh siswa).
- *Utilization* (Ditandai dengan gerakan yang semakin otomatis. dan dapat mengkombinasikan gerak dengan gerakan lainnya).
- *Proficiency* (Ditandai dengan gerakan yang otomatis, yang tampaknya lebih mudah dilakukan oleh siswa)..

Dalam karakteristik penguasaan keterampilan gerak dasar melempar dalam GLSP di Siklus I Tindakan I diketahui beberapa ciri yang terlihat dari keterampilan anak termasuk kedalam kategori *precontrol skill* yang ditandai beberapa ciri diantaranya:

- a) Siswa belum bisa mengulang gerakan berturut-turut; di mana satu gerakan pertama tidak sama dengan gerakan yang kedua kalinya ketika diulang.
- b) Siswa menggerakkan gerakan yang berlebihan yang sebenarnya tidak perlu untuk digerakkannya.
- c) Siswa masih kaku dalam menggerakkan gerakan dan lebih sering tidak mencapai gerakan yang benar sesuai dengan konsep gerak yang benar.

Berdasarkan refleksi dari hasil pelaksanaan observasi tindakan Siklus I Tindakan I dengan observer, ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Kendala-kendala tersebut adalah:

- a) Siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran.
- b) Siswa kurang mampu melakukan gerakan keterampilan sesuai dengan konsep.
- c) Penggunaan waktu yang kurang efektif, belum sesuai dengan yang direncanakan.

Berdasarkan refleksi dalam pembelajaran Siklus I tahap 2 maka ditentukan langkah-langkah perbaikan untuk tindakan berikutnya sebagai bentuk dari perbaikan serta refleksi guna menanggulangi kendala-kendala yang didapat dari hasil observasi Siklus I Tindakan I.

YOGA NUR ROHMAN, 2017

**MENINGKATAN KETRAMPILAN GERAK DASAR MELEMPAR
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN PADA SISWA
KELAS V SDN 201 SUKALUYU TAHUN PELAJARAN 2017/2018
KECAMATAN CIBEUNYING KALER
KOTA BANDUNG**

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

Beberapa alternatif tindakan yang akan digunakan sebagai solusi atas permasalahan atau kendala-kendala yang ditemukan saat observasi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

- a). Memotivasi siswa agar lebih berperan aktif dalam pembelajaran.
- b). Menyampaikan Tujuan Pembelajaran yang lebih jelas kepada siswa.
- c). Penyampaian materi ajar secara singkat, jelas, dan menyenangkan.
- d). Memberikan contoh gerakan-gerakan yang diperlukan dalam pembelajaran.

2. Hasil Siklus I Tindakan 2

Hasil dari observasi siklus I tindakan 2 berkaitan dengan keterampilan manipulatif dengan menerapkan pendekatan bermain dengan permainan tradisional Boy-Boyan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Penelitian Siklus I Tindakan 2

No	Nama	Nomor Kriteria Penilaian															Skor
		Sikap Awal			Pelaksanaan						Sikap Akhir						
		1	2	3	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	
1	Adhwa Anargia A	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	38
2	Adika Jaelani	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	34
3	Aida Sita Athifah	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	34
4	Alya Purnama S.	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	36
5	Antonio Aji Saputra	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	35
6	Azahra Salsabila	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	32
7	Azzahra Sukmawati	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	33
8	Bilqis Mikaila Rahmat	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	38
9	Dwi Octaviani Fitriani	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	33
10	Fajira Dzikirilah	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	32
11	Fata Gerad Hartono	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	33
12	Hasan Nasrulloh	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	34
13	Husen Al Musori	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	36
14	Key Raisya Isla	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	36
15	Keysya Gusti Rabbani	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	32
16	Kokom Komariah	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	33
17	Marcello Abigail	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	31
18	Meike Sardila	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	33
19	Minah Al Mubarakah	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	34

YOGA NUR ROHMAN, 2017
 MENINGKATAN KETRAMPILAN GERAK DASAR MELEMPAR
 MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN PADA SISWA
 KELAS V SDN 201 SUKALUYU TAHUN PELAJARAN 2017/2018
 KECAMATAN CIBEUNYING KALER
 KOTA BANDUNG

