

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Temuan Penelitian

4.1.1 Deskripsi Data

Pada tahap temuan dan pembahasan, peneliti melakukan tahapan sesuai prosedur penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu tahapan *pre-test* dan pelaksanaan siklus, pada penelitian kali ini peneliti menggunakan 2 siklus yang masing-masing siklusnya berisi 2 tindakan. Peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 053 Cisitu, peneliti akan membahas hasil data penelitian yang sudah dilaksanakan, berikut hasil data yang dapat dipaparkan.

4.1.1.1 Tahap *Pre-test*

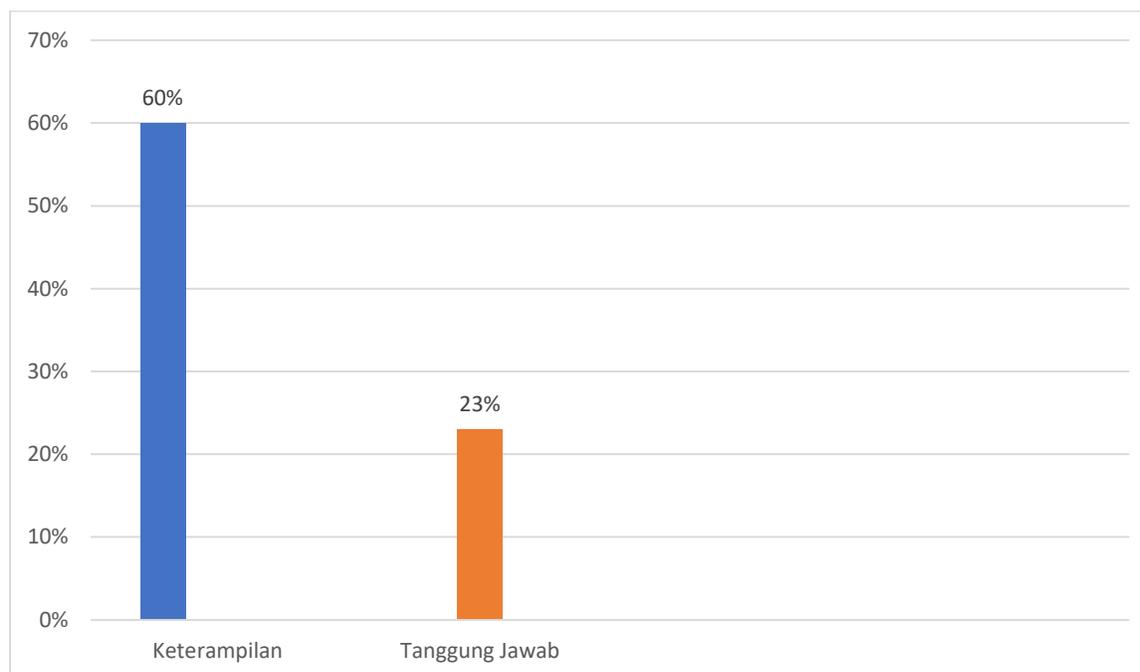
Sebelum tindakan dimulai peneliti memulai penelitian ini dengan melakukan tahap *pre-test* kepada partisipan. Penelitian ini meneliti tentang keterampilan bermain siswa dan tanggung jawab siswa selama pembelajaran. Instrument menggunakan GPAI dan lembar tanggung jawab Hellison. Adapun hasil penilaian pada tahap *pre-test* sebagai berikut:

Tabel 4.1

Hasil Penilaian *Pre-Test*

Keterampilan Bermain	Tanggung Jawab
Jumlah = 2.228	Jumlah = 840
Rata-rata = 60,21	Rata-rata = 22,70
Presentase = 60%	Presentase = 23%

Diagram 4.1
Hasil *Pre-Test*



Berdasarkan hasil *Pre Test* keterampilan bermain bolabasket pada tabel 4.1 peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan atau menguasai keterampilan bermain masih sangat rendah. Jumlah yang didapat seluruh siswa 2.228, rata-rata pencapaian akhir dari seluruh siswa adalah 60,21 dan presentase 60%, sementara presentase dari tanggung jawab yang berhasil ditunjukkan pada pre-test ini sebesar 23%. Artinya masih berada dibawah dari nilai ketuntasan yang harus mencapai 75. Dengan demikian, harus ditindak lanjuti agar hasil pembelajaran yang diberikan dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

