

## **BAB IV**

### **TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

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

Kegiatan diawali dengan observasi awal, serta rancangan dan jenis penelitian PTK merujuk pada rancangan Model *Kurt lewin*. Rancangan model PTK menurut *Kurt lewin*, terdiri atas 4 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 Observasi Awal**

Tahap pelaksanaan tindakan penelitian merupakan aplikasi dari serangkaian perencanaan yang telah disusun untuk mencari solusi dan mengurangi kesulitan siswa dalam melaksanakan pembelajaran yang diberikan guru. Sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), terlebih dahulu harus memahami deskripsi masalah pembelajaran untuk dicarikan solusinya. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi awal peserta didik atau siswa yang akan diteliti, observasi awal ini dilakukan pada saat PPL (program pengalaman lapangan). Rangkaian aktivitas observasi difokuskan pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan manipulatif lengan pada pembelajaran model pendidikan gerak berformat permainan di SDPN 252 Setiabudi Bandung, sehingga peneliti dapat mengambil atau mengidentifikasi permasalahan yang terjadi, permasalahan yang terjadi yaitu siswa pada saat pembelajaran melempar siswa masih rendah terlihat dari tidak teraturnya kekuatan terkadang melempar jarak dekat dengan teman dilempar keras, kemudian jarak jauh

dilempar dengan pelan dan terlihat juga masih belum terarah, sedangkan untuk gerakkan menangkap terdapat masih banyak yang melakukan tangkapan terlepas dan terjatuh sehingga tangkapan masih belum benar, kemudian dari gerakan memukul bola juga siswa masih rendah. yang kemudian dicarikan solusi dari permasalahan tersebut.

Pada tahap awal dari penelitian tindakan kelas, observasi awal dilakukan untuk mengetahui keterampilan manipulatif lengan pada pembelajaran model pendidikan gerak berformat permainan. Hasil observasi awal ini adalah sebagai gambaran untuk menentukan tindakan-tindakan selama penelitian tindakan kelas dilaksanakan.

Dalam melaksanakan penelitian tersebut peneliti melaksanakan dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua tindakan, setiap tindakan menekankan pada kegiatan kecakapan keputusan yang diambil siswa, melaksanakan keterampilan, dan memberi dukungan. Temuan-temuan yang diperoleh kemudian diolah dan dibahas dengan deskripsi, analisis serta refleksi tindakan demi tindakan, selanjutnya dibahas mulai observasi awal dan siklus.

Kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani di SDPN 252 Setiabudi Bandung untuk kelas IV C dijadikan sampel penelitian, yang berjumlah 34 siswa (17 laki-laki dan 17 perempuan) pada tahun ajaran 2018/2019. Penelitian dilaksanakan pada setiap hari selasa yaitu dari tanggal 15 januari – 19 februari 2019 dengan durasi waktu 2x35 menit setiap pertemuan. Pada fasilitas alat sendiri cukup memadai di SDPN 252 Setiabudi Bandung ini sehingga pembelajaran pendidikan jasmani berjalan lancar, Untuk pemakaian tempat atau lapangan di SDPN 252 Setiabudi Bandung secara bersamaan dengan kelas yang sedang ada dengan matapelajaran penjas.

## **4.1.2 Hasil Analisis Data**

### **4.1.2.1 Pre Test**

Informasi awal ini berkenaan dengan deskripsi keterampilan manipulatif lengan pada pembelajaran model pendidikan gerak berformat permainan, Informasi awal ini juga diperoleh dari hasil pre test yang dilaksanakan pada hari selasa 15

Januari 2019 pada pukul 07.30-10.00 WIB. Berikut ini adalah hasil pemaparan hasil pre test.

#### **4.1.2.2 Tahap Membuka Kelas**

Tahap ini diawali dengan mengucapkan salam serta guru memimpin siswa untuk berdo'a setelah itu guru mengabsen siswa untuk mengetahui kehadiran siswa. Kemudian guru memberikan pembelajaran pemanasan dengan musik berbagai gerak lokomotor dan dengan diiringi musik dengan berpola bebas. Setelah pemanasan guru memberikan bola kepada siswa dengan melakukan lempar tangkap bola secara individu dan memainkan sendiri. Setelah itu siswa melakukan lempar tangkap dengan berpasangan, kemudian melakukan permainan dalam satu barisan dan melakukan lemparan kebelakang barisan.

#### **4.1.2.3 Tahap Inti**

Setelah mendapatkan pengarahan dan demonstrasi dari guru yang berkaitan dengan kegiatan yang dilaksanakan, kemudian siswa di instruksikan untuk membuat kelompok setiap kelompoknya terdiri dari 6 orang. Kemudian siswa di instruksikan untuk bermain softball likes games.

#### **4.1.2.4 Tahap Menutup Kelas**

Pada tahap akhir pembelajaran, seluruh siswa dikumpulkan untuk mendapatkan evaluasi atau elaborasi dari pembelajaran permainan yang telah dilaksanakan. Tahap akhir pembelajaran ditutup dengan berdo'a bersama dan siswa dibubarkan.

#### **4.1.2.5 Refleksi**

Refleksi dilaksanakan dengan bantuan dari observer, dimana teknik yang digunakan oleh peneliti adalah diskusi dengan observer mengenai permasalahan-permasalahan yang harus ditindak lanjuti dikegiatan penelitian selanjutnya, yaitu siklus 1 tindakan 1 dari mulai aspek keputusan yang diambil siswa, melaksanakan keterampilan dan memberikan dukungan kemudian aspek dengan kriteria-kriteria yang sudah dibuat dalam pembelajaran pada saat melaksanakan keterampilan manipulatif lengan pada pembelajaran model pendidikan gerak berformat permainan. Adapun data yang diperoleh pada saat melakukan pre test pada kemampuan melakukan keterampilan manipulatif lengan, diperoleh data sebagai berikut :

Risma Jati Rahayu, 2019

*UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MANIPULATIF LENGAN PADA PEMBELAJARAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERFORMAT PERMAINAN*

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

Tabel 4.1 Hasil Pre Test

No	Nama	Membuat Keputusan			Melaksanakan Keterampilan			Memberi Dukungan			Nilai Performance	Nilai akhir	Ket
		S	TS	Jumlah	E	TE	Jumlah	S	TS	Jumlah			
1	Afif Rayhan Assidiq	5	3	0.63	4	2	0.67	4	1	0.80	0.70	70	C
2	Ahmad Riandi W A	4	2	0.67	6	3	0.67	5	2	0.71	0.68	68	C
3	Alma Mi'raj Ziba Q	6	2	0.75	7	4	0.64	4	2	0.67	0.68	68	C
4	Alvino Banyu Artha	7	3	0.70	4	2	0.67	5	2	0.71	0.69	69	C
5	Areta Romadona R	4	2	0.67	5	3	0.63	3	1	0.75	0.68	68	C
6	Aurelia Hendro S	6	2	0.75	8	2	0.80	5	2	0.71	0.75	75	B
7	Azka Fathudien K	7	3	0.70	5	2	0.71	5	3	0.63	0.68	68	C
8	Fadhilah Muhammad	4	2	0.67	6	3	0.67	6	2	0.75	0.69	69	C
9	Firliano Putra J	6	2	0.75	4	2	0.67	3	3	0.50	0.64	64	C
10	Ghaisani Alya Fairuz	6	2	0.75	4	1	0.80	6	2	0.75	0.77	77	B
11	Giffa Chaesar O L	5	3	0.63	5	1	0.83	4	1	0.80	0.75	75	B
12	Haris Sopan P	7	2	0.78	6	2	0.75	5	2	0.71	0.75	75	B
13	Haura Lubna S	5	2	0.71	4	1	0.80	6	2	0.75	0.75	75	B
14	Keyla Shabirah A	4	3	0.57	5	2	0.71	6	3	0.67	0.65	65	C
15	Keyzia Aurelia Putri	5	2	0.71	6	2	0.75	5	1	0.83	0.77	77	B
16	Khanza Anindya P S	4	2	0.67	5	2	0.71	4	2	0.67	0.68	68	C
17	Maura Hassna K	4	1	0.80	6	5	0.55	6	4	0.60	0.65	65	C
18	Michael Edward S	7	2	0.78	5	2	0.71	4	1	0.80	0.76	76	B
19	Muhamad Fajar S	4	1	0.80	4	2	0.67	4	1	0.80	0.76	76	B