20	Mochamad Bagas P	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	30
21	Mochammad Dava G,	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	2	2	1	2	30
22	Mohammad Rizi Basith	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	36	
23	Mohammad Attar Ar'raf	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	32	
24	Muhamad Rian	2	1	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	32	
25	Nabil Nur Raydita	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	35	
26	Nayla Yanuar Rizkia	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	33	
27	Nazma Azzahra	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	32	
28	Nindi Eria Meryant	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	3	31	
29	Paris Ramadhan And	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	32	
30	Rayhan Hadinata	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	34	
31	Rizqi Maulana Rahn	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	36	
32	Syamaira Rizkia	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	34	
33	Susana Melia Sakyra	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	32	
34	Tike Andini	3	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	33	
35	Tsani Rana Afifah	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	33	
36	Vina Febiani	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	37	
Jumlah																	1209	
Rata-rata																	33,58	
Rata-rata dalam %																	44,77	
Skor maksimal																	75	

Keterangan skor :

1	Gerakan yang dilakukan tidak sesuai dengan konsep
2	Gerakan yang dilakukan sebagian kecil sesuai dengan konsep
3	Gerakan yang dilakukan sebagian sesuai dengan konsep
4	Gerakan yang dilakukan sebagian besar sesuai dengan konsep
5	Gerakan yang dilakukan sesuai dengan konsep

Kategori tingkat penguasaan yang dicapai:

90 % - 100 % = Baik sekali

80 % - 90 % = Baik

70 % - 80 % = Sedang

- 70 % = Kurang

YOGA NUR ROHMAN, 2017
MENINGKATAN KETRAMPILAN GERAK DASAR MELEMPAR
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN PADA SISWA
KELAS V SDN 201 SUKALUYU TAHUN PELAJARAN 2017/2018
KECAMATAN CIBEUNYING KALER
KOTA BANDUNG

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

Berdasarkan data diatas, jumlah hasil penelitian Siklus II Tindakan 1 mencapai jumlah skor 1209 dengan rata-rata 33.58 dan perolehan persentase pencapaian rata-rata yang dicapai 44,77%. Dari hasil tersebut, menunjukkan keterampilan manipulatif siswa mengalami peningkatan dari nilai presentase 40.56 % menjadi 44,77 %.

Sebagai pembanding dari hasil tersebut diatas, penelitian ini menggunakan kriteria gerak yang mengelompokkan siswa berdasarkan tahapan penguasaan geraknya dengan menyertakan GLSP.

Ada 4 level Determining Generic Levels of Skill Proficiency sebagai berikut:

- *Precontrol* level (Ditandai dengan gerak seenaknya).
- *Control* level (Ditandai dengan gerakannya lebih meningkat dan dapat di kontrol oleh siswa).
- *Utilization* (Ditandai dengan gerakan yang semakin otomatis. dan dapat mengkombinasikan gerak dengan gerakan lainnya).
- *Proficiency* (Ditandai dengan gerakan yang otomatis, yang tampak nya lebih mudah dilakukan oleh siswa).

Dalam karakteristik penguasaan keterampilan dasar dalam GLSP di siklus I tindakan 2 ciri-ciri yang diharapkan dari tindakan sebelumnya sudah mulai meningkat, terlihat dari keterampilan anak masuk kedalam kategori *control level* (level pengendalian) seperti:

- a) Gerakan anak nampak sudah tidak lagi serampangan dan mulai terlihat sesuai dengan keinginan anak.
- b) Gerakan anak mulai kelihatan lebih konsisten dan pengulangannya nampak sama hasilnya.
- c) Anak mulai menampilkan gerak yang benar secara lebih sering.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Siklus I Tindakan 2, peneliti merefleksi penelitian dalam penyampaian pembelajaran kepada siswa tentang pembelajaran keterampilan manipulatif dimana pada saat melakukan keterampilan manipulatif, siswa harus melakukan gerakannya dengan baik. Beberapa siswa sudah dapat melakukan gerakan dengan benar. Meskipun mulai mengalami peningkatan, peneliti melanjutkan ke tindakan selanjutnya untuk peningkatan yang lebih baik.

Beberapa alternatif tindakan yang akan digunakan sebagai solusi atas permasalahan atau kendala-kendala yang ditemukan saat observasi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

YOGA NUR ROHMAN, 2017
MENINGKATAN KETRAMPILAN GERAK DASAR MELEMPAR
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN PADA SISWA
KELAS V SDN 201 SUKALUYU TAHUN PELAJARAN 2017/2018
KECAMATAN CIBEUNYING KALER
KOTA BANDUNG

- a) Tujuan dari pembelajaran harus disampaikan secara jelas kepada siswa.
- b) Penyampaian materi ajar sebaiknya disampaikan secara singkat dan jelas.
- c) Lebih memotivasi siswa untuk turut serta berperan aktif dalam pembelajaran.
- d) Mencapai pengembangan keterampilan dasar anak hingga tahap *utilization level* (level penggunaan) dalam GLSP.

