

## **BAB IV**

### **TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam penelitian perlu dilakukan serangkaian tahapan-tahapan agar penelitian yang dilaksanakan dapat memenuhi hasil yang diharapkan berdasarkan kemampuan siswa bermain permainan sepakbola. Hasil penelitian ini dilihat berdasarkan data yang dihasilkan selama penelitian tindakan berlangsung. Dalam penelitian ini peneliti melaksanakan dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari dua tindakan, setiap pelaksanaan tindakan menekankan pada peningkatan keterampilan siswa bermain permainan sepakbola.

Kegiatan penelitian diawali dari kegiatan observasi awal, serta rancangan dan jenis penelitian PTK merujuk pada rancangan Model Kurt Lewin. Rancangan model PTK menurut Kurt Lewin, terdiri atas 4 (empat) komponen, yaitu (1) perencanaan atau *planning*, (2) tindakan atau *acting*, (3) pengamatan atau *observing*, dan (4) refleksi atau *reflecting*. Perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

#### **4.1 Temuan Penelitian**

##### **4.1.1 Deskripsi Data**

Dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebelum melakukan pembelajaran maka hal yang harus dilakukan adalah mendeskripsikan masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran di lapangan maupun di ruang kelas pada pembelajaran permainan sepakbola.

Proses kegiatan observasi awal dilakukan pada tanggal 22 Januari 2019 di SD Laboratorium Percontohan UPI. Proses observasi awal dilakukan dengan memfokuskan pada seberapa tahu siswa terhadap keterampilan bermain permainan sepakbola. Hal ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam melakukan tindakan setiap siklus yang digunakan selama penelitian. Sehingga masalah yang terjadi dapat diselesaikan dengan tindakan-tindakan yang tepat.

Pembelajaran keterampilan bermain permainan sepakbola yang berlangsung di SD Laboratorium Percontohan UPI ini dilakukan dengan menerapkan model Pembelajaran *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi untuk meningkatkan keterampilan bermain permainan sepakbola.

Kebanyakan siswa SD Laboratorium Percontohan UPI sudah mengetahui beberapa gerak dasar dalam bermain permainan sepakbola, tetapi tidak semuanya tahu gerak dasar apa saja yang ada di dalam permainan sepakbola. Gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola yang harus dimiliki oleh siswa, karena gerak dasar tersebut merupakan bagian dari kegiatan permainan sepakbola. Apabila kemampuan tersebut kurang dipahami dan dimiliki oleh setiap siswa maka keterampilan dalam bermain permainan sepakbola akan terlihat kurang baik.

Kemudian setelah pemahaman dan keterampilan gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola sudah baik dalam melakukannya, maka ketika guru Penjas memberikan pembelajaran permainan tersebut akan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan apa yang direncanakan.

#### **4.1.2 Analisis Data dan Observasi Awal**

Informasi awal berkenaan dengan deskripsi pembelajaran aktivitas permainan sepakbola. Kegiatan tersebut diantaranya mengetahui kondisi siswa sebelum tindakan dilakukan. Informasi awal diperoleh dari observasi awal yang dilaksanakan pada hari Selasa, 22 Januari 2019 pada pukul 10.45-11.55 WIB. Berikut ini adalah hasil pemaparan observasi awal.

##### **1) Tahap Awal Pembelajaran**

Tahap ini diawali dengan siswa berbaris sesuai dengan instruksi dari guru Penjas, dilanjutkan dengan berdoa bersama dan guru Penjas mengecek kehadiran siswa. Kemudian melakukan pemanasan berupa permainan yang diinstruksikan oleh guru Penjas. Setelah pemanasan selesai guru Penjas menjelaskan permainan sepakbola melalui model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi kepada siswa.

##### **2) Tahap Inti Pembelajaran**

Setelah mendapatkan pengarahan dan demonstrasi dari guru Penjas yang berkaitan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan, kemudian siswa diinstruksikan oleh guru Penjas untuk membuat empat kelompok yang berjumlah sama banyak. Kemudian siswa diinstruksikan untuk bermain permainan sepakbola sesuai dengan peraturan yang mereka ketahui.

### 3) Tahap Akhir Pembelajaran

Pada tahap akhir pembelajaran, seluruh siswa dikumpulkan untuk mendapatkan evaluasi dan koreksi dari guru Penjas pada saat permainan sepakbola berlangsung sebelumnya. Kemudian tahap akhir pembelajaran ditutup dengan siswa dibariskan dan berdoa bersama, pembelajaran selesai dan siswa dibubarkan.

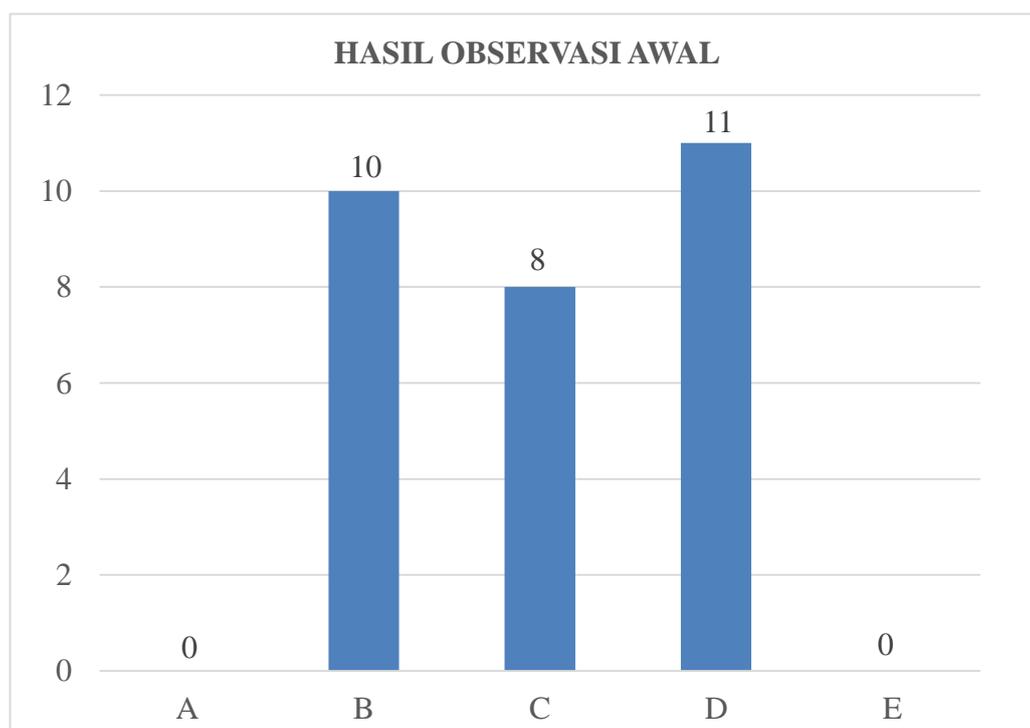
Adapun data yang diperoleh pada saat melakukan observasi awal kemampuan melakukan keterampilan bermain permainan sepakbola diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4. 1 Penilaian Acuan Norma (PAN)**

Batas Daerah Pada Kurve	Nilai	Kategori	
M + 1,8 S atau lebih	81 atau lebih	A	Sangat Baik
Antara M + 0,6 S dan M + 1,8 S	72 – 80	B	Baik
Antara M - 0,6 S dan M + 0,6 S	62 – 71	C	Cukup
Antara M - 1,8 S dan M - 0,6 S	53 – 61	D	Kurang
Kurang dari M - 1,8 S	Kurang dari 52	E	Sangat Kurang

**Diagram 4. 1**

#### Hasil Observasi Awal



Berdasarkan data hasil observasi awal pada lampiran halaman 164, peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan atau menguasai keterampilan bermain permainan sepakbola masih sangat rendah, siswa yang mendapatkan nilai A= 0 (0%), B= 10 (34,48%), C= 8 (27,59%), D= 11 (37,93%), E= 0 (0%). Nilai rata-rata yang didapatkan adalah 67,18%. Dan hasil akhir presentase pencapaian siswa hanya sebesar 34,48% hal itu dilihat dari ketercapaian nilai akhir setiap siswa masih di bawah nilai KKM sekolah yaitu 75, dengan demikian tentunya harus segera ditindak lanjuti agar pembelajaran yang diberikan pada siswa dapat sepenuhnya didapatkan oleh semua siswa atau tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## 4.2 Hasil Siklus 1 Tindakan 1