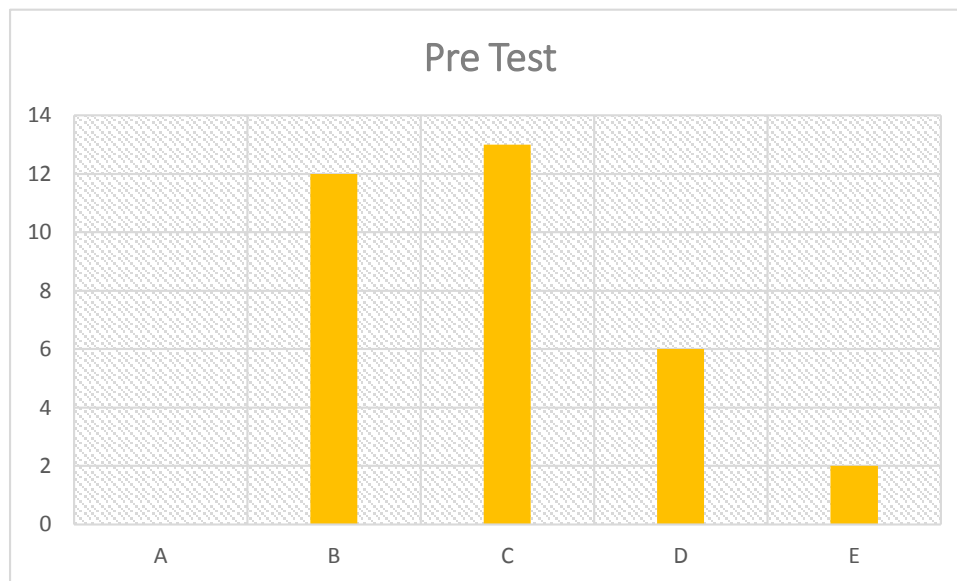
Tabel Lanjutan 4.1

20	Muhammad F	6	2	0.75	5	3	0.63	5	4	0.56	0.64	64	C
21	Muhammad Hanif H	5	3	0.63	5	4	0.56	5	3	0.63	0.60	60	D
22	Muhammad Ilham	5	3	0.63	6	2	0.75	5	3	0.63	0.67	67	C
23	Muhammad Shobir P	6	2	0.75	5	1	0.83	6	2	0.75	0.78	78	B
24	Naisyah Nur Azizah	5	4	0.56	6	3	0.67	7	3	0.70	0.64	64	C
25	Nur Fathiyyah R	4	4	0.50	4	2	0.67	6	4	0.60	0.59	59	D
26	Revandi Subagja	4	2	0.67	5	3	0.63	6	5	0.55	0.61	61	D
27	Sidney Zahirah P	5	3	0.63	4	2	0.67	4	4	0.50	0.60	60	D
28	Syahryl Ramdani	4	4	0.50	4	3	0.57	4	4	0.50	0.52	52	E
29	Syalabiyah Keyshia	5	3	0.63	4	3	0.57	4	3	0.57	0.59	59	D
30	Syifa Fauzia D C	4	3	0.40	3	3	0.50	3	2	0.60	0.50	50	E
31	Syifa Raisya Farhani	6	2	0.75	4	4	0.50	5	4	0.56	0.60	60	D
32	Tanisha Salsabila N	5	2	0.71	6	2	0.75	4	1	0.80	0.75	75	B
33	Wiryadinata Mulia	4	1	0.80	5	2	0.71	4	1	0.80	0.77	77	B
34	Youri Mahdi Hakami	4	1	0.80	4	2	0.67	5	1	0.83	0.77	77	B
JUMLAH $\Sigma$											23.13	2313	A = 0
RATA-RATA ( $\bar{X}$ )											68		B = 12
SIMPANGAN BAKU (s)											7		C = 13
RATA-RATA ( $\bar{X}$ ) DALAM %											68.03		D = 6
PRESENTASE %											35.29		E = 2

**Tabel 4.2 Penilaian Acuan Normal (PAN)**

Batas Daerah Kurve	Nilai	Kategori	
M + 1,8 S atau lebih	80 atau lebih	A	Sangat Baik
Antara M+0,6 S dan M + 1,8 S	72 – 79	B	Baik
Antara M- 0,6 S dan M+0,6 S	63 – 71	C	Cukup
Antara M-1,8 S dan M-0,6 S	55 – 62	D	Kurang
Kurang dari M-1,8 S	54	E	Sangat Kurang

Diagram 4.1 Hasil Pre Test



Dari tabel 4.1 tampak hasil pre test peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan atau menguasai keterampilan manipulatif lengan masih sangat rendah, untuk itu siswa yang mendapatkan nilai A=0 (0%), B=12 (35,29%), C=13 (38,23%), D=6 (17,64%), E=2 (5,88%). Sedangkan nilai rata-rata yang didapatkan adalah 68,03%. Dan hasil presentase pencapaian siswa hanya sebesar 35,29%, hal itu dilihat dari ketercapaian nilai akhir setiap siswa masih dibawah nilai KKM sekolah, yaitu 75%.

## 4.2 Pembahasan Penelitian

### 4.2.1 Hasil Siklus 1 Tindakan 1

#### 4.2.1.1 Perencanaan

Peneliti melanjutkan dari pre test dengan menjelaskan secara rinci mengenai pembelajaran yang akan dilakukan agar siswa lebih memahami tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kemudian disepakati oleh peneliti dan observer serangkaian perencanaan pembelajaran yang akan dilakukan, antara lain :

- 1) Menetapkan materi pembelajaran keterampilan manipulatif lengan dengan bermain softball likes games dan berbagai aktivitas lempar tangkap.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Risma Jati Rahayu, 2019

*UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MANIPULATIF LENGAN PADA PEMBELAJARAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERFORMAT PERMAINAN*

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

- 3) Menyiapkan media atau alat sebagai alat bantu untuk proses belajar mengajar dalam keterampilan manipulatif lengan dengan bermain atau permainan soft ball likes games yaitu bola modifikasi, tiang hinggap atau base.
- 4) Apersepsi dilaksanakan dengan cara menjelaskan secara sepintas tentang pengertian dan tujuan keterampilan bermain dalam keterampilan manipulatif lengan pada pembelajaran model pendidikan gerak berformat permainan dalam hal ini permainannya menggunakan permainan softball likes games.
- 5) Pada pembelajaran inti guru memberikan tugas gerak sesuai yang telah di instruksikan.
- 6) Dalam kegiatan belajar guru bertindak sebagai fasilitator, apabila siswa yang tidak mengerti atau kesulitan dalam proses belajar mengajar, guru memberikan penjelasan dan contoh bagaimana cara yang benar.
- 7) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

#### **4.2.1.2 Pelaksanaan**

Dalam penelitian siklus 1 tindakan 1 dilaksanakan pada hari Selasa, 22 Januari 2019, pukul 07.30-10.00 WIB. Dengan jumlah siswa yang hadir 34 siswa, pembelajaran dilaksanakan di SDPN 252 Setibudi Bandung. Kegiatan pembelajaran tahap ini kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan.

Pada siklus 1 tindakan 1, kegiatan awal guru mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, menertibkan siswa dengan berbaris, memimpin berdo'a bersama-sama dengan mengecek kehadiran siswa, memberikan pertanyaan tentang pembelajaran yang sudah dipelajari siswa dan yang belum diketahui setelah itu melakukan pemanasan dengan musik dan siswa melakukan gerakan lokomotor berpola bebas.