3. Hasil Siklus II Tindakan I

Hasil dari observasi siklus II tindakan I berkaitan dengan keterampilan manipulatif siswa dengan menerapkan pendekatan bermain dengan permainan tradisional Boy-Boyan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Penelitian Siklus II Tindakan 1

No	Nama	Nomor Kriteria Penilaian														Skor	
		Sikap Awal			Pelaksanaan						Sikap Akhir						
		1	2	3	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5		6
1	Adhwa Anargia A	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	54
2	Adika Jaelani	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	52
3	Aida Sita Athifah	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	51
4	Alya Purnama S	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	54
5	Antonio Aji Saputra	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	57
6	Azahra Salsabila	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	51
7	Azzahra Sukmawati	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	57
8	Bilqis Mikaila Rahmat	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	58
9	Dwi Octaviani Fitriani	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	55
10	Fajira Dzikirilah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	59
11	Fata Gerad Hartono	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	55
12	Hasan Nasrulloh	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	55
13	Husen Al Musori	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	55
14	Key Raisya Isla	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	50
15	Keysya Gusti Rabbani	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	51
16	Kokom Komariah L	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	51
17	Marcello Abigail	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	53
18	Meike Sardila	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	55
19	Minah Al Mubarakah	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	55
20	Mochamad Bagas P	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	50

21	Mochammad Dava G	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	52
22	Mohammad Rizi Basith	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	57
23	Mohammad Attar Ar'	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	58	
24	Muhamad Rian	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	53
25	Nabil Nur Raydita	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	50
26	Nayla Yanuar Rizkia	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	46
27	Nazma Azzahra	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	47
28	Nindi Eria Meryanti	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	53
29	Paris Ramadhan Andira	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	51
30	Rayhan Hadinata	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	51
31	Rizqi Maulana Rahman	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	55
32	Syamaira Rizkia	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	51
33	Susana Melia Sakyra	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	52
34	Tike Andini	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	54
35	Tsani Rana Afifah	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	55
36	Vina Febiani	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	54
Jumlah																	1917
Rata-rata																	54,78
Rata-rata dalam %																	73,04
Skor maksimal 75																	

Keterangan skor :

1	Gerakan yang dilakukan tidak sesuai dengan konsep
2	Gerakan yang dilakukan sebagian kecil sesuai dengan konsep
3	Gerakan yang dilakukan sebagian sesuai dengan konsep
4	Gerakan yang dilakukan sebagian besar sesuai dengan konsep
5	Gerakan yang dilakukan sesuai dengan konsep

Kategori tingkat penguasaan yang dicapai:

90 % - 100 % = Baik sekali

80 % - 90 % = Baik

70 % - 80 % = Sedang

- 70 % = Kurang

Berdasarkan data diatas, hasil penilaian penelitian pada Siklus II Tindakan 1 mencapai jumlah skor 1069 dari 36 siswa. Nilai rata-rata 53.45 dan perolehan pencapaian

YOGA NUR ROHMAN, 2017
MENINGKATKAN KETRAMPILAN GERAK DASAR MELEMPAR
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN PADA SISWA
KELAS V SDN 201 SUKALUYU TAHUN PELAJARAN 2017/2018
KECAMATAN CIBEUNYING KALER
KOTA BANDUNG

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

persentase rata-rata yang dicapai 73,04 %. Dengan demikian terjadi peningkatan keterampilan manipulatif siswa selama proses dan hasil belajarnya. Hal demikian dapat kita lihat dari naiknya nilai presentase pencapaian dari 44,77% pada Siklus I Tindakan 2 menjadi 73.04% pada Siklus II Tindakan 1.

Untuk perbandingan hasil tersebut diatas, peneliti juga menggunakan kriteria gerak yang mengelompokkan siswa berdasarkan tahapan penguasaan gerakanya dengan menyertakan GLSP.

Ada 4 level Determining Generic Levels of Skill Proficiency sebagai berikut:

- *Precontrol* level (Ditandai dengan gerak seenaknya).
- *Control* level (Ditandai dengan gerakannya lebih meningkat dan dapat di kontrol oleh siswa).
- *Utilization* (Ditandai dengan gerakan yang semakin otomatis. dan dapat mengkombinasikan gerak dengan gerakan lainnya).
- *Proficiency* (Ditandai dengan gerakan yang otomatis, yang tampak nya lebih mudah dilakukan oleh siswa).