### a. Perencanaan

Peneliti melanjutkan dari hasil observasi awal dengan menjelaskan secara rinci agar siswa lebih memahami tujuan pembelajaran keterampilan bermain permainan sepakbola pada keterampilan gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola. Setelah itu disepakati oleh peneliti dan observer serangkaian perencanaan pembelajarannya, antara lain:

- 1) Menetapkan materi pembelajaran keterampilan bermain permainan sepakbola dengan berbagai aktivitas gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 3) Mempersiapkan alat, sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar dalam keterampilan bermain permainan sepakbola yaitu, lapangan, bola, *cones*, peluit dan tata letak alat.
- 4) Apersepsi dilaksanakan dengan cara menjelaskan secara sepintas tentang pengertian dan tujuan keterampilan bermain dalam pembelajaran permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola.
- 5) Dalam melakukan pemanasan, peneliti memberikan permainan pemanasan kucing bola.
- 6) Mendiagnosis pengetesan untuk menentukan taraf pengetahuan atau keterampilan.

- 7) Menentukan paket tugas berdasarkan tingkat pengetahuan atau keterampilan.
- 8) Pengembangan siswa berdasarkan paket tugas hingga berhasil melaksanakan tugas yang diberikan.
- 9) Pada permainan inti peneliti memberikan aktivitas gerak dasar menendang, menggiring, memberhentikan bola dan permainan sepakbola 3 vs 3.
- 10) Dalam kegiatan belajar guru Penjas bertindak sebagai fasilitator, apabila siswa yang tidak mengerti atau kesulitan dalam proses belajar mengajar atau permainan, guru Penjas memberikan jalan keluar dengan menjembatani materi dengan apa yang siswa ketahui.
- 11) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

#### b. Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan. Fokus dalam pembelajaran ini adalah meningkatkan keterampilan bermain permainan sepakbola melalui aktivitas gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola dengan penerapan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi pada siswa kelas V SD Laboratorium Percontohan UPI. Pembelajaran dilakukan pada hari Selasa, 29 Januari 2019 pukul 10.45-11.55 WIB di lapangan SD Laboratorium Percontohan UPI. Pembelajaran tahapan ini sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Sesuai dengan tahapan rincian proses pelaksanaan tindakan yang telah dibuat, maka tahap pertama yang akan dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai guru Penjas adalah dengan datang ke sekolah lebih awal untuk menyiapkan alat serta lapangan yang akan dipakai untuk proses pembelajaran, selain itu juga menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan. Pada saat pembelajaran dimulai, guru Penjas mengumpulkan dan membariskan siswa untuk berdoa bersama, setelah itu guru Penjas mengabsen siswa, kemudian melakukan pemanasan dengan permainan kucing bola, setelah melakukan pemanasan kemudian guru Penjas mendiagnosis terlebih dahulu kemampuan siswa dan mengelompokkan berdasarkan kemampuan yang dimiliki siswa. Setelah selesai guru Penjas memberikan tindakan inti yaitu melakukan gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola secara berpasangan sesuai dengan tingkatan yang dirasa oleh siswa mampu untuk

melakukannya. Masih banyak siswa yang kebingungan apa yang harus dilakukan, siswa terlihat kurang semangat dan terlihat masih asal-asalan dalam melakukan tugas gerak tersebut, dan hanya terlihat beberapa siswa yang aktif sehingga butuh perbaikan, arahan, dan evaluasi agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan, setelah melakukan berbagai aktivitas inti kemudian guru Penjas melakukan tes keterampilan bermain permainan sepakbola 3 vs 3.

Pada akhir pembelajaran guru Penjas memberikan evaluasi tentang aktivitas permainan yang dilakukan dan memberikan motivasi kepada siswa agar lebih semangat dalam melakukan aktivitas permainan tersebut, setelah itu menutup pembelajaran dengan berdoa.

#### 1) Penutup

- a) Siswa berkumpul dan melakukan gerakan pelepasan.
- b) Guru Penjas memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat tentang hal yang dipelajarinya
- c) Memberikan evaluasi hasil belajar melakukan tanya jawab
- d) Berdoa dan membubarkan siswa.

#### c. Pengamatan (*observasi*)

Berdasarkan pengamatan pada pembelajaran yang telah diberikan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh peneliti, maka pada pembelajaran Penjas untuk meningkatkan keterampilan bermain permainan sepakbola melalui aktivitas gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola dengan penerapan model *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi tampak memberikan suasana menyenangkan kepada siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Dari hasil pengamatan atau penilaian dari observer selama proses pelaksanaan siklus satu tindakan satu dapat diperoleh datanya sesuai dengan lembar *GPAI (Games Performance Assesment Instrument)* keterampilan bermain permainan sepakbola.

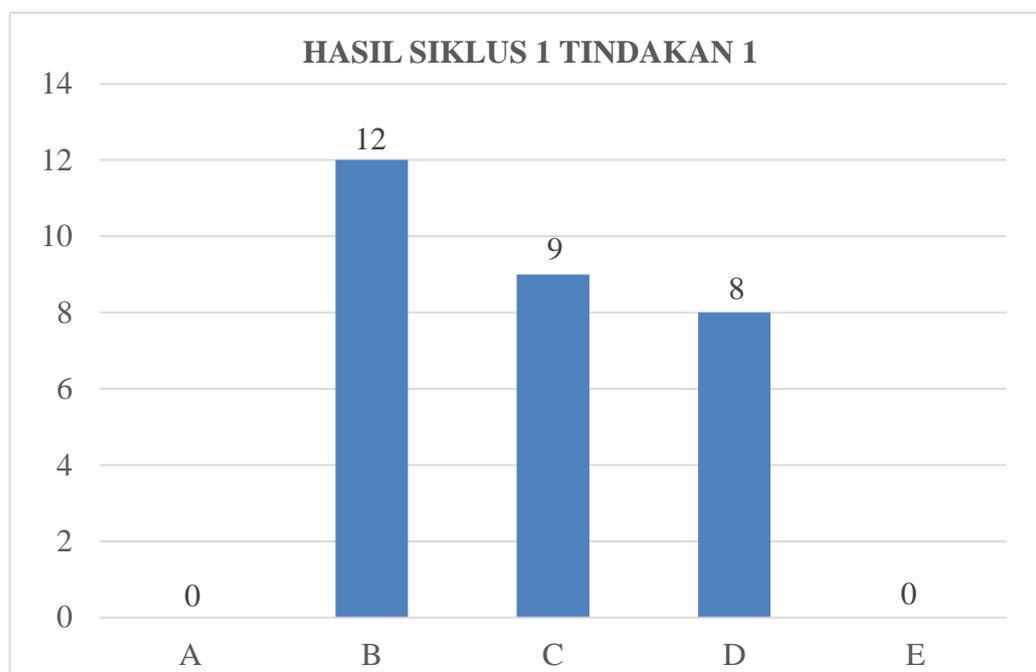
#### d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan bersama observer dan dokumentasi, maka dalam penelitian siklus satu tindakan satu ini peneliti merefleksi dalam penyampaian pembelajaran kepada siswa tentang permainan sepakbola, yang harus lebih jelas dan terperinci lagi dalam

penyampaiannya agar memudahkan siswa untuk memahami materi yang diberikan dan diterapkan oleh siswa saat bermain. Guru Penjas juga harus lebih cermat dan aktif mengawasi jalannya proses pembelajaran sehingga kondisi kelas dapat terpantau dengan baik. Banyak siswa yang belum mengikuti instruksi dari guru Penjas sehingga waktu bermain banyak yang tersita untuk mengatur siswa, kemudian siswa juga masih terlihat asal-asalan dalam melakukan tugas gerak yang diberikan, guru Penjas harus memberikan variasi permainan agar menarik perhatian siswa, sehingga siswa termotivasi untuk bermain permainan sepakbola.