4.1.1.1 Tahap Siklus 1 Tindakan 1

Siklus 1 tindakan 1 dilaksanakan pada hari Senin, 4 Februari 2019 di lapangan SDN 053 Cisu. Dengan hasil data yang dapat dikumpulkan sebagai berikut :

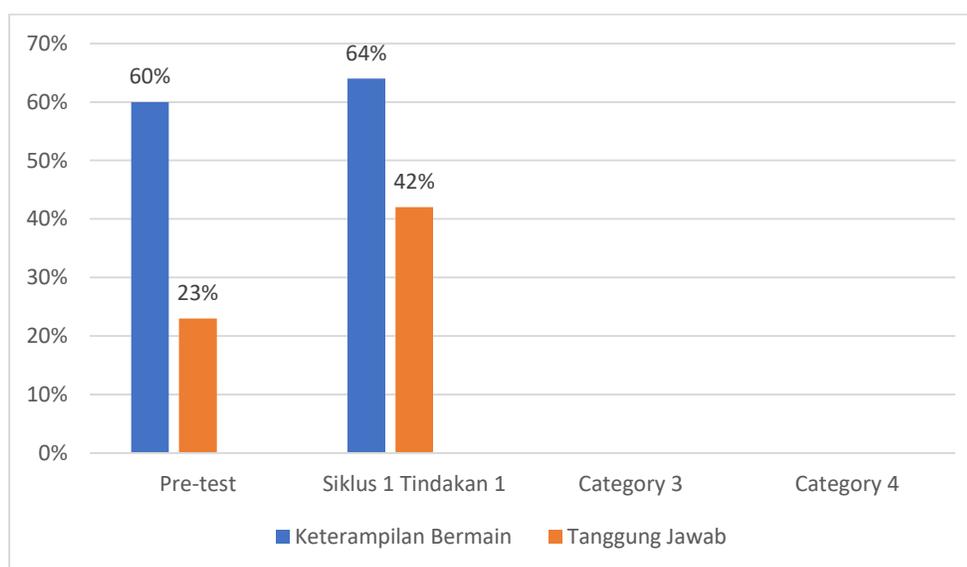
Tabel 4.2

Hasil Penilaian Siklus 1 Tindakan 1 Keterampilan bermain

Jumlah = 2.373	Jumlah = 1.560
Rata-rata = 64,13	Rata-rata = 42,16
Presentase = 64%	Presentase = 42%

Diagram 4.2

Hasil Siklus 1 Tindakan 1



Berdasarkan hasil siklus 1 tindakan 1 keterampilan bermain bolabasket pada tabel 4.2 peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan atau menguasai keterampilan bermain masih sangat rendah. Jumlah yang didapat seluruh siswa 2.373, rata-rata pencapaian akhir dari seluruh siswa adalah 64,13 dan presentase 64%, sementara presentase dari tanggung jawab yang berhasil ditunjukkan sebesar 42%. Artinya masih berada dibawah dari nilai ketuntasan yang harus mencapai 75. Walaupun hasil yang didapat masih di bawah dari nilai

Shalma Nastitie Irawan, 2019

PENERAPAN MODEL TGFU DAN TPSR DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET

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

ketuntasan akan tetapi ada sedikit peningkatan dari siklus 1 tindakan 1. Dengan demikian, harus ditindak lanjuti agar hasil pembelajaran yang diberikan dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

4.1.1.2 Tahap Siklus 1 Tindakan 2

Siklus 1 tindakan 2 dilaksanakan pada hari Senin, 11 Februari 2019 di lapangan SDN 053 Cisitu. Dengan hasil data yang dapat dikumpulkan sebagai berikut :