Dalam karakteristik penguasaan keterampilan dasar dalam GLSP di siklus II tindakan I ciri-ciri yang diharapkan di tindakan sebelumnya sudah mulai meningkat, terlihat dari keterampilan anak masuk kedalam kategori *utilization level* (level pengendalian) seperti:

- a) Gerakan anak menjadi lebih otomatis dan dapat dilakukan dengan baik, meskipun masih harus konsentrasi penuh.
- b) Anak pun masih mampu menampilkan gerakan dengan cukup baik meskipun tugasnya bervariasi.
- c) Anak sudah mengembangkan pengendalian yang baik dalam situasi yang dapat diduga dan mulai dapat bergerak secara terampil dalam situasi yang tidak terduga.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Siklus II Tindakan 1, peneliti merefleksi penelitian dalam penyampaian pembelajaran kepada siswa tentang pembelajaran keterampilan manipulatif dimana pada saat melakukan keterampilan manipulatif , siswa harus melakukan gerakannya dengan benar, dan terdapat beberapa siswa yang dapat melakukannya. Tetapi meskipun mulai mengalami peningkatan peneliti melanjutkan ke tindakan selanjutnya untuk peningkatan yang lebih baik.

Beberapa alternatif tindakan yang akan digunakan sebagai solusi atas permasalahan atau kendala-kendala yang ditemukan saat observasi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

YOGA NUR ROHMAN, 2017
MENINGKATAN KETRAMPILAN GERAK DASAR MELEMPAR
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN PADA SISWA
KELAS V SDN 201 SUKALUYU TAHUN PELAJARAN 2017/2018
KECAMATAN CIBEUNYING KALER
KOTA BANDUNG

- Tujuan dari pembelajaran harus disampaikan secara jelas kepada siswa.
- Penyampaian materi ajar sebaiknya disampaikan secara singkat dan jelas.
- Lebih memotivasi siswa untuk turut serta berperan aktif dalam pembelajaran.
- Dan yang paling penting mengembangkan keterampilan dasar anak dalam GLSP untuk mencapai target *proficiency level* (level mahir)

4. Hasil Siklus II Tindakan 2

Secara keseluruhan hasil dari observasi siklus II tindakan 2 terkait keterampilan gerak dasar melempar siswa dengan menerapkan pendekatan bermain melalui permainan tradisional Boy-Boyan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Penelitian Siklus II Tindakan 2

No	Nama	Nomor Kriteria Penilaian														Skor	
		Sikap Awal			Pelaksanaan						Sikap Akhir						
		1	2	3	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5		6
1	Adhwa Anargia A	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	63
2	Adika Jaelani	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	52
3	Aida Sita Athifah	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
4	Alya Purnama S	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	59
5	Antonio Aji Saputra	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
6	Azahra Salsabila	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	66
7	Azzahra Sukmawati	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
8	Bilqis Mikaila Rahmat	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	64
9	Dwi Octaviani Fitriani	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	69
10	Fajira Dzikirilah	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	65
11	Fata Gerad Hartono	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	64
12	Hasan Nasrulloh	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	66
13	Husen Al Musori	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	69
14	Key Raisya Isla	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	64
15	Keysya Gusti Rabbani	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	64
16	Kokom Komariah L	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	64
17	Marcello Abigail	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
18	Meike Sardila	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	64
19	Minah Al Mubarakah	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	65
20	Mochamad Bagas P	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	71
21	Mochammad Dava G	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60

YOGA NUR ROHMAN, 2017
 MENINGKATAN KETRAMPILAN GERAK DASAR MELEMPAR
 MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN PADA SISWA
 KELAS V SDN 201 SUKALUYU TAHUN PELAJARAN 2017/2018
 KECAMATAN CIBEUNYING KALER
 KOTA BANDUNG

22	Mohammad Rizi Basith	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	64
23	Mohammad Attar Ar	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	66
24	Muhamad Rian	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	66
25	Nabil Nur Raydita	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	66
26	Nayla Yanuar Rizkia	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
27	Nazma Azzahra	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58
28	Nindi Eria Meryanti	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	57
29	Paris Ramadhan Andira	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	56
30	Rayhan Hadinata	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	57
31	Rizqi Maulana Rahman	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	55
32	Syamaira Rizkia	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	52
33	Susana Melia Sakyra	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	52
34	Tike Andini	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	54
35	Tsani Rana Afifah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	61
36	Vina Febiani	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	5	62
Jumlah																2214	
Rata-rata																61,5	
Rata-rata dalam %																82 %	
Skor maksimal 75																	