**Diagram 4. 2**

**Hasil Siklus 1 Tindakan 1**



Berdasarkan data hasil siklus 1 tindakan 1 pada lampiran halaman 165 mengenai aktivitas kelas V SD Laboratorium Percontohan UPI dalam mengikuti pembelajaran Penjas mengenai keterampilan bermain permainan sepakbola siswa mendapatkan nilai A= 0 (0%), B= 12 (41,38%), C= 9 (31,03%), D= 8 (27,59%), E= 0 (0%), nilai rata-rata yang didapatkan adalah 70,43%. Masih banyak siswa yang kurang terampil dalam melakukan bermain permainan sepakbola. Hasil akhir dari presentase ketercapaiannya hanya sebesar 41,38% hal itu dapat dilihat dari ketercapaian nilai akhir setiap siswa masih dibawah nilai KKM sekolah yaitu 75. Masih banyak siswa yang belum menguasai keterampilan bermain permainan

Andi Suprayogi, 2019

*PENERAPAN MODEL TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING DENGAN GAYA MENGAJAR INKLUSI DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA*

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

sepakbola namun ada beberapa siswa yang mampu melakukan keterampilan bermain permainan sepakbola. Berdasarkan hasil tersebut, keterampilan bermain permainan sepakbola mengalami peningkatan dari rata-rata pada observasi awal yaitu 67,18% naik pada siklus 1 tindakan 1 sebanyak 3,25% menjadi 70,43%, dan juga dari hasil presentase ketercapaian pada observasi awal hanya 34,48% naik sebanyak 6,90 % menjadi 41,38%. Peneliti meneruskan penelitian dengan masuk ke tahap siklus 1 (Tindakan 2) untuk mengetahui apakah keterampilan bermain permainan sepakbola terus meningkat.

### 4.3 Hasil Siklus 1 Tindakan 2

#### a. Perencanaan

Peneliti melanjutkan hasil siklus 1 (Tindakan 1) dengan menjelaskan secara rinci agar siswa lebih memahami tujuan pembelajaran keterampilan bermain permainan sepakbola, dimana ditemukan beberapa kendala dan permasalahan ketika proses pembelajaran, maka dibuatlah perencanaan tindakan dalam rangka melakukan perbaikan, adapun serangkaian perencanaan pembelajaran antara lain:

- 1) Menetapkan materi pembelajaran keterampilan bermain permainan sepakbola dengan berbagai aktivitas gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 3) Mempersiapkan alat, sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar dalam keterampilan bermain permainan sepakbola yaitu, lapangan, bola, cones, peluit dan tata letak alat.
- 4) Apersepsi dilaksanakan dengan cara menjelaskan secara singkat tentang pengertian dan tujuan keterampilan bermain dalam pembelajaran permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola.
- 5) Dalam melakukan pemanasan, peneliti memberikan permainan pemanasan berburu mangsa.
- 6) Mendiagnosis pengetesan untuk menentukan taraf pengetahuan atau keterampilan.
- 7) Menentukan paket tugas berdasarkan tingkat pengetahuan atau keterampilan.

- 8) Pengembangan siswa berdasarkan paket tugas hingga berhasil melaksanakan tugas yang diberikan.
- 9) Pada permainan inti peneliti memberikan aktivitas gerak dasar menendang, menggiring, memberhentikan bola dan permainan sepakbola 4 vs 3.
- 10) Dalam kegiatan belajar guru Penjas bertindak sebagai fasilitator, apabila siswa yang tidak mengerti atau kesulitan dalam proses belajar mengajar atau permainan, guru Penjas memberikan jalan keluar dengan menjembatani materi dengan apa yang siswa ketahui.
- 11) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

#### b. Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan. Fokus dalam pembelajaran ini adalah meningkatkan keterampilan bermain permainan sepakbola melalui aktivitas gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola dengan penerapan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi pada siswa kelas V SD Laboratorium Percontohan UPI. Pembelajaran dilakukan pada hari Selasa, 12 Februari 2019 pukul 10.45-11.55 WIB di lapangan SD Laboratorium Percontohan UPI. Pembelajaran tahapan ini sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Sesuai dengan tahapan rincian proses pelaksanaan tindakan yang telah dibuat, maka tahap pertama yang akan dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai guru Penjas adalah dengan datang ke sekolah lebih awal untuk menyiapkan alat serta lapangan yang akan dipakai untuk proses pembelajaran, selain itu juga menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan. Pada saat pembelajaran dimulai, guru Penjas mengumpulkan dan membariskan siswa untuk berdoa bersama, setelah itu guru Penjas mengabsen siswa, kemudian melakukan pemanasan dengan permainan berburu mangsa, setelah melakukan pemanasan kemudian guru Penjas mendiagnosis terlebih dahulu kemampuan siswa dan mengelompokkan berdasarkan kemampuan yang dimiliki siswa. Setelah selesai guru Penjas memberikan tindakan inti yaitu melakukan gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola secara berpasangan sesuai dengan tingkatan yang dirasa oleh siswa mampu untuk melakukannya. Jika siswa mengalami

kesulitan dalam melaksanakan tugas geraknya guru Penjas memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari solusi bersama sehingga siswa dapat memahami dan menguasai materi, kemudian setelah melakukan berbagai aktivitas inti, guru Penjas melakukan tes keterampilan bermain permainan sepakbola 4 vs 3.

Pada akhir pembelajaran guru Penjas memberikan evaluasi tentang aktivitas permainan yang dilakukan dan memberikan motivasi kepada siswa agar lebih semangat dalam melakukan aktivitas permainan tersebut, setelah itu menutup pembelajaran dengan berdoa.

c. Pengamatan (*observasi*)

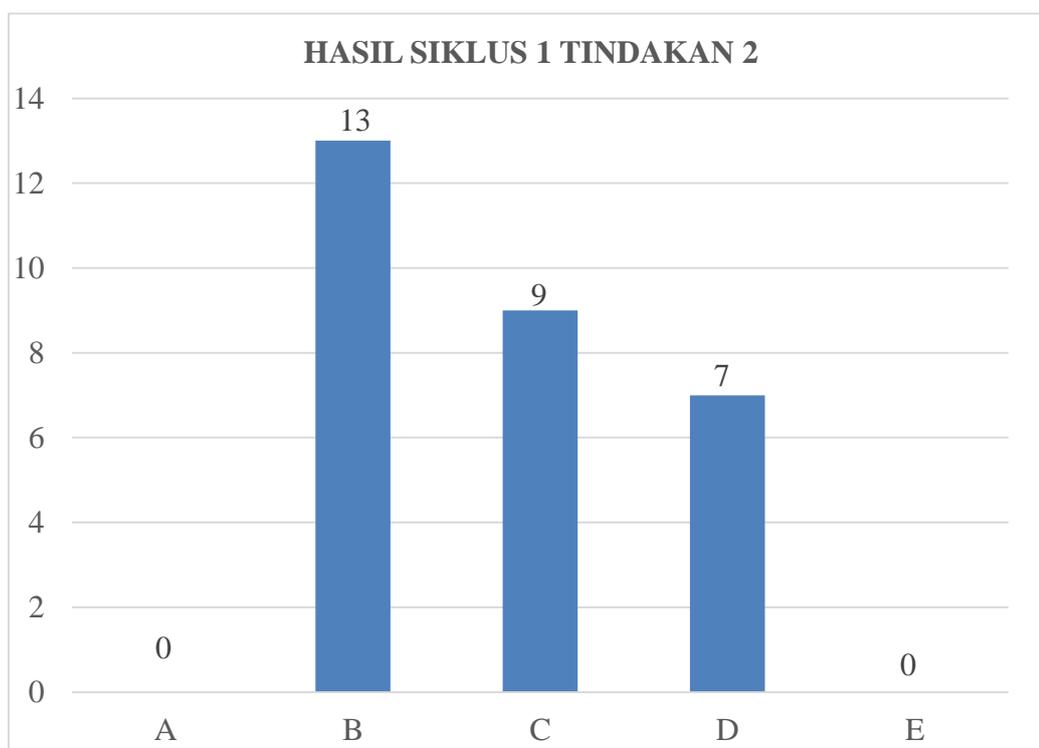
Peneliti menemukan permasalahan yang terjadi. Permasalahan yang muncul dalam siklus 1 tindakan 2 yaitu masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam melakukan gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola, namun ada beberapa siswa yang sudah mampu melakukan gerak dasar tersebut, dan sebagian siswa sudah lebih antusias dalam melakukan aktivitas gerak dasar menendang, menggiring, dan memberhentikan bola.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan bersama observer dan dokumentasi, maka dalam penelitian siklus satu tindakan satu ini peneliti merefleksi dalam penyampaian pembelajaran dan tingkatan tahapan tentang permainan sepakbola sudah lebih jelas dan sudah ditingkatkan dari siklus sebelumnya. Sehingga mudah dipahami dan siswa sudah mulai antusias dalam mengikuti pembelajaran tersebut, tetapi masih ada perselisihan saat bermain, guru Penjas harus lebih cermat dan aktif mengawasi jalannya proses pembelajaran sehingga kondisi kelas dapat terpantau dengan baik, dan agar siswa tidak bosan guru Penjas harus menciptakan permainan yang baru dan lebih menarik lagi.