Pada kegiatan inti, guru menginstruksikan atau memerintahkan siswa berada dititik sempurna setiap anak memainkan bola secara individual, setelah memainkan bola secara individual siswa diminta untuk mencari pasangan dan melakukan lempar tangkap bola dengan struktur berpola dengan barisan memanjang siswa berhadapan kemudian siswa melempar kebelakang dan barisan yang dibelakang

Risma Jati Rahayu, 2019

*UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MANIPULATIF LENGAN PADA PEMBELAJARAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERFORMAT PERMAINAN*

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



menangkap bola yang telah dilemparkan setelah berhasil menangkap siswa yang melempar berlari keliling memutar barisan tersebut dan ketika siswa yang barisan dibelakang tidak berhasil menangkap maka siswa melempar kembali kebarisan 2 dari belakang, guru mengintruksikan siswa berkumpul, kemudian siswa mendekati guru untuk berkumpul, guru melakukan tanya jawab dengan siswa kemudian siswa melakukan tanya jawab dengan guru, guru menginstruksikan siswa untuk melakukan pembelajaran permainan softball likes games dengan dimodifikasi berformat permainan. Siswa dibagi menjadi dua regu yaitu regu siswa yang menjadi pelempar melemparkan sejauhnyanya dan siswa yang menjadi penangkap harus bisa menjaga dan berusaha menangkap bolanya. Kemudian setelah melakukan lemparan, siswa berlari keliling base yang sudah disiapkan dan kembali ke tempat atau garis ruang melempar.

#### **4.2.1.3 Pengamatan**

Pada tahap akhir pembelajaran, seluruh siswa dikumpulkan untuk mendapatkan evaluasi atau elaborasi dari pembelajaran permainan yang telah dilaksanakan. Tahap akhir pembelajaran ditutup dengan berdoa' a bersama dan siswa dibubarkan.

#### **4.2.1.4 Refleksi**

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang telah dilakukan. Maka dalam penelitian siklus satu tindakan satu ini peneliti merefleksi dalam penyampaian pembelajaran kepada siswa tentang keterampilan manipulatif lengan yang harus diperhatikan adalah dalam penyampaian pembelajarannya harus memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran yang akan disampaikan, dan harus memberikan kesan menyenangkan kepada siswa saat melakukan permainan tersebut. Guru juga harus bisa lebih kreatif saat memberikan materi pembelajaran agar siswa termotivasi untuk mengikuti permainan asti tersebut dan aktif mengawasi jalannya proses pembelajaran, agar kondisi kelas dapat terpadu dengan baik.

Adapun data yang diperoleh pada saat melakukan siklus 1 tindakan 1 kemampuan melakukan keterampilan manipulatif lengan, diperoleh data sebagai berikut:

Risma Jati Rahayu, 2019

*UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MANIPULATIF LENGAN PADA PEMBELAJARAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERFORMAT PERMAINAN*

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

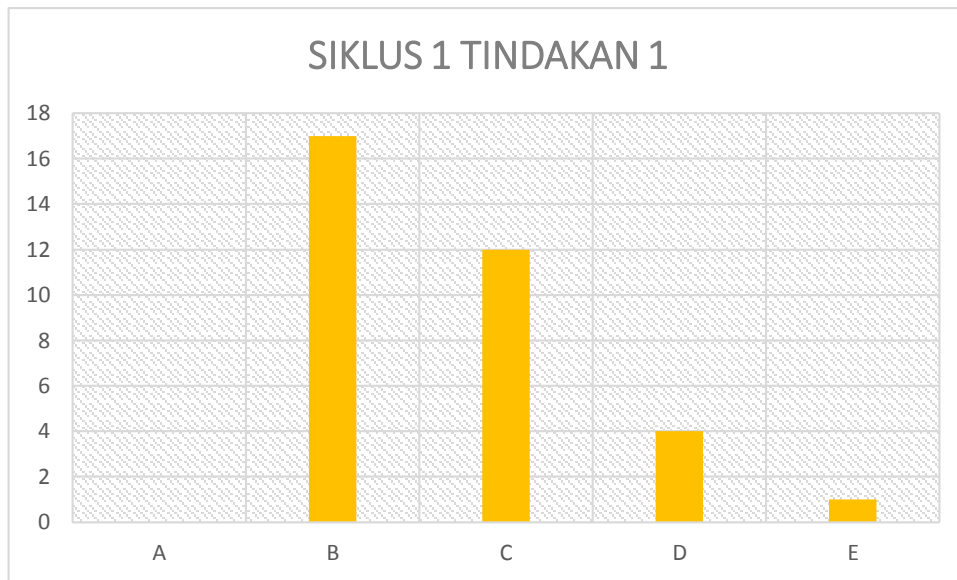
Tabel. 4.3 Hasil Penelitian Siklus 1 Tindakan 1

No	NAMA	Keputusan yang diambil			Melaksanakan Keterampilan			Memberi dukungan			Nilai Performance	Nilai Akhir	Ket
		S	TS	Jumlah	E	TE	Jumlah	S	TS	Jumlah			
1	Afif Rayhan Assidiq	5	2	0.71	7	2	0.78	4	1	0.80	0.76	76	B
2	Ahmad Riandi W A	6	2	0.75	5	2	0.71	5	1	0.83	0.77	77	B
3	Alma Mi'raj Ziba Q	5	2	0.71	6	2	0.75	5	2	0.71	0.73	73	C
4	Alvino Banyu Artha	5	3	0.63	6	2	0.75	5	2	0.71	0.70	70	C
5	Areta Romadona R	4	2	0.67	3	1	0.75	5	1	0.83	0.75	75	B
6	Aurelia Hendro S	7	2	0.78	5	2	0.71	4	3	0.57	0.69	69	C
7	Azka Fathudien K	4	2	0.67	6	1	0.86	5	2	0.71	0.75	75	B
8	Fadhilah Muhammad A	5	3	0.63	5	2	0.71	7	2	0.78	0.71	71	C
9	Firliano Putra Jultinus	4	2	0.67	6	3	0.67	3	3	0.50	0.61	61	D
10	Ghaisani Alya Fairuz	6	3	0.67	5	3	0.63	6	4	0.60	0.63	63	D
11	Giffa Chaesar O L	5	3	0.63	6	4	0.60	5	3	0.63	0.62	62	D
12	Haris Sopan Pramudya	7	2	0.78	5	2	0.71	5	1	0.83	0.78	78	B
13	Haura Lubna Salsabila	5	4	0.56	4	2	0.67	6	2	0.75	0.66	66	C
14	Keyla Shabirah A	4	1	0.80	6	3	0.67	3	3	0.50	0.66	66	C
15	Keyzia Aurelia Putri A	5	1	0.83	6	2	0.75	4	3	0.57	0.72	72	C
16	Khanza Anindya P S	5	2	0.71	5	2	0.71	6	4	0.60	0.68	68	C
17	Maura Hassna Kamilla	6	2	0.75	5	2	0.71	7	4	0.64	0.70	70	C
18	Michael Edward S	6	1	0.86	5	2	0.71	6	2	0.75	0.77	77	B
19	Muhamad Fajar S	5	2	0.71	3	3	0.50	5	2	0.71	0.64	64	C
20	Muhammad F	5	3	0.63	4	1	0.80	4	1	0.80	0.74	74	C

Tabel Lanjutan 4.3

21	Muhammad Hanif	3	3	0.50	5	2	0.63	4	2	0.67	0.60	60	D
22	Muhammad Ilham	7	2	0.78	5	2	0.71	3	1	0.75	0.75	75	B
23	Muhammad Shobir	8	2	0.80	6	3	0.67	4	2	0.67	0.71	71	C
24	Naisyah Nur A	4	1	0.80	5	2	0.71	3	1	0.75	0.75	75	B
25	Nur Fathiyyah R	4	4	0.50	5	6	0.45	6	3	0.67	0.54	54	E
26	Revandi Subagja	5	2	0.71	4	1	0.80	3	1	0.75	0.75	75	B
27	Sidney Zahirah P	4	1	0.80	4	2	0.67	4	1	0.80	0.76	76	B
28	Syahryl Ramdani	5	2	0.71	6	2	0.75	5	1	0.83	0.77	77	B
29	Syalabiyah K	5	2	0.71	6	2	0.75	4	1	0.80	0.75	75	B
30	Syifa Fauzia D	6	2	0.75	5	2	0.71	4	1	0.80	0.75	75	B
31	Syifa Raisya F	6	2	0.75	4	1	0.80	5	2	0.71	0.75	75	B
32	Tanisha Salsabila	5	2	0.71	4	1	0.80	3	1	0.75	0.75	75	B
33	Wirya Dinata M	4	1	0.80	4	2	0.67	4	1	0.80	0.76	76	B
34	Youri Mahdi H	7	2	0.78	4	1	0.80	4	2	0.67	0.75	75	B
JUMLAH $\Sigma$											24.19	2419	A=0
RATA-RATA ( $\bar{X}$ )											71		B=17
SIMPANGAN BAKU (s)											6		C=12
RATA-RATA ( $\bar{X}$ )DALAM %											71.15		D=4
PRESENTASE %											50.00		E=1