Keterangan skor :

1	Gerakan yang dilakukan tidak sesuai dengan konsep
2	Gerakan yang dilakukan sebagian kecil sesuai dengan konsep
3	Gerakan yang dilakukan sebagian sesuai dengan konsep
4	Gerakan yang dilakukan sebagian besar sesuai dengan konsep
5	Gerakan yang dilakukan sesuai dengan konsep

Kategori tingkat penguasaan yang dicapai:

90 % - 100 % = Baik sekali

80 % - 90 % = Baik

70 % - 80 % = Sedang

- 70 % = Kurang

YOGA NUR ROHMAN, 2017
MENINGKATAN KETRAMPILAN GERAK DASAR MELEMPAR
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN PADA SISWA
KELAS V SDN 201 SUKALUYU TAHUN PELAJARAN 2017/2018
KECAMATAN CIBEUNYING KALER
KOTA BANDUNG

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

Berdasarkan data diatas, diperoleh hasil pembelajaran dalam penelitian Siklus II Tindakan 2 mencapai skor 2214. Nilai rata-rata 61,5. Persentase pencapaian rata-rata yang dicapai 82 %. Berdasarkan hasil tersebut terjadi peningkatan keterampilan manipulatif gerak siswa dari nilai presentase pencapaian 73,04 % menjadi 82 %.

Untuk perbandingan hasil tersebut diatas, peneliti menggunakan kriteria gerak yang mengelompokkan siswa berdasarkan tahapan penguasaan gerakanya dengan menyertakan GLSP.

Ada 4 level Determining Generic Levels of Skill Proficiency sebagai berikut:

- *Precontrol* level (Ditandai dengan gerak seenaknya).
- *Control* level (Ditandai dengan gerakannya lebih meningkat dan dapat di kontrol oleh siswa).
- *Utilization* (Ditandai dengan gerakan yang semakin otomatis. dan dapat mengkombinasikan gerak dengan gerakan lainnya).
- *Proficiency* (Ditandai dengan gerakan yang otomatis, yang tampak nya lebih mudah dilakukan oleh siswa).

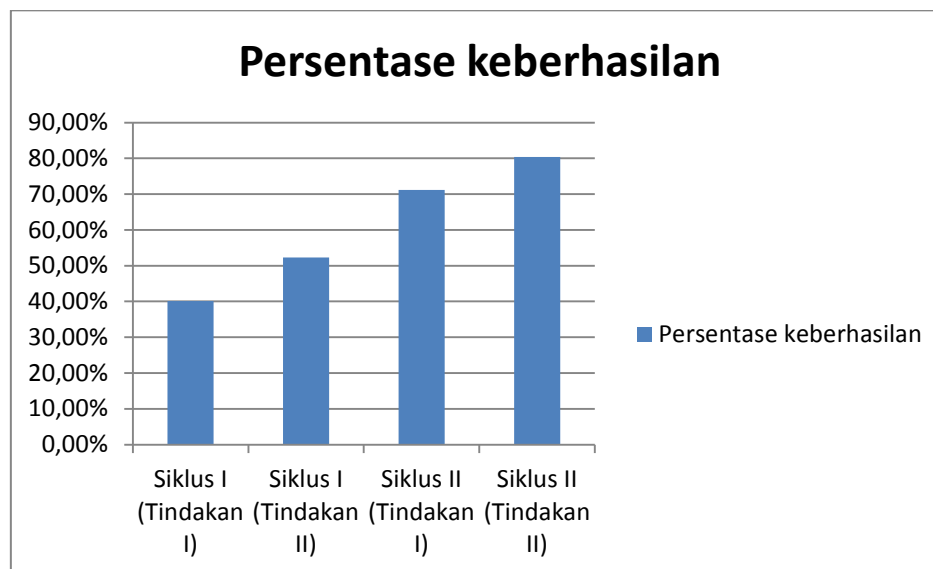
Dalam karakteristik penguasaan keterampilan dasar dalam GLSP di siklus II tindakan 2 ciri-ciri yang diharapkan di tindakan sebelumnya sudah meningkat, terlihat dari keterampilan anak masuk kedalam kategori *proficiency level* (level mahir) seperti:

- a) Keterampilan sudah menjadi hampir otomatis dan penampilan dalam konteks yang sama nampak identik.
- b) Anak dapat berfokus pada variabel yang berbeda-beda seperti lawan, objek tak terduga, aliran perpindahan, dan masih mampu menyelesaikannya sesuai maksudnya .
- c) Gerakan ditampilkan dengan mudah, bahkan tanpa kesulitan dan tanpa perhatian sama sekali.