Diagram 4. 3

## Hasil Siklus 1 Tindakan 2



Berdasarkan data hasil proses pembelajaran disiklus 1 tindakan 2 pada lampiran halaman 166 mengenai aktivitas siswa kelas V SD Laboratorium Percontohan UPI dalam mengikuti pembelajaran permainan sepakbola yang mendapatkan nilai A= 0 (0%), B= 13 (44,83%), C= 9 (31,03%), D= 7 (24,14%), E= 0 (0%), nilai rata-rata yang didapatkan adalah 74,90% hasil yang diperoleh belum mencapai target KKM sekolah yaitu 75. Masih banyak siswa yang takut dan belum menguasai keterampilan bermain permainan sepakbola namun ada beberapa siswa yang sudah mulai meningkat dan mampu melakukan keterampilan gerak dasar permainan sepakbola. Berdasarkan hasil tersebut, keterampilan bermain permainan sepakbola mengalami peningkatan dari rata-rata siklus 1 tindakan 1 yaitu 70,43% naik sebesar 4,47% menjadi 74,90%, dan juga dari hasil akhir presentase ketercapaian siswa pada penelitian siklus 1 tindakan 1 sebesar 41,38% menjadi 44,83%. Maka peneliti meneruskan penelitian dengan masuk ke tahap siklus 2 tindakan 1 dengan rincian tindakan yang sudah direncanakan sebelumnya karena nilai yang diperoleh masih belum mencapai target.

#### 4.4 Hasil Siklus 2 Tindakan 1

##### a. Perencanaan

Peneliti melanjutkan hasil siklus 1 tindakan 2 dengan menjelaskan secara rinci agar siswa lebih memahami tujuan pembelajaran keterampilan bermain permainan sepakbola, dimana ditemukan beberapa kendala dan permasalahan ketika proses pembelajaran, maka dibuatlah perencanaan tindakan dalam rangka melakukan perbaikan, adapun serangkaian perencanaan pembelajaran antara lain:

- 1) Menetapkan materi pembelajaran keterampilan bermain permainan sepakbola dengan berbagai aktivitas gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 3) Mempersiapkan alat, sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar dalam keterampilan bermain permainan sepakbola yaitu, lapangan, bola, *cones*, peluit dan tata letak alat.
- 4) Apersepsi dilaksanakan dengan cara menjelaskan secara sepintas tentang pengertian dan tujuan keterampilan bermain dalam pembelajaran permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola.
- 5) Dalam melakukan pemanasan, peneliti memberikan permainan pemanasan merah dan biru.
- 6) Mendiagnosis pengetesan untuk menentukan taraf pengetahuan atau keterampilan.
- 7) Menentukan paket tugas berdasarkan tingkat pengetahuan atau keterampilan.
- 8) Pengembangan siswa berdasarkan paket tugas hingga berhasil melaksanakan tugas yang diberikan.
- 9) Pada permainan inti peneliti memberikan aktivitas gerak dasar menendang, menggiring, memberhentikan bola dan permainan sepakbola 4 vs 4.
- 10) Dalam kegiatan belajar guru Penjas bertindak sebagai fasilitator, apabila siswa yang tidak mengerti atau kesulitan dalam proses belajar mengajar atau permainan, guru Penjas memberikan jalan keluar dengan menjembatani materi dengan apa yang siswa ketahui.
- 11) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi

## b. Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan. Fokus dalam pembelajaran ini adalah meningkatkan keterampilan bermain permainan sepakbola melalui aktivitas gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola dengan penerapan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi pada siswa kelas V SD Laboratorium Percontohan UPI. Pembelajaran dilakukan pada hari Selasa, 19 Februari 2019 pukul 10.45-11.55 WIB di lapangan SD Laboratorium Percontohan UPI. Pembelajaran tahapan ini sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Sesuai dengan tahapan rincian proses pelaksanaan tindakan yang telah dibuat, maka tahap pertama yang akan dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai guru Penjas adalah dengan datang ke sekolah lebih awal untuk menyiapkan alat serta lapangan yang akan dipakai untuk proses pembelajaran, selain itu juga menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan. Pada saat pembelajaran dimulai, guru Penjas mengumpulkan dan membariskan siswa untuk berdoa bersama, setelah itu guru Penjas mengabsen siswa, kemudian melakukan pemanasan dengan permainan merah dan biru, setelah melakukan pemanasan kemudian guru Penjas mendiagnosis terlebih dahulu kemampuan siswa dan mengelompokkan berdasarkan kemampuan yang dimiliki siswa. Setelah selesai guru Penjas memberikan tindakan inti yaitu melakukan gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola secara berpasangan sesuai dengan tingkatan yang dirasa oleh siswa mampu untuk melakukannya. Siswa yang mengalami kesulitan sudah mulai berkurang akan tetapi masih ada beberapa siswa yang kebingungan dengan apa yang harus dilakukan, guru Penjas memberikan kesempatan siswa untuk mencari solusi bersama sehingga siswa dapat memahami dan menguasai materi. Kemudian setelah melakukan berbagai aktivitas inti, guru Penjas melakukan tes keterampilan bermain permainan sepakbola 4 vs 4.

## c. Pengamatan (*observasi*)

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus 2 tindakan 1 ini dalam melakukan keterampilan bermain permainan sepakbola yang dilakukan oleh siswa kelas V mengalami peningkatan, hanya saja masih ada beberapa siswa yang terlihat

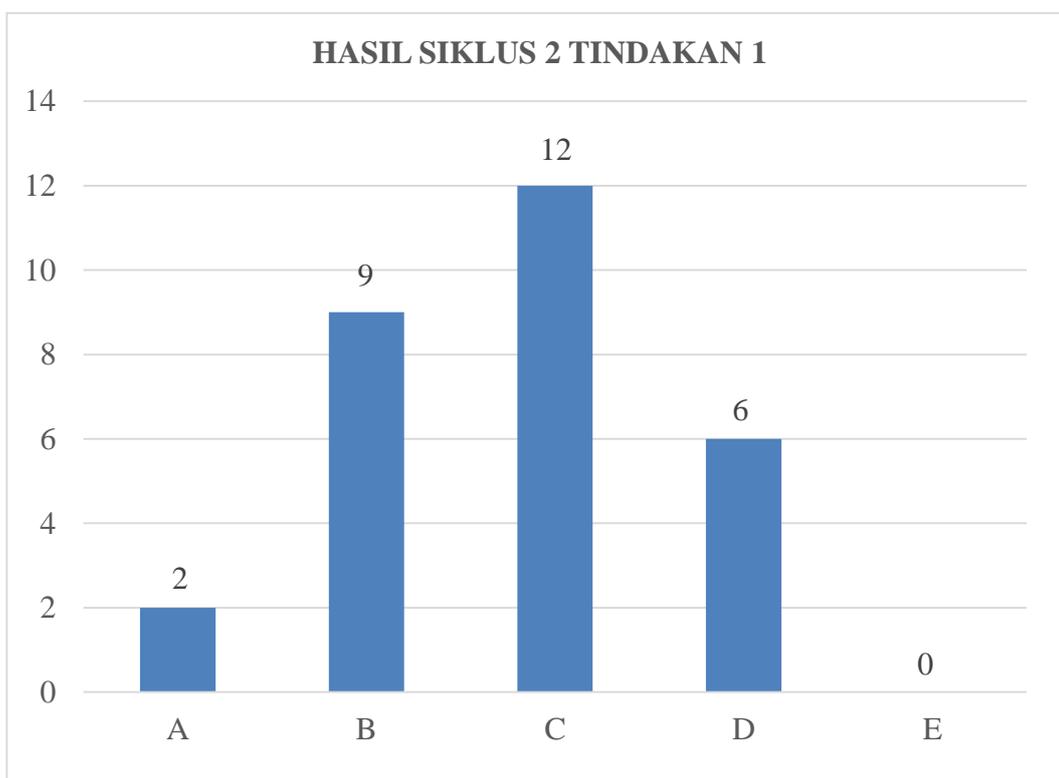
masih kurang optimal dalam melakukan keterampilan bermain permainan sepakbola.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan pada siklus 2 tindakan 1, guru Penjas dalam menyampaikan materi pembelajaran sudah cukup baik dan tingkat kesulitanpun lebih bervariasi dibandingkan materi ditindakan sebelumnya, sehingga siswa dapat memahami tentang tugas gerak yang diberikan, walaupun masih ada beberapa siswa yang belum terampil dalam melakukan keterampilan bermain permainan sepakbola dan rata-rata kemampuannya sudah mulai meningkat dilihat dari observasi awal, tes keterampilan bermain permainan sepakbola dan melakukan gerak dasar permainan sepakbolanya.