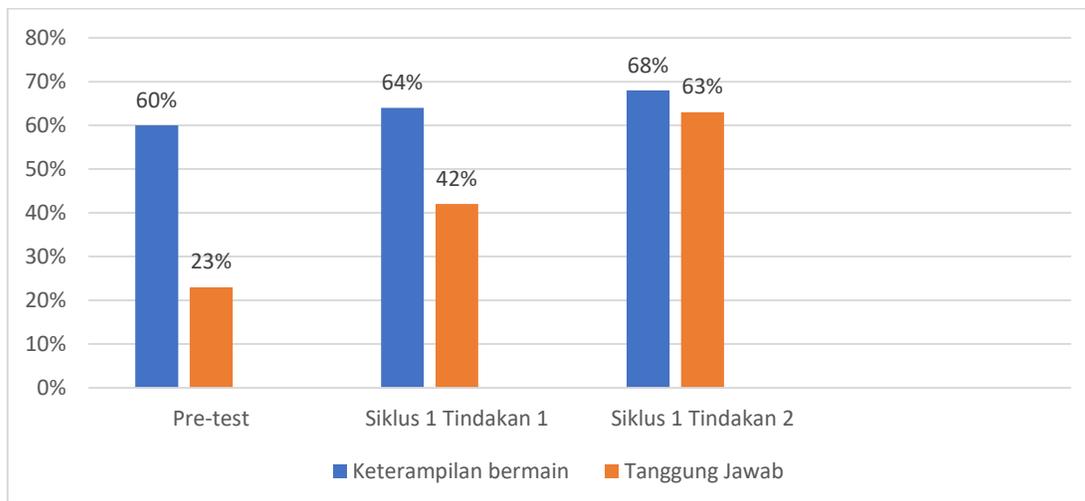
Tabel 4.3

Hasil Penilaian Siklus 1 Tindakan 2

Jumlah = 2.533	Jumlah = 2.340
Rata-rata = 68,45	Rata-rata = 63,24
Presentase = 68%	Presentase = 63%

Diagram 4.3

Hasil Siklus 1 Tindakan 2



Berdasarkan hasil siklus 1 tindakan 2 keterampilan bermain bolabasket pada tabel 4.3 peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan atau menguasai keterampilan bermain masih sangat rendah. Jumlah yang didapat seluruh siswa 2.533, rata-rata pencapaian akhir dari seluruh siswa adalah 68,45 dan presentase 68%, sementara presentase dari

tanggung jawab yang berhasil ditunjukkan sebesar 63%. Artinya masih berada dibawah dari nilai ketuntasan yang harus mencapai 75. Walaupun hasil yang didapat masih di bawah dari nilai ketuntasan akan tetapi ada sedikit peningkatan dari sebelumnya. Dengan demikian, harus ditindak lanjuti agar hasil pembelajaran yang diberikan dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

4.1.1.3 Tahap Siklus 2 Tindakan 1

Siklus 2 tindakan 1 dilaksanakan pada hari Senin, 18 Februari 2019 di lapangan SDN 053 Cuisitu. Berdasarkan hasil siklus 2 tindakan 1 sebelumnya peneliti mendapatkan hasil siklus 2 tindakan 1 yang dianggap masih rendah peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya. Dengan hasil data yang dapat dikumpulkan sebagai berikut:

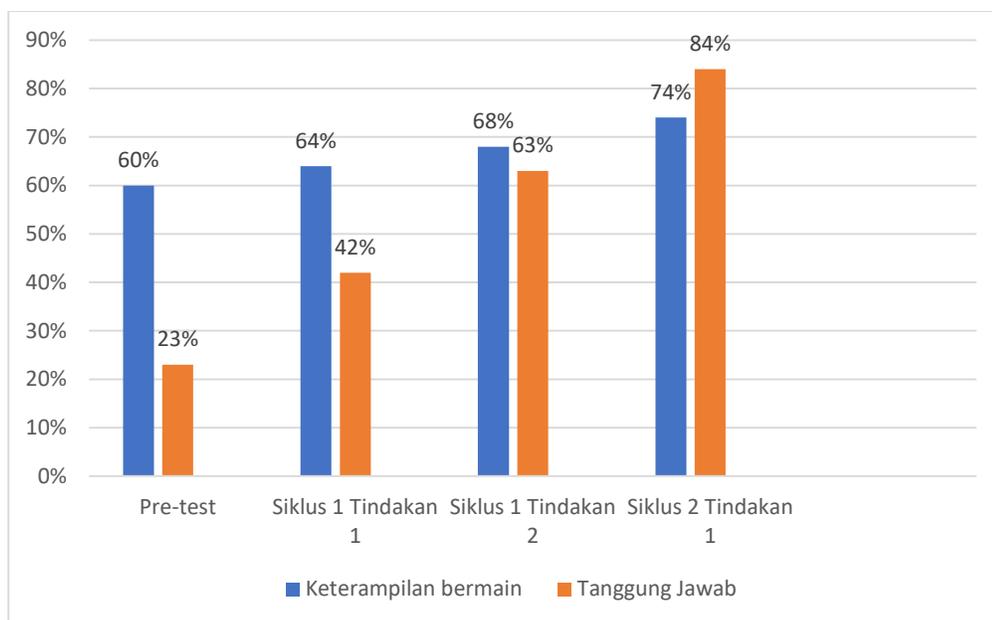
Tabel 4.4

Hasil Penilaian Siklus 2 Tindakan 1 Keterampilan bermain

Jumlah = 2.755	Jumlah = 3.100
Rata-rata = 74,45	Rata-rata = 83,78
Presentase = 74%	Presentase = 84%