Diagram 4.2 Hasil Siklus 1 Tindakan 1



Dari tabel 4.2 tampak hasil siklus 1 tindakan 1 peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan atau menguasai keterampilan manipulatif lengan masih sama yaitu rendah walaupun ada peningkatan sedikit, untuk itu siswa yang mendapatkan nilai A=0 (0%), B=17 (50%), C= 12 (35,29%), D=4 (11,76%), E=1 (2,94%). Sedangkan nilai rata-rata yang didapatkan adalah 71,15%. Dan hasil persentase siswa mencapai 50,00 %, hal itu dilihat dari ketercapaian nilai akhir setiap siswa masih dibawah nilai KKM sekolah, yaitu 75%.

## 4.2.2 Hasil Penelitian Siklus 1 Tindakan 2

### 4.2.2.1 Perencanaan

Peneliti melanjutkan dari siklus 1 tindakan 1 dengan menjelaskan secara rinci mengenai pembelajaran yang akan dilakukan agar siswa lebih memahami tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kemudian disepakati oleh peneliti dan observer serangkaian perencanaan pembelajaran yang akan dilakukan, antara lain :

- 1) Menetapkan materi pembelajaran keterampilan manipulatif lengan dengan bermain softball likes games dan berbagai aktivitas lempar tangkap.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Risma Jati Rahayu, 2019

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MANIPULATIF LENGAN PADA PEMBELAJARAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERFORMAT PERMAINAN**

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

- 3) Menyiapkan media atau alat sebagai alat bantu untuk proses belajar mengajar dalam keterampilan manipulatif lengan dengan bermain atau permainan soft ball likes games yaitu bola modifikasi, tiang hinggap atau base.
- 4) Apersepsi dilaksanakan dengan cara menjelaskan secara sepintas tentang pengertian dan tujuan keterampilan bermain dalam keterampilan manipulatif lengan pada pembelajaran model pendidikan gerak berformat permainan dalam hal ini permainannya menggunakan permainan softball likes games.
- 5) Pada pembelajaran inti guru memberikan tugas gerak sesuai yang telah di instruksikan.
- 6) Dalam kegiatan belajar guru bertindak sebagai fasilitator, apabila siswa yang tidak mengerti atau kesulitan dalam proses belajar mengajar, guru memberikan penjelasan dan contoh bagaimana cara yang benar.
- 7) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

#### **4.2.2.2 Pelaksanaan**

Dalam penelitian siklus 1 tindakan 2 dilaksanakan pada hari Selasa, 29 Januari 2019, pukul 07.30-10.00 WIB. Dengan jumlah siswa yang hadir 34 siswa, pembelajaran dilaksanakan di SDPN 252 Setibudi Bandung. Kegiatan pembelajaran tahap ini kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan.

Pada siklus 1 tindakan 2, kegiatan awal guru mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, menertibkan siswa dengan berbaris, memimpin berdo'a bersama-sama dengan mengecek kehadiran siswa, memberikan pertanyaan tentang pembelajaran yang sudah dipelajari siswa dan yang belum diketahui setelah itu melakukan pemanasan dengan musik dan siswa melakukan gerakan lokomotor berpola bebas.

Pada kegiatan inti, guru menginstruksikan atau memerintahkan siswa berada dititik sempurna setiap anak memainkan bola secara individual, setelah memainkan bola secara individual siswa diminta untuk mencari pasangan dan melakukan

lempar tangkap bola dengan struktur berpola dengan barisan memanjang siswa berhadapan kemudian siswa melempar kebelakang dan barisan yang dibelakang menangkap bola yang telah dilemparkan setelah berhasil menangkap siswa yang melempar berlari keliling memutar barisan tersebut dan ketika siswa yang barisan dibelakang tidak berhasil menangkap maka siswa melempar kembali kebarisan 2 dari belakang, guru mengintruksikan siswa berkumpul, kemudian siswa mendekati guru untuk berkumpul, guru dan siswa melakukan tanya jawab, guru menginstruksikan siswa untuk melakukan pembelajaran permainan softball likes games dengan dimodifikasi berformat permainan. Siswa dibagi menjadi dua regu yaitu regu siswa yang menjadi pelempar melemparkan sejauhnyanya dan siswa yang menjadi penangkap harus bisa menjaga dan berusaha menangkap bolanya. Kemudian setelah melakukan lemparan, siswa berlari keliling 3 base yang sudah disiapkan dan kembali ke tempat atau garis ruang melempar.

#### **4.2.2.3 Pengamatan**

Dalam penelitian siklus 1 tindakan 2 peneliti menemukan permasalahan yang terjadi. Permasalahan yang muncul yaitu masih ada siswa yang kurang memahami pembelajaran tidak banyak juga siswa yang masih kurang mampu dalam melakukan lempar tangkap bola. Sehingga siswa terlihat tidak semangat untuk melakukan aktivitas pembelajaran tersebut, tetapi sebagian besar siswa sudah bisa mengikuti pembelajaran permainan kasti dengan baik.

#### **4.2.2.4 Refleksi**

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang telah dilakukan. Maka dalam penelitian siklus 1 tindakan 2 ini peneliti merefleksikan dalam penyampaian pembelajaran kepada siswa tentang keterampilan manipulatif lengan yaitu dengan permainan softball likes games yang harus diperhatikan adalah dalam penyampaian pembelajarannya harus memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran yang akan disampaikan, dan harus memberikan kesan menyenangkan kepada siswa saat melakukan permainan tersebut. Guru juga harus bisa lebih kreatif saat memberikan materi pembelajaran agar siswa termotivasi untuk mengikuti permainan tersebut dan aktif mengawasi jalannya proses pembelajaran, agar kondisi kelas dapat terpadu dengan baik. Tetapi masih ada

beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru yang sedang menyampaikan materinya sehingga siswa masih ada yang kurang memahami dan juga guru harus memberikan permainan yang dimodifikasi supaya permainan tersebut menarik dan bisa meningkatkan keterampilan manipulatif lengan siswa.

Adapun data yang diperoleh pada saat melakukan siklus 1 tindakan 1 kemampuan melakukan keterampilan manipulatif lengan, diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Penelitian Siklus 1 Tindakan 2