Siswa sudah mulai baik melakukan keterampilan manipulatif. dilihat dari peningkatan setiap tindakan pada Siklus II Tindakan 2 mencapai persentase rata-rata yang cukup besar. Peningkatan dari Siklus I Tindakan I ke Siklus II Tindakan 2 berdasarkan keterampilan manipulatif gerak siswa SDN 204 Kota Bandung sangat memuaskan.

Berdasarkan hasil penelitian dari mulai Siklus I Tindakan 1 ke Siklus II Tindakan 2 diketahui bahwa penerapan model pendidikan gerak bisa meningkatkan keterampilan gerak siswa. Adapun jika digambarkan dalam bentuk grafik pencapaian keterampilan manipulatif melalui penerapan model pendidikan gerak, dari mulai Siklus I Tindakan 1 ke Siklus II Tindakan 2 dapat digambarkan sebagai berikut:

GRAFIK 4.1
PENINGKATAN HASIL PENELITIAN KETERAMPILAN
MANIPULATIF DENGAN MENERAPKAN PERMAINAN TRADISIONAL
BOY BOYAN PADA AKTIVITAS GERAK DASAR MELEMPAR



C. Diskusi Hasil Temuan

Dari beberapa pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pembelajaran melalui penerapan model pendidikan gerak dalam meningkatkan keterampilan lokomotor terlihat banyak peningkatan-peningkatan yang terjadi. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian tiap tindakan yang dapat dilihat dibawah ini:

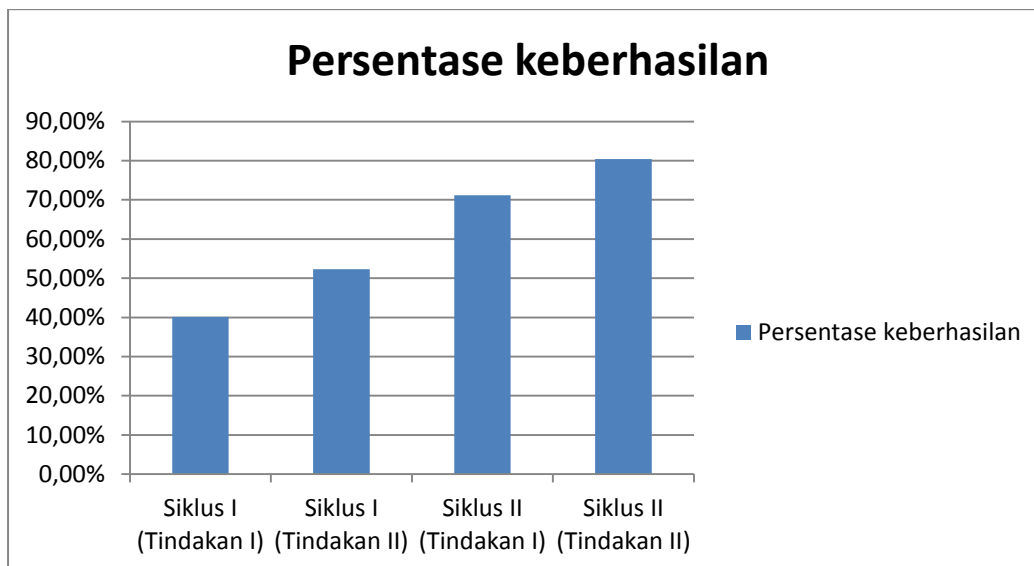
Tabel 4.6 Hasil Keseluruhan Penelitian Keterampilan
Manipulatif

Siklus I	Jumlah	Rata-rata	Persentase keberhasilan
Tindakan I	1095	30,42	40,56 %
Tindakan II	1209	33,58	44,77%

Siklus II			
Tindakan I	1517	54,78	73,04 %
Tindakan II	2214	61,5	82,00 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat diubah ke dalam bentuk grafik sebagai berikut:

GRAFIK 4.2
PENINGKATAN HASIL PENELITIAN KETERAMPILAN
MANIPULATIF DENGAN MENERAPKAN PERMAINAN TRADISIONAL
BOY BOYAN PADA AKTIVITAS GERAK DASAR MELEMPAR



Berdasarkan grafik 4.2 Hasil keseluruhan penelitian dari mulai Siklus I Tindakan 1 sampai dengan Siklus II tindakan 2 diketahui bahwa pendekatan bermain dengan melalui permainan tradisional Boy-Boyan berhasil meningkatkan keterampilan gerak dasar melempar pada siswa, dilihat dari setiap tindakan dari 2 siklus yang dilakukan mengalami kenaikan yaitu 40,56% kurang, 44,77 % kurang, 73,04 % sedang dan 82 % baik.