Diagram 4.4

Hasil Siklus 2 Tindakan 1



Berdasarkan hasil siklus 2 tindakan 1 keterampilan bermain bolabasket pada tabel 4.4 peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan atau menguasai keterampilan bermain masih sangat rendah. Jumlah yang didapat seluruh siswa 2.755, rata-rata pencapaian akhir dari seluruh siswa adalah 74,45 dan presentase 74%, sementara presentase dari tanggung jawab yang berhasil ditunjukkan sebesar 84%. Artinya tanggung jawab sudah diatas KKM tetapi keterampilan bermain siswa masih dibawah KKM.. Dengan demikian, harus ditindak lanjuti agar hasil pembelajaran yang diberikan dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

4.1.1.4 Tahap Siklus 2 Tindakan 2

Siklus 2 tindakan 2 dilaksanakan pada hari Senin, 25 Februari 2019 di lapangan SDN 053 Cuisitu. Berdasarkan hasil siklus 2 tindakan 1 sebelumnya yang dianggap masih rendah peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya. Dengan hasil data yang dapat dikumpulkan sebagai berikut:

Tabel 4.5

Hasil Penilaian Siklus 2 Tindakan 2

Jumlah = 2.929	Jumlah = 3.700
Rata-rata = 79,16	Rata-rata = 100

Presentase = 79%	Presentase = 100%
------------------	-------------------

Diagram 4.5

	Keterampilan Bermain	Tanggung Jawab	Series 3
Pre-test	60%		23%
Siklus 1 Tindakan 1	64%		42%
Siklus 1 Tindakan 2	68%		63%
Siklus 2 Tindakan 1	74%		84%
Siklus 2 Tindakan 2	79%		100%

4.1.1.5 Pembahasan Penelitian

Berdasarkan pengamatan pada pembelajaran yang telah diberikan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh peneliti, artinya pembelajaran pendidikan jasmani melalui penerapan model *TGFU* melalui permainan bolabasket hasil refleksi tiap pertindakan mengalami perubahan dan peningkatan, hal ini pun serupa dengan sisi afektif siswa akan perilaku tanggung jawab yang diaplikasikan melalui model *TPSR* ini mengalami perubahan dan perkembangan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berikut pembahasan hasil pengamatan yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diketahui bahwa keterampilan bermain yang diberi perlakuan selama pembelajaran menggunakan model *TGFU* dan *TPSR*

terdapat pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan bermain siswa dan perilaku tanggung jawab siswa.

4.2.1. Pembahasan Hasil Refleksi Siklus 1 Tindakan 1

Pada pembahasan siklus 1 tindakan 1 hasil penelitian yang didapat masih dianggap sangat rendah dikarenakan siswa belum dapat menunjukkan kemampuannya dalam keterampilan bermain

Shalma Nastitie Irawan, 2019

PENERAPAN MODEL TGFU DAN TPSR DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET

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

bolabasket dan masih terlihat malu-malu dan belum mengetahui peraturan permainan bolabasket. Sehingga pada siklus 1 tindakan 1 hanya memperoleh rata-rata keseluruhan kelas sebesar (64,13%) maka dalam presentase keseluruhan kelas pada tindakan 1 hanya sebesar (64%). Hal ini terjadi karena siswa terlihat masih kurang menunjukkan kemampuan dirinya dan siswa masih bingung dengan permainan bolabasket serta masih merasa asing dengan model pembelajaran yang peneliti terapkan. Menurut Juliantine dkk. (2015, hlm. 128) mengemukakan “Model pembelajaran permainan taktik menggunakan minat siswa dalam suatu struktur permainan untuk mempromosikan meningkatkan pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktikal yang diperlukan untuk penampilan permainan”. Artinya pada tahap selanjutnya siswa harus lebih dirangsang untuk dapat memecahkan masalah taktis bermain.