**Diagram 4. 4**

**Hasil Siklus 2 Tindakan 1**



Berdasarkan data hasil proses pembelajaran disiklus 2 tindakan 1 pada lampiran halaman 167 mengenai aktivitas siswa kelas V SD Laboratorium Percontohan UPI dalam mengikuti pembelajaran permainan sepakbola yang

mendapatkan nilai A= 2 (6,90%), B= 9 (31,03%), C= 12 (41,38%), D= 6 (20,69%), E= 0 (0%), nilai rata-rata yang didapatkan adalah 77,46% hasil yang diperoleh sudah mencapai target KKM sekolah yaitu 75. Tetapi masih ada beberapa siswa yang masih ragu dalam melaksanakan keterampilan bermain permainan sepakbola. Berdasarkan hasil tersebut, keterampilan bermain permainan sepakbola mengalami peningkatan dari rata-rata siklus 1 tindakan 2 yaitu 74,90% naik sebesar 2,56% menjadi 77,46%, dan juga dari hasil akhir presentase ketercapaian siswa pada penelitian siklus 1 tindakan 2 sebesar 44,83% naik menjadi 79,31%. Maka peneliti meneruskan penelitian dengan masuk ke tahap siklus 2 tindakan 2 untuk memastikan bahwa keterampilan bermain permainan sepakbola sudah meningkat, dengan rincian tindakan yang sudah direncanakan sebelumnya.

#### **4.5 Hasil Siklus 2 Tindakan 2**

##### **a. Perencanaan**

Peneliti melanjutkan hasil siklus 2 tindakan 1 dengan menjelaskan secara rinci agar siswa lebih memahami tujuan pembelajaran keterampilan bermain permainan sepakbola, dimana ditemukan beberapa kendala dan permasalahan ketika proses pembelajaran, maka dibuatlah perencanaan tindakan dalam rangka melakukan perbaikan, adapun serangkaian perencanaan pembelajaran antara lain:

- 1) Menetapkan materi pembelajaran keterampilan bermain permainan sepakbola dengan berbagai aktivitas gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 3) Mempersiapkan alat, sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar dalam keterampilan bermain permainan sepakbola yaitu, lapangan, bola, *cones*, peluit dan tata letak alat.
- 4) Apersepsi dilaksanakan dengan cara menjelaskan secara sepintas tentang pengertian dan tujuan keterampilan bermain dalam pembelajaran permainan sepakbola untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola.
- 5) Dalam melakukan pemanasan, peneliti memberikan permainan pemanasan kucing tikus.

- 6) Mendiagnosis pengetesan untuk menentukan taraf pengetahuan atau keterampilan.
- 7) Menentukan paket tugas berdasarkan tingkat pengetahuan atau keterampilan.
- 8) Pengembangan siswa berdasarkan paket tugas hingga berhasil melaksanakan tugas yang diberikan.
- 9) Pada permainan inti peneliti memberikan aktivitas gerak dasar menendang, menggiring, memberhentikan bola dan permainan sepakbola 5 vs 5
- 10) Dalam kegiatan belajar guru Penjas bertindak sebagai fasilitator, apabila siswa yang tidak mengerti atau kesulitan dalam proses belajar mengajar atau permainan, guru Penjas memberikan jalan keluar dengan menjembatani materi dengan apa yang siswa ketahui.
- 11) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan. Fokus dalam pembelajaran ini adalah meningkatkan keterampilan bermain permainan sepakbola melalui aktivitas gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola dengan menerapkan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi pada siswa kelas V SD Laboratorium Percontohan UPI. Pembelajaran dilakukan pada hari Selasa, 26 Februari 2019 pukul 10.45-11.55 WIB di lapangan SD Laboratorium Percontohan UPI. Pembelajaran tahapan ini sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

c. Pengamatan (*observasi*)

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus 2 tindakan 2 ini dalam melakukan keterampilan bermain permainan sepakbola yang dilakukan oleh siswa kelas V mengalami peningkatan, hanya saja masih ada beberapa siswa yang terlihat masih kurang optimal dalam melakukan keterampilan bermain permainan sepakbola.

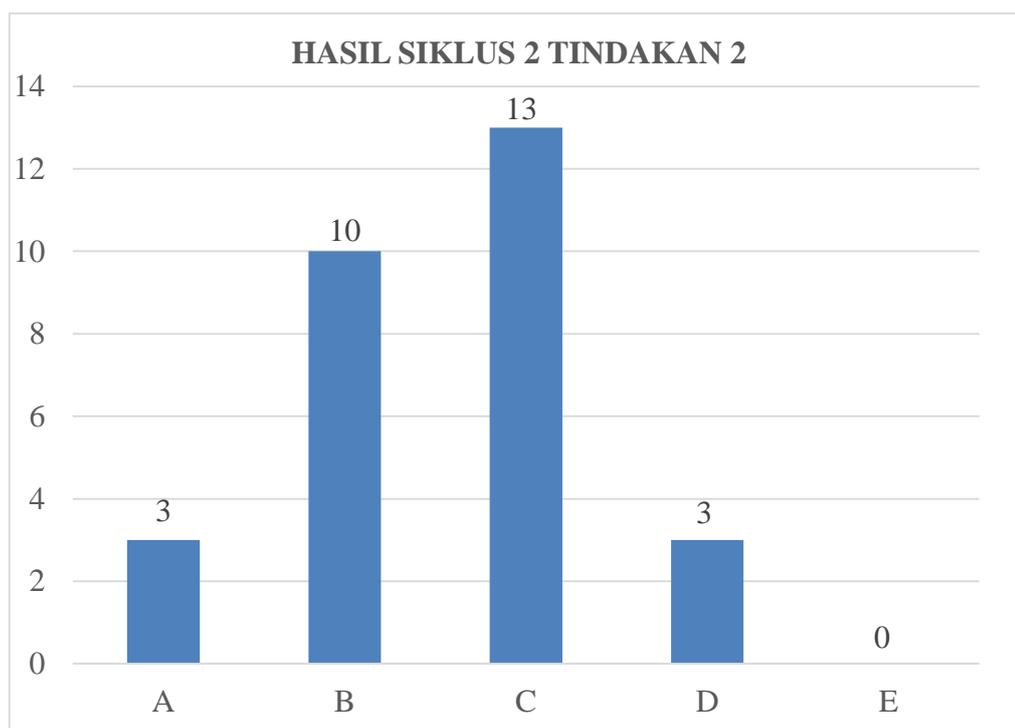
d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan pada siklus 2 tindakan 2 guru Penjas sudah lebih baik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan penguasaan kelas, sehingga terlihat siswa dapat memahami pembelajaran yang

diberikan, hal ini dapat dilihat dari siswa melakukan tes keterampilan gerak dasar permainan sepakbola rata-rata sudah mulai efektif dan rata-rata jauh meningkat dibandingkan pada siklus sebelumnya.