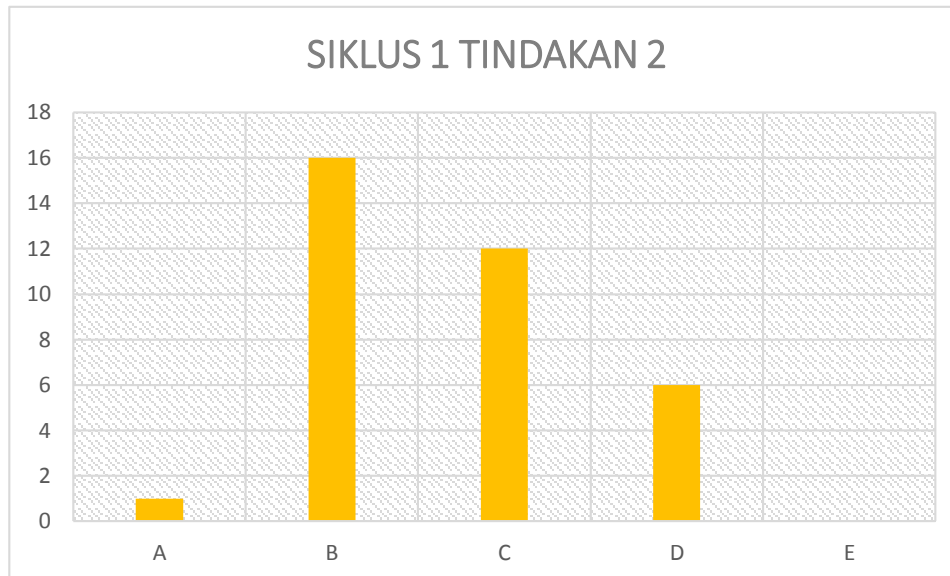
No	NAMA	Keputusan yang diambil			Melaksanakan Keterampilan			Memberi dukungan			Nilai Performance	Nilai Akhir	KET
		S	TS	Jumlah	E	TE	Jumlah	S	TS	Jumlah			
1	Afif Rayhan A	5	1	0.83	5	2	0.71	5	2	0.71	0.75	75	B
2	Ahmad Riandi	4	1	0.80	6	2	0.75	5	2	0.71	0.75	75	B
3	Alma Mi'raj Z	3	1	0.75	4	1	0.80	3	2	0.60	0.72	72	C
4	Alvino Banyu A	7	2	0.78	5	2	0.71	4	1	0.80	0.76	76	B
5	Areta Romadona	6	1	0.86	5	1	0.83	4	3	0.57	0.75	75	B
6	Aurelia Hendro	6	4	0.60	5	3	0.63	6	4	0.60	0.61	61	D
7	Azka Fathudien	6	3	0.67	6	4	0.60	5	4	0.56	0.61	61	D
8	Fadhilah M	5	1	0.83	4	2	0.67	3	1	0.75	0.75	75	B
9	Firliano Putra J	4	1	0.80	5	2	0.71	3	1	0.75	0.75	75	B
10	Ghaisani Alya F	4	2	0.67	5	1	0.83	6	2	0.75	0.75	75	B
11	Giffa Chaesar O	6	4	0.60	5	3	0.63	6	4	0.60	0.61	61	D
12	Haris Sopan P	7	2	0.78	4	2	0.67	5	1	0.83	0.76	76	B
13	Haura Lubna S	4	2	0.67	5	2	0.71	3	2	0.60	0.66	66	C
14	Keyla Shabirah	5	2	0.71	6	2	0.75	5	3	0.63	0.70	70	C
15	Keyzia Aurelia	5	1	0.83	4	2	0.67	4	1	0.80	0.77	77	B
16	Khanza A	5	1	0.83	4	3	0.57	5	1	0.83	0.75	75	B
17	Maura Hassna	6	4	0.60	5	3	0.63	6	3	0.67	0.63	63	C



Tabel Lanjutan 4.4

18	Michael Edward	7	3	0.70	4	2	0.67	4	3	0.57	0.65	65	C
19	Muhamad Fajar	4	1	0.80	5	2	0.71	4	1	0.80	0.77	77	B
20	Muhammad F	6	2	0.75	6	1	0.80	5	2	0.71	0.77	77	B
21	Muhammad Hanif	6	4	0.60	5	3	0.71	5	3	0.63	0.65	65	C
22	Muhammad Ilham	3	2	0.60	6	1	0.86	4	2	0.67	0.71	71	C
23	Muhammad Shobir	5	3	0.63	7	2	0.78	6	4	0.60	0.67	67	C
24	Naisyah Nur A	5	2	0.71	5	2	0.71	6	1	0.86	0.76	76	B
25	Nur Fathiyyah	4	2	0.67	4	1	0.80	6	1	0.86	0.77	77	B
26	Revandi Subagja	6	1	0.80	6	2	0.71	7	2	0.78	0.79	79	B
27	Sidney Zahirah	6	3	0.67	5	3	0.63	5	3	0.63	0.64	64	C
28	Syahryl Ramdani	7	3	0.70	5	3	0.63	6	3	0.67	0.66	66	C
29	Syalabiyyah K	5	3	0.63	4	2	0.67	4	2	0.67	0.65	65	C
30	Syifa Fauzia D	6	2	0.75	5	2	0.71	4	1	0.80	0.75	75	B
31	Syifa Raisya F	4	2	0.67	4	1	0.80	4	1	0.80	0.76	76	B
32	Tanisha Salsabila	6	1	0.83	7	2	0.71	6	2	0.75	0.79	79	B
33	Wirya Dinata	6	1	0.80	5	1	0.80	4	2	0.67	0.79	79	B
34	Youri Mahdi	5	1	0.83	4	1	0.80	4	1	0.80	0.81	81	A
JUMLAH $\Sigma$											24.35	2435	A = 1
RATA-RATA ( $\bar{X}$ )											72		B = 19
SIMPANGAN BAKU (s)											6		C = 11
RATA-RATA ( $\bar{X}$ ) DALAM %											72.01		D = 3
PREESNTASE %											58.82		E = 0

Diagram 4.3 Hasil Penelitian Siklus 1 Tindakan 2



Dari tabel 4.3 tampak hasil siklus 1 tindakan 2 peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan atau menguasai keterampilan manipulatif lengan masih rendah dan untuk peningkatannya masih sedikit, untuk itu siswa yang mendapatkan nilai A= 1 (2,94%), B=19 (55,88%), C= 11 (32,35%), D=3 (8,82%), E=0 (0%). Nilai rata-ratanya adalah 72,01% ada sedikit peningkatan akan tetapi hasil yang diperoleh masih kurang dari harapan, Dan hasil akhir presentase pencapaian siswa naik 8,82 % dari hasil siklus 1 tindakan 1 yaitu menjadi 58,82 %, hal itu dilihat dari ketercapaian nilai akhir setiap siswa masih dibawah nilai KKM sekolah yaitu 75. Dari hasil tersebut bahwa siswa masih belum memperoleh hasil yang memuaskan atau hasil yang tercapai untuk itu segera ditindak lanjuti agar pembelajarannya dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

### 4.2.3 Hasil Penelitian Siklus 2 Tindakan 1

#### 4.2.3.1 Perencanaan

Peneliti melanjutkan dari siklus 1 tindakan 2 dengan menjelaskan secara rinci mengenai pembelajaran yang akan dilakukan agar siswa lebih memahami tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kemudian disepakati

oleh peneliti dan observer serangkaian perencanaan pembelajaran yang akan dilakukan, antara lain :

- 1) Menetapkan materi pembelajaran keterampilan manipulatif lengan dengan bermain softball likes games dan berbagai aktivitas lempar tangkap.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 3) Menyiapkan media atau alat sebagai alat bantu untuk proses belajar mengajar dalam keterampilan manipulatif lengan dengan bermain atau permainan soft ball likes games yaitu bola modifikasi, tiang hinggap atau base.
- 4) Apersepsi dilaksanakan dengan cara menjelaskan secara sepintas tentang pengertian dan tujuan keterampilan bermain dalam keterampilan manipulatif lengan pada pembelajaran model pendidikan gerak berformat permainan dalam hal ini permainannya menggunakan permainan softball likes games.
- 5) Pada pembelajaran inti guru memberikan tugas gerak sesuai yang telah di instruksikan.
- 6) Dalam kegiatan belajar guru bertindak sebagai fasilitator, apabila siswa yang tidak mengerti atau kesulitan dalam proses belajar mengajar, guru memberikan penjelasan dan contoh bagaimana cara yang benar.
- 7) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

#### **4.2.3.2 Pelaksanaan**

Dalam penelitian siklus 2 tindakan 1 dilaksanakan pada hari Selasa, 12 Februari 2019, pukul 07.30-10.00 WIB. Dengan jumlah siswa yang hadir 34 siswa, pembelajaran dilaksanakan di SDPN 252 Setibudi Bandung. Kegiatan pembelajaran tahap ini kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan.

Pada siklus 2 tindakan 1, kegiatan awal guru mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, menertibkan siswa dengan berbaris, memimpin berdo'a bersama-sama

dengan mengecek kehadiran siswa, memberikan pertanyaan tentang pembelajaran yang sudah dipelajari siswa dan yang belum diketahui setelah itu melakukan pemanasan dengan musik dan siswa melakukan gerakan lokomotor berpola bebas.