Sementara untuk nilai tanggung jawab yang ditunjukkan siswa, masih kurang memberikan perilaku yang baik dalam akan tanggung jawab, siswa masih lebih asik dengan kegiatannya masing-masing dan lebih sering mengganggu temannya, siswa hanya memperoleh rata-rata 23%. Menurut Hellison (dalam Suherman, 2009, hlm. 91) mengemukakan ‘anak tidak mampu bertanggung jawab atas perilaku yang diperbuatnya dan biasanya anak suka mengganggu orang lain dengan mengejek, menekan orang lain, dan mengganggu orang lain secara fisik’. Sehingga peneliti harus melanjutkan ke tahap berikutnya.

4.2.2 Pembahasan Hasil Refleksi Siklus 1 Tindakan 2

Pada pembahasan siklus 1 tindakan 2 hasil penelitian yang didapat mulai mengalami peningkatan dikarenakan siswa mulai beradaptasi pada pembelajaran yang menerapkan model TGFU dan TPSR dalam pembelajaran permainan bolabasket, sehingga pada keterampilan bermainnya mulai meningkat. Pada siklus 1 tindakan 2 memperoleh rata-rata keseluruhan kelas sebesar 68,45 maka dalam presentase keseluruhan kelas pada tindakan 2 sebesar 68%. Yudha dkk. (2017, hlm. 2) mengemukakan “Penggunaan pendekatan TGFU pada pembelajaran penjaskes akan membawa siswa pada pengembangan diri yang lebih baik yang selaras dengan tujuan penjaskes itu sendiri, maupun tujuan pendidikan pada umumnya”. Memang nilai tersebut masih di bawah nilai ketuntasan yang ada, akan tetapi sudah nampak peningkatan siswa dalam prose pembelajaran ini.

Sedangkan tanggung jawab siswa mulai meningkat karena selalu di ingatkan oleh peneliti sehingga siswa sudah mulai menunjukkan sikap tanggung jawab pribadi masing-masing. Pada siklus ini siswa memperoleh rata-rata 63,24 dan presentase 63%. Siswa dalam tahap ini sudah mulai terlihat tidak mengganggu temannya, tetapi nilai yang didapatkan siswa masih di bawah nilai ketuntasan. Oleh karena itu peneliti harus melanjutkan ke tahap selanjutnya.

4.2.3 Pembahasan Hasil Refleksi Siklus 2 Tindakan 1

Pada pembahasan siklus 2 tindakan 1 hasil penelitian yang didapat mulai mengalami peningkatan dikarenakan siswa mulai menikmati pembelajaran yang diberikan, sehingga pada keterampilan bermainnya mengalami peningkatan. Pada siklus 2 tindakan 1 memperoleh rata-rata keseluruhan kelas sebesar 74,45 maka dalam presentase keseluruhan kelas pada tindakan 3 sebesar 74%. Tentu pada pembelajaran ini mengalami peningkatan yang baik dan hampir mencapai KKM.

Sedangkan tanggung jawab siswa mulai meningkat pesat karena siswa mulai paham dengan tanggung jawab yang harus dilakukannya, sehingga siswa sudah mulai menunjukkan sikap tanggung jawab pribadi masing-masing. Pada siklus ini siswa memperoleh rata-rata 83,78 dan presentase 84%. Meskipun tanggung jawab telah meningkat tetapi keterampilan bermain masih di bawah nilai ketuntasan maka peneliti harus melanjutkan ke tahap selanjutnya.

4.2.4 Pembahasan Hasil Refleksi Siklus 2 Tindakan 2

Pada pembahasan siklus 2 tindakan 2 hasil penelitian yang didapat mulai mengalami peningkatan dikarenakan siswa sudah paham dengan pembelajaran yang diberikan, sehingga pada keterampilan bermainnya mengalami peningkatan. Pada siklus 2 tindakan 2 memperoleh rata-rata keseluruhan kelas sebesar 79,16 maka dalam presentase keseluruhan kelas sebesar 79%. Pada tahap ini siswa telah melebihi nilai ketuntasan. Menurut Rahayu (dalam Setiaji 2016, hlm. 22) mengemukakan “Efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani sangat ditentukan oleh pendekatan pembelajaran yang dipilih guru atas dasar pengetahuan guru terhadap sifat keterampilan atau tugas gerak yang akan dipelajari siswa”. Dengan menggunakan model TGFU siswa mampu melakukan pembelajaran permainan tanpa ada kesulitan.

Tanggung jawab siswa pada tahap ini mencapai presentase 100% baik sekali di sini siswa membantu temannya yang mengalami kesulitan tanpa diperintah oleh guru, tidak memilih-milih teman, antusias sekali dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan dengan sungguh-sungguh, dan saling bekerja sama dengan teman yang lain.