Dari hasil data diatas terdapat temuan yang harus direfleksikan. Dalam penelitian ini peneliti menemukan kurangnya keterampilan manipulatif siswa dalam pembelajaran

pendidikan jasmani, sehingga peneliti meningkatkan keterampilan manipulatif siswa ini dengan menerapkan pendekatan bermain. dengan permainan tradisional Boy boyan. Adapun temuan-temuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Temuan Pada Siklus 1 Tindakan 1

Pada pelaksanaan penelitian siklus I tindakan 1, jumlah hasil penelitian mencapai 1095 dengan rata-rata 30.42 dan perolehan persentase rata-rata yang dicapai 40.56%. Dari hasil tersebut, dapat dilihat bahwa tingkat keterampilan manipulatif siswa dengan menerapkan pendekatan bermain, masih dalam kategori kurang.

Dalam karakteristik penguasaan keterampilan dasar dalam GLSP di siklus I tindakan 1 ciri-ciri yang terlihat dari keterampilan anak masuk kedalam kategori *precontrol skill* seperti:

- a) Anak tidak dapat mengulang gerakan berturut-turut; di mana satu gerakan pertama tidak sama dengan gerakan yang kedua kalinya diulang.
- b) Anak menggunakan gerakan yang berlebihan yang tidak perlu untuk menampilkannya.
- c) Anak kelihatan kaku dan lebih sering tidak mencapai gerakan yang benar seperti yang diharapkan.

2) Temuan Siklus I Tindakan 2

Pada pelaksanaan penelitian siklus I tindakan 2, jumlah hasil skor penelitian mencapai 1209 dengan rata-rata 33,58 dan perolehan persentase rata-rata yang dicapai 44,77%. Dari hasil tersebut, keterampilan manipulatif siswa mengalami peningkatan. Hal demikian dapat kita lihat dari naiknya nilai presentase dari 40,56% menjadi 44,77%.

Dalam karakteristik penguasaan keterampilan dasar dalam GLSP di siklus I tindakan 2 ciri-ciri yang diharapkan di tindakan sebelumnya sudah mulai meningkat, terlihat dari keterampilan anak masuk kedalam kategori *control level* (level pengendalian) seperti:

- a) Gerakan anak nampak sudah tidak lagi serampangan dan mulai terlihat sesuai dengan keinginan anak.
- b) Gerakan anak mulai kelihatan lebih konsisten dan pengulangannya nampak sama hasilnya.
- c) Anak mulai menampilkan gerak yang benar secara lebih sering.

3) Temuan Siklus II Tindakan 1

Pada pelaksanaan penelitian Siklus II Tindakan I, jumlah hasil penelitian mencapai 1917 dengan rata-rata 54,78 dan perolehan persentase rata-rata yang dicapai 73,04%. Dari hasil tersebut, keterampilan manipulatif siswa mengalami peningkatan. Hal demikian dapat kita lihat dari naiknya nilai presentase dari 44,77% menjadi 73,04%. Dalam karakteristik penguasaan keterampilan dasar dalam GLSP di siklus II tindakan I ciri-ciri yang diharapkan di tindakan sebelumnya sudah mulai meningkat, terlihat dari keterampilan anak masuk kedalam kategori *utilization level* (level pengendalian) seperti:

- a) Gerakan anak menjadi lebih otomatis dan dapat dilakukan dengan baik, meskipun masih harus konsentrasi penuh.
- b) Anak pun masih mampu menampilkan gerakan dengan cukup baik meskipun tugasnya bervariasi.
- c) Anak sudah mengembangkan pengendalian yang baik dalam situasi yang dapat diduga dan mulai dapat bergerak secara terampil dalam situasi yang tidak terduga.