**Diagram 4. 5**

**Hasil Siklus 2 Tindakan 2**



Berdasarkan data hasil siklus 2 tindakan 2 pada lampiran halaman 168 tentang keterampilan bermain permainan sepakbola pada siswa SD Laboratorium Percontohan UPI, ada peningkatan pada siswa dan dapat melakukan keterampilan pada permainan sepakbola, siswa yang mendapat nilai A= 3 (10,34%), B= 10 (34,48%), C= 13 (44,83%), D= 3 (10,34%), E= 0 (0%). Hasil siklus 2 tindakan 2 perolehan presentase rata-rata mencapai 80,46%, berdasarkan hasil tersebut keterampilan bermain permainan sepakbola mengalami peningkatan dan rata-rata siswa sudah melebihi nilai KKM sekolah yaitu 75. Dari hasil penelitian sebelumnya yaitu pada siklus 2 tindakan 1 rata-rata presentasenya 77,46%. Pada setiap tindakan dari observasi awal sampai siklus 2 siswa mengalami peningkatan dalam melakukan keterampilan bermain permainan sepakbola dan rata-rata siswa sudah dapat melakukan keterampilan gerak dasar yang ada di dalam permainan sepakbola dengan tepat, dilihat dari setiap tindakan pada siklus 2 mencapai presentase

Andi Suprayogi, 2019

*PENERAPAN MODEL TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING DENGAN GAYA MENGAJAR INKLUSI DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

pencapaian yang cukup besar dan stabil dari siklus sebelumnya dalam melakukan keterampilan bermain permainan sepakbola siswa kelas V SD Laboratorium Percontohan UPI cukup memuaskan.

#### **4.6 Refleksi dan Kesimpulan Proses Penelitian**

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

1. Dalam pembelajaran awal guru Penjas harus memberikan motivasi kepada siswa agar siap dalam menerima pembelajaran.
2. Seorang guru Penjas harus menyusun pembelajaran secara terencana dan sistematis agar mudah dimengerti oleh siswa.
3. Bahasa dan instruksi dalam menyampaikan materi harus jelas.
4. Membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pada data dan fakta penemuan di lapangan selama proses penelitian tentang keterampilan bermain permainan sepakbola yang berlangsung di SD Laboratorium Percontohan UPI, maka hasil temuan dari seluruh proses penelitian disimpulkan sebagai berikut:

1. Siswa berpartisipasi untuk belajar keterampilan bermain permainan sepakbola dengan aktivitas gerak dasar menendang, menggiring dan memberhentikan bola.
2. Penerapan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi memberi peningkatan hasil keterampilan bermain permainan sepakbola.

#### **4.7 Diskusi Penemuan**

Penerapan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini ternyata bisa meningkatkan keterampilan bermain permainan sepakbola pada siswa kelas V SD Laboratorium Percontohan UPI. Penerapan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi ini menjadi strategi baru dalam menyampaikan informasi atau pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran Penjas, membuat siswa lebih aktif dan tidak ada yang merasa tidak berhasil. Karena dalam penerapan model *Teaching Game for*

*Understanding* dengan gaya mengajar inklusi ini memberikan pemahaman bermain melalui permainan sepakbola dengan menyesuaikan tingkat keterampilan dari siswa sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran ini sesuai dengan kemampuannya. Suherman dan Mahendra (dalam Rahman, 2016) mengemukakan “Gaya inklusi (*inclusion style*) yaitu guru menentukan tugas pembelajaran yang memiliki target atau kriteria yang berbeda tingkat kesulitannya dan peserta didik diberi keleluasan untuk menentukan tingkat tugas mana yang sesuai dengan kemampuannya”. Artinya anak dibebaskan memilih tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuannya, dan pada model pembelajaran “*Teaching Game for Understanding* merupakan pembelajaran permainan untuk pemahaman dilakukan untuk mengembangkan minat dan belajar siswa. Teori dasar yang melandasinya adalah teori belajar konstruktivisme dan teori belajar kognitivisme.” (Juliantine, dkk, hlm. 130).

Hal itu berarti pada penelitian ini siswa sudah mampu mengembangkan keterampilan bermain melalui berbagai aktivitas gerak dasar permainan sepakbola. Seperti yang diungkapkan oleh Juliantine, dkk. (2015, hlm. 129) “Tujuan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* adalah siswa dapat mengembangkan keterampilan bermain dan taktis bermain secara berkesinambungan”. Karena model pembelajaran ini menekankan siswa pada pemahaman bermain sehingga keterampilan dalam bermainpun akan lebih baik. Gaya mengajar inklusi juga menekankan pada keterampilan dari setiap individu yang berbeda-beda sehingga siswa akan melakukan tugas geraknya sesuai dengan tingkat keterampilan yang dimilikinya, jadi semua siswa terlibat berdasarkan kemampuannya. Siswa SD memiliki sifat yang aktif, sifat ingin tahu yang besar, tingkat kemampuan yang berbeda-beda dari setiap siswa dan terlibat dalam situasi secara utuh dan reflektif terhadap suatu proses dan hasil-hasilnya yang ditemukan.

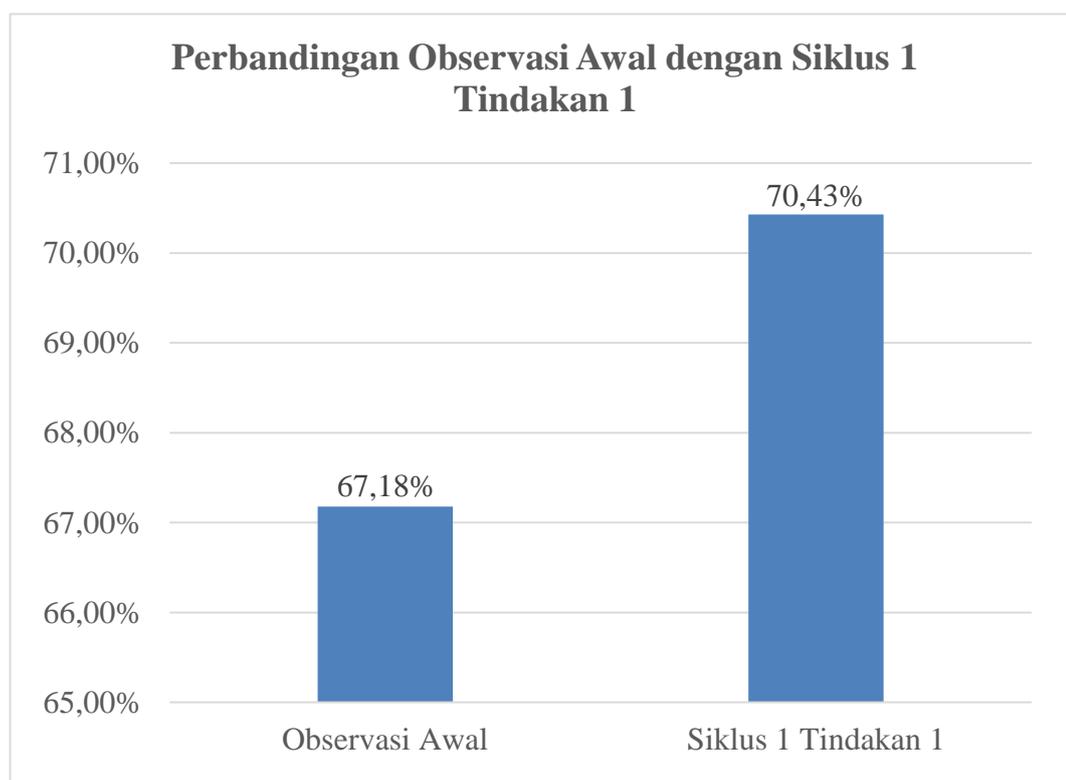
Model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar dalam belajar permainan sepakbola. Karena di dalam model *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi ini siswa akan lebih banyak memahami permainannya kemudian disesuaikan dengan tingkat kemampuannya.