Pada kegiatan inti, guru menginstruksikan atau memerintahkan siswa berada di titik sempurna setiap anak memainkan bola secara individual, setelah memainkan bola secara individual siswa diminta untuk mencari pasangan dan melakukan lempar tangkap bola dengan struktur berpola dengan barisan memanjang siswa berhadapan kemudian siswa melempar kebelakang dan barisan yang dibelakang menangkap bola yang telah dilemparkan setelah berhasil menangkap siswa yang melempar berlari keliling memutari barisan tersebut dan ketika siswa yang barisan dibelakang tidak berhasil menangkap maka siswa melempar kembali kebarisan 2 dari belakang, guru menginstruksikan siswa berkumpul, guru dan siswa melakukan tanya jawab, guru menginstruksikan siswa untuk melakukan pembelajaran permainan softball likes games dengan dimodifikasi berformat permainan. Pada tahap ini siswa melakukan lemparan dengan sendiri kemudian memukulnya, untuk yang menangkap tetap menangkap dan menjaga sesuai dengan tugas dalam permainannya.

#### **4.2.3.3 Pengamatan**

Dalam penelitian siklus 2 tindakan 1 dikatakan sudah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan namun demikian hasil dari tahapan ini masih lumayan cukup, tetapi masih ada sedikit siswa yang masih kurang mengerti dari sebagian besar yang sudah mengerti dikelas itu, maka penelitian ini masih dikatakan lanjut sehingga bisa hasilnya maksimal.

#### **4.2.3.4 Refleksi**

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang telah dilakukan. Maka dalam penelitian siklus 2 tindakan 1 ini peneliti merefleksikan dalam penyampaian pembelajaran kepada siswa tentang keterampilan manipulatif lengan yaitu dengan permainan softball likes games yang harus diperhatikan adalah dalam penyampaian pembelajarannya harus memudahkan siswa untuk

memahami pembelajaran yang akan disampaikan, dan harus memberikan kesan menyenangkan kepada siswa saat melakukan permainan tersebut. Guru juga harus bisa lebih kreatif saat memberikan materi pembelajaran agar siswa termotivasi untuk mengikuti permainan tersebut dan aktif mengawasi jalannya proses pembelajaran, agar kondisi kelas dapat terpadu dengan baik.

Adapun data yang diperoleh pada saat melakukan siklus 2 tindakan 1 kemampuan melakukan keterampilan manipulatif lengan, diperoleh data sebagai berikut :

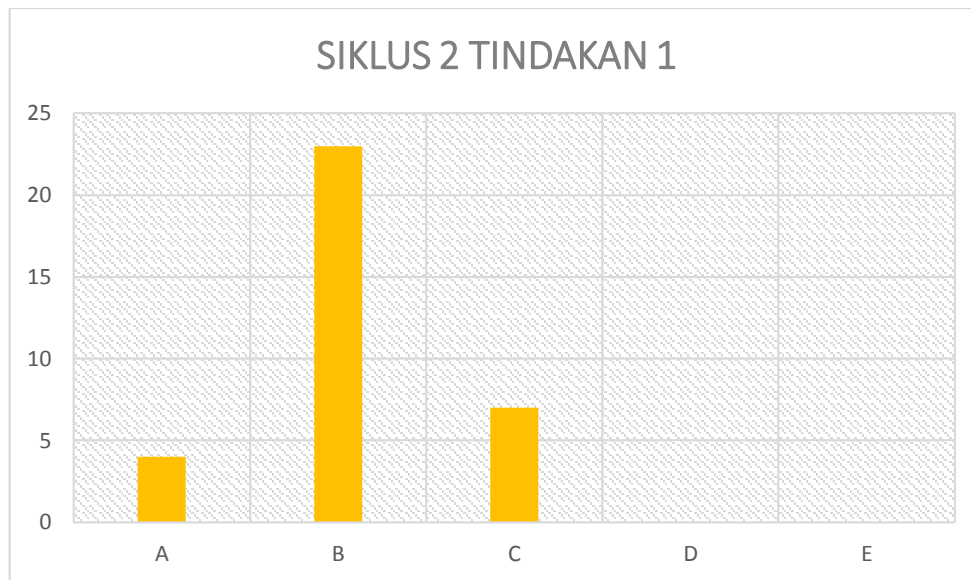
Tabel 4.5 Hasil Penelitian Siklus 2 Tindakan 1

No	NAMA	Keputusan yang diambil			Melaksanakan Keterampilan			Memberi dukungan			Nilai Performance	Nilai Akhir	Ket
		S	TS	Jumlah	E	TE	Jumlah	S	TS	Jumlah			
1	Afif Rayhan A	5	1	0.83	4	1	0.80	4	1	0.80	0.81	81	A
2	Ahmad Riandi	7	2	0.78	5	2	0.71	5	1	0.83	0.78	78	B
3	Alma Mi'raj Z	6	1	0.86	6	2	0.75	5	2	0.71	0.77	77	B
4	Alvino Banyu A	5	2	0.71	6	1	0.86	6	2	0.75	0.77	77	B
5	Areta Romadona	6	2	0.75	5	2	0.71	6	1	0.86	0.77	77	B
6	Aurelia Hendro	3	1	0.75	4	1	0.80	4	1	0.80	0.78	78	B
7	Azka Fathudien	5	2	0.71	3	1	0.75	4	2	0.67	0.71	71	C
8	Fadhilah M	6	2	0.75	5	2	0.71	4	2	0.67	0.71	71	C
9	Firliano Putra J	5	1	0.83	4	1	0.80	4	1	0.80	0.81	81	A
10	Ghaisani Alya	5	1	0.83	6	2	0.75	6	1	0.86	0.81	81	A
11	Giffa Chaesar O	7	3	0.70	4	1	0.80	4	1	0.80	0.77	77	B
12	Haris Sopan P	5	1	0.83	5	2	0.71	4	1	0.80	0.78	78	B
13	Haura Lubna S	7	3	0.70	5	1	0.83	6	2	0.75	0.76	76	B
14	Keyla Shabirah	5	2	0.71	4	1	0.80	3	2	0.60	0.70	70	C
15	Keyzia Aurelia P	5	1	0.83	4	1	0.80	3	1	0.75	0.79	79	B
16	Khanza Anindya	4	2	0.67	4	1	0.80	4	1	0.80	0.76	76	B
17	Maura Hassna	4	2	0.67	5	3	0.63	4	1	0.80	0.70	70	C
18	Michael Edward	4	1	0,80	4	1	0,80	5	2	0,71	0,77	77	B

Tabel Lanjutan 4.5

19	Muhamad Fajar	5	2	0.71	3	1	0.75	3	1	0.75	0.74	74	C
20	Muhammad F	4	1	0.80	3	1	0.75	3	1	0.75	0.77	77	B
21	Muhammad Hanif	7	2	0.78	5	1	0.83	4	2	0.67	0.76	76	B
22	Muhammad Ilham	5	2	0.71	4	1	0.80	6	2	0.75	0.75	75	B
23	Muhammad Shobir	3	1	0.75	3	1	0.75	4	1	0.80	0.77	77	B
24	Naisyah Nur A	5	1	0.83	7	2	0.78	4	2	0.67	0.76	76	B
25	Nur Fathiyyah R	4	2	0.67	4	1	0.80	5	1	0.83	0.77	77	B
26	Revandi Subagja	7	1	0.88	4	1	0.80	6	2	0.75	0.81	81	A
27	Sidney Zahirah	5	1	0.83	4	3	0.57	4	2	0.67	0.69	69	C
28	Syahryl Ramdani	5	1	0.83	7	2	0.78	6	2	0.75	0.79	79	B
29	Syalabiyah K	4	2	0.67	4	2	0.67	3	1	0.75	0.69	69	C
30	Syifa Fauzia D C	4	1	0.80	5	2	0.71	3	1	0.75	0.75	75	B
31	Syifa Raisya F	4	2	0.67	4	1	0.80	4	1	0.80	0.76	76	B
32	Tanisha Salsabila	3	1	0.75	4	1	0.80	3	1	0.75	0.77	77	B
33	Wirya Dinata M	6	2	0.75	5	1	0.83	6	2	0.75	0.78	78	B
34	Youri Mahdi H	7	2	0.78	6	2	0.75	3	1	0.75	0.76	76	B
JUMLAH $\Sigma$											25.88	2588	A=4
RATA-RATA ( $\bar{X}$ )											76		B=23
SIMPANGAN BAKU											3		C=7
RATA-RATA ( $\bar{X}$ ) DALAM %											76.10		D=0
PRESENTASE %											79.41		E=0

Diagram 4.4 Hasil Penelitian Siklus 2 Tindakan 1



Dari tabel 4.4 tampak hasil siklus 2 tindakan 1 peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan atau menguasai keterampilan manipulatif lengan lumayan cukup, untuk itu siswa yang mendapatkan nilai A= 4 (11,76%), B=23 (67,64%), C= 7 (20,58%), D=0 (0%), E=0 (0%). Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 76,10% ada sedikit peningkatan dan sudah memenuhi standar KKM tapi masih belum cukup memuaskan hasilnya, untuk nilai persentasinya juga naik 20,59% dari 58,82% menjadi 79,41%.