4) Temuan Siklus II Tindakan 2

Pada pelaksanaan penelitian Siklus II Tindakan 2, jumlah hasil penelitian mencapai 2214 dengan rata-rata 61,50 dan perolehan persentase rata-rata yang dicapai 82,00 %. Dari hasil tersebut, keterampilan manipulatif siswa mengalami peningkatan. Hal demikian dapat kita lihat dari naiknya nilai presentase dari 73,04 % menjadi 82,00 %. Dalam karakteristik penguasaan keterampilan dasar dalam GLSP di siklus II tindakan 2 ciri-ciri yang diharapkan di tindakan sebelumnya sudah meningkat, terlihat dari keterampilan anak masuk kedalam kategori *proficiency level* (level mahir) seperti:

- a) Keterampilan sudah menjadi hampir otomatis dan penampilan dalam konteks yang sama nampak identik.
- b) Anak dapat berfokus pada variabel yang berbeda-beda seperti lawan, objek tak terduga, aliran perpindahan, dan masih mampu menyelesaikannya sesuai maksudnya .
- c) Gerakan ditampilkan dengan mudah, bahkan tanpa kesulitan dan tanpa perhatian sama sekali.

Berdasarkan hasil temuan diatas, bahwa keterampilan gerak diperlukan dalam banyak hal. Dalam pengembangan pola-pola dasar gerak sebagian besar berkembang sebagai hasil belajar, yang artinya peran guru sebagai pengguna kurikulum sangat diharapkan

kehadirannya dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pemaparan (Juliantine dkk. 2012, hlm. 86):

Pada dasarnya keterampilan gerak diperlukan dalam banyak hal, misalnya gerak berjalan merupakan keterampilan yang bersifat perkembangan, sehingga semua anak-anak bisa menguasainya sebagai akibat kesiapan bersifat maturasi dan kondisi lingkungan yang mendorong perkembangan mereka. Ketika siswa masuk sekolah dan saat istirahat di sela-sela jam belajar sejumlah besar keterampilan gerak dasar biasanya dilakukan siswa, meski seluruh perkembangan gerak itu tanpa bimbingan oleh guru pendidikan jasmani. Sedangkan pengembangan pola-pola dasar gerak sebagian besar berkembang sebagai hasil belajar, yang artinya peran guru sebagai pengguna kurikulum sangat diharapkan kehadirannya dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran pendidikan jasmani memiliki banyak pendekatan yang dapat dipakai dan diterapkan guru dalam proses belajar mengajar di sekolah, salah satunya adalah pendekatan bermain. Pendekatan bermain dirasa tepat digunakan dalam pembelajaran penjas untuk kelas yang memiliki siswa dalam jumlah banyak.. Menurut Depdiknas (2004, hlm 28) “Pendekatan permainan bertujuan untuk mengajarkan permainan agar anak memahami manfaat teknik permainan tertentu dengan cara mengenalkan situasi permainan tertentu terlebih dahulu kepada anak”.

Melalui pendekatan bermain, pengulangan-pengulangan yang ditugaskan kepada siswa dapat meningkatkan keterampilan siswa itu sendiri. Dalam meningkatkan keterampilan perlu adanya pengulangan atau drill. Menurut Guthrie (Mahendra, 2007, hlm 178) menjelaskan “ pada hubungan antara stimulus dan respon, dan beranggapan bahwa setiap respon yang didahului atau dibarengi suatu stimulus atau gabungan dari beberapa stimulus akan timbul lagi bila stimulus tersebut diulang lagi . Guthrie menekankan pentingnya pengulangan atau drill. Pengulangan dalam permainan tersebut bukan dimaksudkan untuk memperkuat hubungan, tetapi untuk membina atau memasang stimulus yang cocok dengan respon yang diharapkan. Maka dengan banyaknya pengulangan yang dilakukan dalam situasi permainan, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dasar melempar pada siswa.

Untuk meningkatkan keterampilan gerak manipulatif siswa salah satunya adalah dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang tepat sasaran dan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga tidak hanya menimbulkan pemikiran kritis pada diri anak, tetapi sekaligus mampu menumbuhkan sikap positif dan kegembiraan.

Berdasarkan temuan diatas, dapat disimpulkan bahwa salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar melempar pada siswa kelas V SDN Sukaluyu 204 Kota Bandung Tahun Pelajaran 2017/2018 dalam pembelajaran aktivitas pola gerak dasar, yaitu dengan menerapkan pendekatan bermain dengan permainan tradisional Boy.boyan. Pendekatan bermain dengan melalui permainan tradisional Boy-boyan dapat meningkatkan keterampilan manipulatif dalam pembelajaran aktivitas pola gerak dasar melempar pada siswa kelas V SDN 201 Sukaluyu Cbeunying Kaler Kota Bandung Tahun Pelajaran 2017/2018. Hal ini sesuai dengan hipotesis tindakan dalam penelitian ini.