#### 4.7.1 Pembahasan Perbandingan Tiap Tindakan Penelitian

##### 4.7.1.2 Hasil Observasi Awal dengan Siklus 1 Tindakan 1

**Diagram 4. 6**

#### Perbandingan Observasi Awal dengan Siklus 1 Tindakan 1

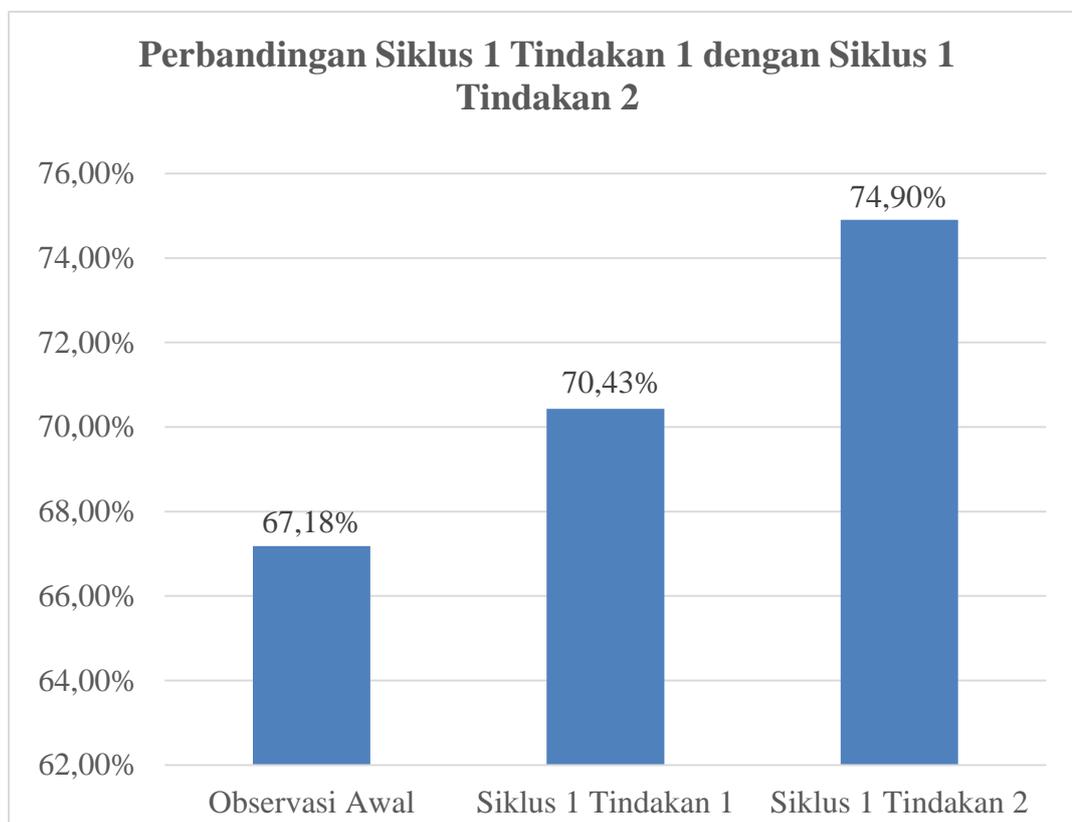


Berdasarkan data hasil penelitian menggunakan lembar *GPAI (Games Performance Assesment Instrument)* penelitian disetiap tindakan keterampilan siswa bermain permainan sepakbola, didapatkan hasil observasi awal rata-rata presentase keterampilan bermain siswa sebesar 67,18% dari data yang didapat observasi awal ini sangat rendah siswa masih belum memahami tentang pembelajaran permainan sepakbola, oleh sebab itu peneliti merencanakan pembelajaran permainan sepakbola dengan memodifikasi lapangan, jumlah pemain dan waktu permainan agar lebih sederhana. Pada siklus 1 tindakan 1 peneliti memberikan pembelajaran permainan sepakbola yang sudah dimodifikasi akan tetapi peraturannya seperti permainan sepakbola pada umumnya. Tujuannya untuk mengenalkan kepada siswa mengenai permainan sepakbola, sehingga didapat disiklus 1 tindakan 1 rata-rata presentase meningkat sebesar 70,43%.

#### 4.7.1.3 Hasil Siklus 1 Tindakan 1 dengan Siklus 1 Tindakan 2

**Diagram 4. 7**

**Perbandingan Siklus 1 Tindakan 1 dengan Siklus 1 Tindakan 2**

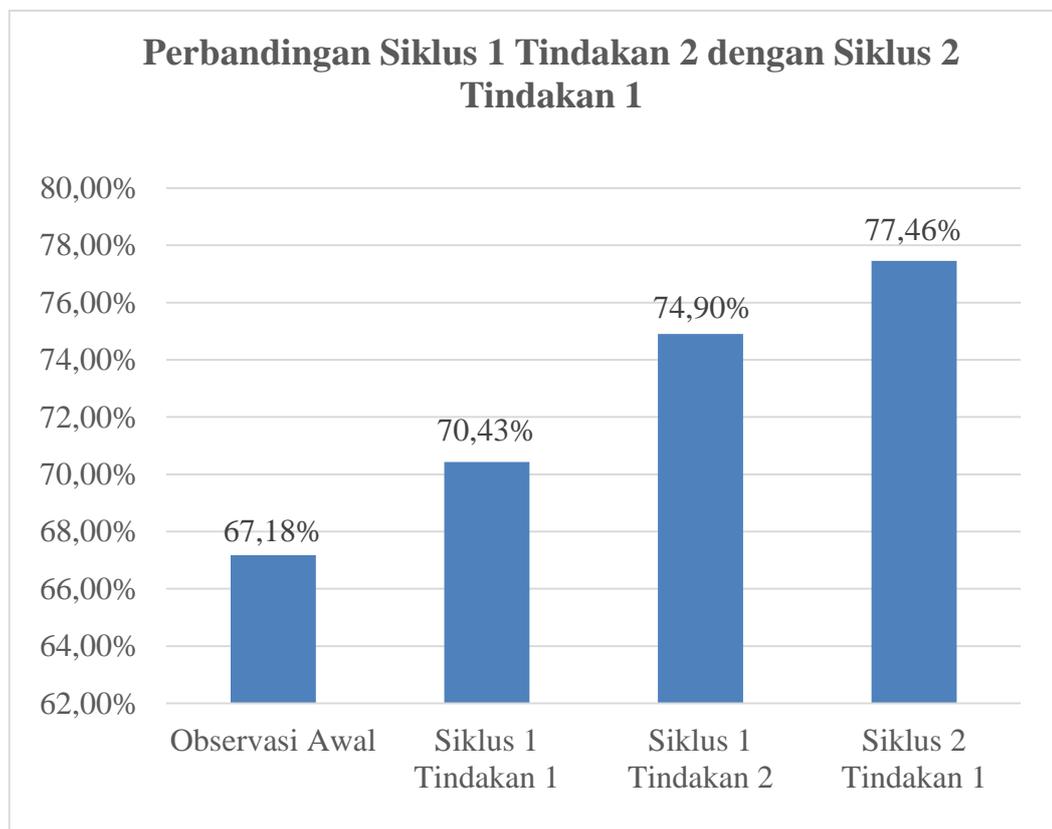


Dari data observasi awal ke siklus 1 tindakan 1 rata-rata siswa mengalami peningkatan. Karena pada siklus 1 tindakan 1 siswa sudah diberikan pembelajaran yang mengenalkan kepada siswa pada pembelajaran permainan sepakbola yang dimodifikasi dan memudahkan para siswa. Pada siklus 1 tindakan 2 ini juga mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Karena pada siklus 1 tindakan 2 ini menekankan pada gerak dasar menggiring, menendang dan memberhentikan bola dengan tepat dan juga menerapkan peraturan pada permainan sepakbola seperti sebenarnya. Pada siklus 1 tindakan 2 rata-rata persentasinya meningkat dari hasil siklus 1 tindakan 1 sebesar 70,43% naik menjadi 74,90%.