#### 4.2.4 Hasil Penelitian Siklus 2 Tindakan 2

##### 4.2.4.1 Perencanaan

Peneliti melanjutkan dari siklus 2 tindakan 1 dengan menjelaskan secara rinci mengenai pembelajaran yang akan dilakukan agar siswa lebih memahami tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kemudian disepakati oleh peneliti dan observer serangkaian perencanaan pembelajaran yang akan dilakukan, antara lain :

- 1) Menetapkan materi pembelajaran keterampilan manipulatif lengan dengan bermain softball likes games dan berbagai aktivitas lempar tangkap.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Risma Jati Rahayu, 2019

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MANIPULATIF LENGAN PADA PEMBELAJARAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERFORMAT PERMAINAN**

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



- 3) Menyiapkan media atau alat sebagai alat bantu untuk proses belajar mengajar dalam keterampilan manipulatif lengan dengan bermain atau permainan soft ball likes games yaitu bola modifikasi, tiang hinggap atau base.
- 4) Apersepsi dilaksanakan dengan cara menjelaskan secara sepintas tentang pengertian dan tujuan keterampilan bermain dalam keterampilan manipulatif lengan pada pembelajaran model pendidikan gerak berformat permainan dalam hal ini permainannya menggunakan permainan softball likes games.
- 5) Pada pembelajaran inti guru memberikan tugas gerak sesuai yang telah di instrusikan.
- 6) Dalam kegiatan belajar guru bertindak sebagai fasilitator, apabila siswa yang tidak mengerti atau kesulitan dalam proses belajar mengajar, guru memberikan penjelasan dan contoh bagaimana cara yang benar.
- 7) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

#### **4.2.4.2 Pelaksanaan**

Dalam penelitian siklus 2 tindakan 2 dilaksanakan pada hari Selasa, 19 februari 2019 pukul 07.30-10.00 WIB. Dengan jumlah siswa yang hadir 34 siswa, pembelajaran dilaksanakan di SDPN 252 Setibudi Bandung. Kegiatan pembelajaran tahap ini kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan.

Pada siklus 2 tindakan 1, kegiatan awal guru mengecek kesiapan belajar siswa, lapangan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, menertibkan siswa dengan berbaris, memimpin berdo'a bersama-sama dengan mengecek kehadiran siswa, memberikan pertanyaan tentang pembelajaran yang sudah dipelajari siswa dan yang belum diketahui setelah itu melakukan pemanasan dengan musik dan siswa melakukan gerakan lokomotor berpola bebas.

Pada kegiatan inti, guru menginstruksikan atau memerintahkan siswa berada di titik sempurna setiap anak memainkan bola secara individual,

setelah memainkan bola secara individual siswa diminta untuk mencari pasangan dan melakukan lempar tangkap bola dengan struktur berpola dengan barisan memanjang siswa berhadapan kemudian siswa melempar kebelakang dan barisan yang dibelakang menangkap bola yang telah dilemparkan setelah berhasil menangkap siswa yang melempar berlari keliling memutar barisan tersebut dan ketika siswa yang barisan dibelakang tidak berhasil menangkap maka siswa melempar kembali kebarisan 2 dari belakang, guru mengintruksikan siswa berkumpul, guru dan siswa melakukan tanya jawab, guru menginstruksikan siswa untuk melakukan pembelajaran permainan softball likes games dengan dimodifikasi berformat permainan. Pada tahap ini siswa dibagi menjadi 3 regu yaitu pemukul, pelempar, dan penangkap, untuk regu pemukul dengan tugasnya yaitu memukul bola dari hasil lemparan pada regu pelempar, dan regu pemukul ini berlari mengelilingi 3 base kemudian balik lagi ketempat asalnya, sedangkan regu penangkap tetap menangkap bola, memainkan dan menjaga base yang sudah diletakkan.

#### **4.2.4.3 Pengamatan**

Dalam penelitian siklus 2 tindakan 2 peneliti masih sudah cukup baik dalam memberikan pembelajaran, terlihat dari antusias siswa yang sangat semangat mengikuti dalam pembelajaran keterampilan manipulatif lengan yaitu soft ball likes games. Rata-rata siswa juga dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, sudah banyak yang menguasai gerakan lempar tangkap dan memukul bola dengan baik.

#### **4.2.4.4 Refleksi**

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang telah dilakukan. Maka dalam penelitian siklus 2 tindakan 2 ini peneliti merefleksikan dalam penyampaian pembelajaran kepada siswa tentang keterampilan manipulatif lengan yaitu dengan permainan softball likes games yang harus diperhatikan adalah dalam penyampaian pembelajarannya harus memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran yang akan disampaikan, dan harus memberikan kesan menyenangkan kepada siswa saat melakukan permainan tersebut. Pada

tahapan ini siswa sudah mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga hasilnya dikatakan mencapai rata-rata yang relevan. Pemahaman siswa dalam keterampilan manipulatif lengan yaitu dalam permainan softball likes games ini sudah dapat dilakukan dengan benar, dibandingkan dengan tahapan-tahapan sebelumnya.

Adapun data yang diperoleh pada saat melakukan siklus 2 tindakan 2 kemampuan melakukan keterampilan manipulatif lengan, diperoleh data sebagai berikut :

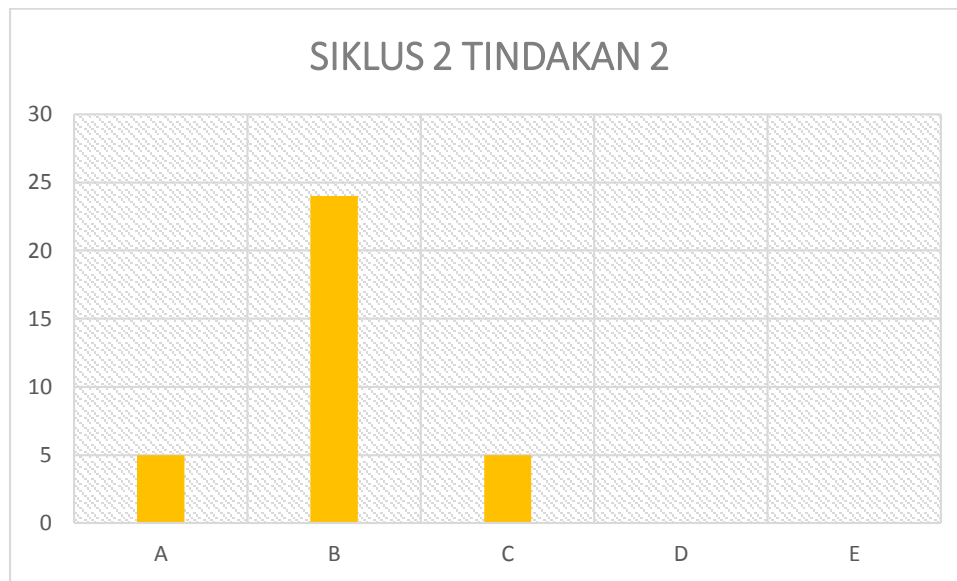
Tabel 4.6 Hasil Penelitian Siklus 2 Tindakan 2