#### 4.7.1.4 Hasil Siklus 1 Tindakan 2 dengan Siklus 2 Tindakan 1

**Diagram 4. 8**

#### Perbandingan Siklus 1 Tindakan 2 dengan Siklus 2 Tindakan 1

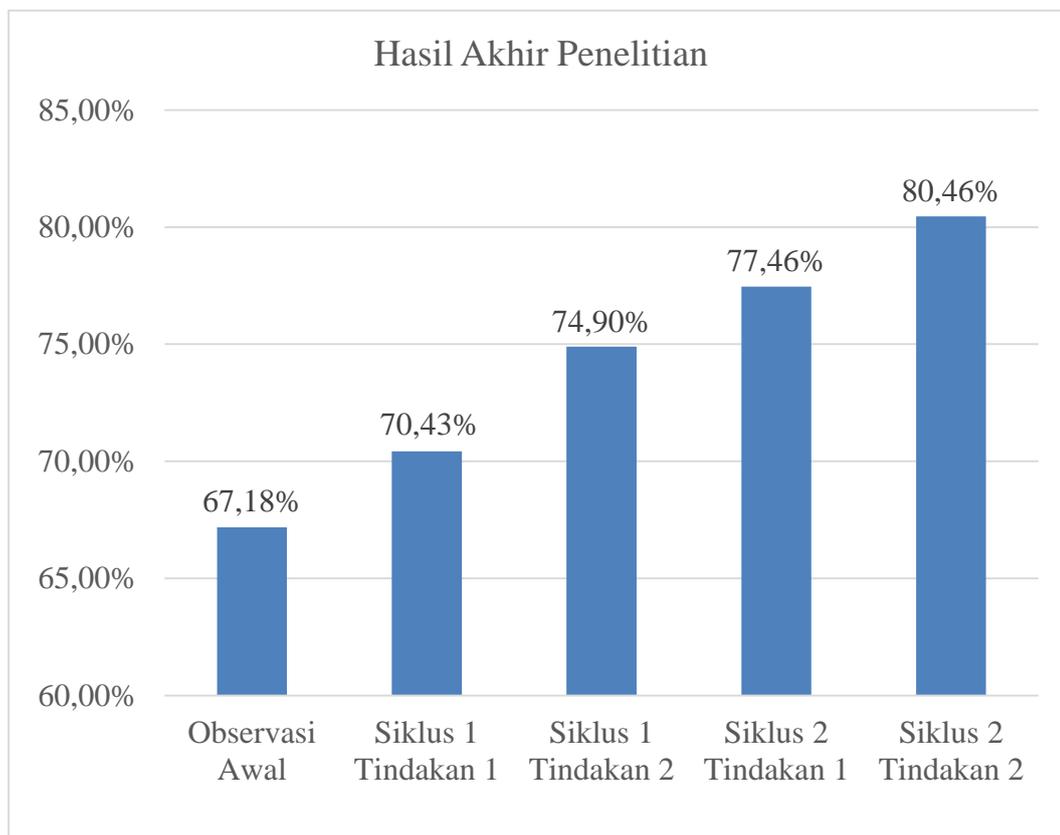


Pada rata-rata presentase siklus 2 tindakan 1 mengalami peningkatan dibandingkan dari hasil siklus 1 tindakan 2, artinya keterampilan siswa dalam bermain permainan sepakbola sudah cukup meningkat. Karena pada pembelajaran disiklus 2 tindakan 1 ini permainannya meyerupai permainan yang sebenarnya hanya saja jumlah siswa yang bermain belum menyerupai permainan sepakbola pada umumnya. Presentase yang didapat pada siklus 2 tindakan 1 ini rata-ratanya sebesar 77,46% artinya sudah mencapai hasil yang diinginkan.

#### 4.7.1.5 Hasil Siklus 2 Tindakan 1 dengan Siklus 2 Tindakan 2

**Diagram 4. 9**

**Hasil Akhir Penelitian**



Pada siklus 2 tindakan 2 ini materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa sudah seperti permainan sepakbola yang sesungguhnya, dilihat dari siklus-siklus sebelumnya hampir keseluruhan siswa sudah memahami bermain permainan sepakbola, hanya tiga orang yang belum begitu memahami akan tetapi nilai siswa tersebut sudah berada di nilai KKM sekolah yaitu 75, yang tadinya sama sekali tidak mengerti dan memahami permainan sepakbola menjadi tahu dan siswapun begitu antusias mengikuti pembelajaran permainan sepakbola tersebut. Rata-rata presentase disiklus 2 tindakan 1 sebelumnya sebesar 77,46% naik menjadi 80,46%. Hal ini memperlihatkan bahwa pada keterampilan bermain permainan sepakbola sudah 100% siswa memahami dari yang sebelumnya tidak begitu memahaminya dan melaksanakan keterampilan bermain permainan sepakbola dengan tepat.

Berdasarkan data hasil observasi yang digambarkan dalam grafik di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman keterampilan bermain permainan sepakbola siswa kelas VB SD Laboratorium percontohan UPI masih rendah yaitu 67,18% kemampuan yang mereka miliki masih kurang dari 75%. Oleh sebab itu peneliti melakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi untuk meningkatkan keterampilan bermain permainan sepakbola. Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan mampu meningkatkan keterampilan bermain siswa pada permainan sepakbola sesuai dengan target yang diinginkan oleh peneliti yaitu 75% bahkan melebihi target yang diinginkan yang rata-ratanya mencapai 80,46%. Dari hasil penelitian ini dapat dikatakan siswa mampu melakukan pembelajaran permainan sepakbola pada mata pelajaran Penjas dengan tepat.

Berdasarkan data hasil analisis di atas adapun hal-hal yang menyebabkan penelitian menerapkan model *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi pada siswa kelas VB SD Laboratorium Percontohan UPI, bahwa keterampilan siswa dalam bermain permainan sepakbola meningkat dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan. Para siswa mengamati gerakan yang didemonstrasikan oleh peneliti dan mengamati gerakan yang dilakukan oleh temannya dan bersama-sama belajar dalam proses pembelajaran dan siswa mampu melakukan berbagai gerakan dengan tepat. “Salah satu ciri belajar adalah adanya perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku itu biasanya berupa penguasaan terhadap ilmu pengetahuan, juga penguasaan keterampilan serta adanya perubahan sikap” (Juliantine, dkk. 2016, hlm. 2).

Siswa mampu bekerjasama dalam kelompoknya dan mengikuti pembelajaran dengan gembira dan membuat mereka termotivasi untuk mengikuti pembelajaran permainan sepakbola tersebut sehingga pembelajaran yang diinginkan diharapkan dapat tercapai. Karena dalam Penjas tidak ada prestasi tanpa motivasi sehingga motivasi sangat penting dalam Penjas dan Olahraga. Alderman, (1974) dalam hidayat (2009, hlm. 52). Oleh karena itu, dalam setiap pembelajaran seorang guru Penjas dituntut membuat siswa termotivasi untuk ikut dalam pembelajaran yang akan diberikan. “Dalam proses belajar mengajarpun harus tercipta suasana yang membuat siswa aktif, inovatif, kreatif, efektif juga

menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran Penjas akan berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaranpun akan tercapai” (Juliantine, dkk. 2015, hlm 3). “Dalam Penjas perlu memodifikasi permainan agar suasana pembelajaran lebih menarik, seperti waktu permainan, ukuran lapangan dan jumlah pemain. Dalam model pembelajaran ini guru Penjas merencanakan tugas mengajar dalam konteks pengembangan keterampilan bermain siswa yang mengarah kepada permainan yang sebenarnya”. (Juliantine, dkk. 2015, hlm. 128).

Berdasarkan teori-teori pendukung hasil penelitian yang dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain dan hasil belajar keterampilan bermain permainan sepakbola meningkat melalui penerapan model *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi pada siswa kelas VB SD Laboratorium percontohan UPI. Untuk itu disarankan kepada guru Penjas untuk berupaya menerapkan model *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi dalam proses pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar keterampilan bermain permainan sepakbola. Selain itu, model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi ini dapat dijadikan referensi dan prinsip fundamental yang bersifat progresif dan konstruktif dalam meneliti cabang olahraga yang lain terutama pada pembelajaran permainan sepakbola.