No	NAMA	Keputusan yang Diambil			Melaksanakan Keterampilan			Memberi dukungan			Nilai Performance	Nilai Akhir	Ket
		S	TS	Jumlah	E	TE	Jumlah	S	TS	Jumlah			
1	Afif Rayhan A	7	2	0.78	5	2	0.71	6	1	0.86	0.78	78	B
2	Ahmad Riandi W	7	2	0.78	6	2	0.75	7	2	0.78	0.77	77	B
3	Alma Mi'raj Ziba	7	3	0.70	6	2	0.75	6	3	0.67	0.71	71	C
4	Alvino Banyu A	8	3	0.73	5	1	0.83	6	2	0.75	0.77	77	B
5	Areta Romadona	6	1	0.86	5	1	0.83	6	2	0.75	0.81	81	A
6	Aurelia Hendro S	6	1	0.86	6	2	0.75	6	2	0.75	0.79	79	B
7	Azka Fathudien K	5	1	0.83	4	1	0.80	5	2	0.71	0.78	78	B
8	Fadhilah M	7	3	0.70	6	2	0.75	6	1	0.86	0.77	77	B
9	Firliano Putra J	6	1	0.86	8	3	0.73	6	2	0.75	0.78	78	B
10	Ghaisani Alya F	7	2	0.78	5	2	0.71	5	1	0.83	0.78	78	B
11	Giffa Chaesar O	6	2	0.75	5	2	0.71	7	1	0.88	0.78	78	B
12	Haris Sopan P	6	2	0.75	6	4	0.60	6	1	0.86	0.74	74	C
13	Haura Lubna S	7	2	0.78	5	1	0.83	5	2	0.71	0.78	78	B
14	Keyla Shabirah A	7	3	0.70	6	2	0.75	7	1	0.88	0.78	78	B
15	Keyzia Aurelia P	7	2	0.78	7	3	0.70	6	1	0.86	0.78	78	B
16	Khanza Anindya	6	2	0.75	7	2	0.78	7	2	0.78	0.77	77	B
17	Maura Hassna K	8	2	0.80	7	3	0.70	5	1	0.83	0.78	78	B
18	Michael Edward	6	2	0.75	8	2	0.80	7	2	0.78	0.78	78	B

Tabel Lanjutan 4.6

19	Muhamad Fajar S	8	2	0.80	7	3	0.70	7	2	0.78	0.76	76	B
20	Muhammad F	7	3	0.70	7	2	0.78	6	1	0.86	0.78	78	B
21	Muhammad Hanif	8	3	0.73	7	3	0.70	6	3	0.67	0.70	70	C
22	Muhammad Ilham	7	2	0.78	8	2	0.80	7	2	0.78	0.79	79	B
23	Muhammad Shobir	7	1	0.88	6	1	0.86	5	2	0.71	0.82	82	A
24	Naisyah Nur A	6	1	0.86	5	2	0.71	5	1	0.83	0.80	80	B
25	Nur Fathiyah R	8	2	0.80	6	3	0.67	5	1	0.83	0.77	77	B
26	Revandi Subagja	8	4	0.67	7	2	0.78	8	1	0.89	0.78	78	B
27	Sidney Zahirah P	7	3	0.70	7	2	0.78	5	1	0.83	0.77	77	B
28	Syahryl Ramdani	7	1	0.88	6	2	0.75	5	2	0.71	0.78	78	B
29	Syalabiyah K	8	2	0.80	7	1	0.88	8	1	0.89	0.85	85	A
30	Syifa Fauzia D C	7	3	0.70	4	1	0.80	5	2	0.71	0.74	74	C
31	Syifa Raisya F	6	1	0.86	3	1	0.75	7	2	0.78	0.79	79	B
32	Tanisha Salsabila	6	3	0.67	4	2	0.67	4	1	0.80	0.71	71	C
33	Wirya Dinata M	6	1	0.86	5	1	0.83	4	1	0.80	0.83	83	A
34	Youri Mahdi H	7	1	0.88	5	2	0.71	6	1	0.86	0.82	82	A
JUMLAH $\Sigma$											26.37	2637	A = 5
RATA-RATA ( $\bar{X}$ )											78		B = 24
SIMPANGAN BAKU (s)											3		C = 5
RATA-RATA RATA-RATA ( $\bar{\bar{X}}$ ) DALAM %											77.57		D = 0
PRESENTASE %											85.29		E = 0

Diagram 4.5 Hasil Penelitian Siklus 2 Tindakan 2



Dari tabel 4.5 tampak hasil siklus 2 tindakan 2 peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan atau menguasai keterampilan manipulatif sudah baik, untuk itu siswa yang mendapatkan nilai A= 5 (14,70%), B=24 (70,58%), C= 0 (0%), D=0 (0%), E=0 (0%). Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 77,57% ada sedikit peningkatan dan sudah memenuhi standar KKM. untuk nilai presentasinya juga naik 5,88% dari 79,41% menjadi 85,29%.

### 4.3 Diskusi Penemuan

Kurangnya keterampilan bisa dikatakan akibat rendahnya atau minim pengalaman belajar. Belajar atau latihan ini menjadi perhatian yaitu bagaimana proses belajar berlangsung, dengan cara apa belajar atau latihan dilakukan, dan seperti apa kualitas belajar atau latihan tersebut? Salah satu halnya yaitu dengan aktivitas bermain menurut Elfiadi (2016, hlm. 54) bermain dapat merangsang dan mengembangkan seluruh perkembangannya baik fisik maupun psikis. Untuk itu agar pembelajaran berjalan dengan baik dan anak cepat menguasai pembelajaran bahkan meningkatkan keterampilan anak maka strategi yang dibutuhkan dengan menerapkan model pembelajaran. guru pendidikan jasmani perlu menerapkan model pembelajaran yang cocok sesuai dengan materi ajarnya (Sumarsono, 2017).

Oleh karena itu peneliti memakai model pembelajaran dengan model pendidikan gerak, agar karakteristik dan keterampilan gerak anak meningkat, sebab

Risma Jati Rahayu, 2019

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MANIPULATIF LENGAN PADA PEMBELAJARAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERFORMAT PERMAINAN**

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

dengan model pendidikan gerak menekankan anak untuk bergerak bebas tanpa ada unsur keterpaksaan dari guru. Menurut Nugraha, dkk. (2018, hlm. 26) model pendidikan gerak merupakan salah satu model pembelajaran dalam pendidikan jasmani.

Penerapan model pendidikan gerak berbasis permainan yang digunakan oleh peneliti untuk meningkatkan keterampilan hasil belajar keterampilan manipulatif lengan pada pembelajaran model pendidikan gerak berformat permainan terhadap siswa kelas IV SDPN 252 Setiabudi Bandung. Pada dasarnya, pelaksanaan model pendidikan gerak adalah penggabungan antara Gerak Dasar Fundamental dengan Konsep Gerak. Artinya Pengajaran Gerak Dasar Fundamental berdasarkan pada penerapan konsep gerak.

Menurut Nugraha, dkk. (2018, hlm. 25) gerak dasar fundamental (Basic Fundamental Movement) merupakan pola gerakan yang menjadi dasar untuk ketangkasan gerak yang lebih kompleks. Menurut Fadhillah & Wibowo (2018, hlm. 61) keterampilan gerak dasar fundamental dapat dikembangkan melalui aktivitas fisik berupa permainan, karena dengan bermain siswa akan dituntut untuk mengembangkan kreatifitasnya untuk bertindak dan atau mengambil keputusan yang secara interaktif akan membuat siswa berfikir untuk mengeluarkan keterampilan gerakanya dalam setiap keputusan yang ia ambil. Oleh karena itu penerapan model pendidikan gerak berbasis permainan menjadi strategi yang cocok diterapkan di sekolah dasar, sebab siswa SD sangat senang bermain, sehingga siswapun sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran tersebut, tidak hanya antusias tetapi siswapun mendapatkan kebahagiaan saat mengikuti pembelajaran, hal tersebut membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Hal itu berarti pada penelitian ini siswa mampu bergerak bebas sebab dalam model pendidikan gerak menekankan anak untuk bergerak anak mencari sendiri gerakan yang mampu dipikirkannya dan melakukannya sesuai dengan kemampuan sendiri tanpa harus membandingkannya dengan gerakan dari gerakan anak yang lain. Menurut Mahendra (2017, hlm. 3) model pendidikan gerak lebih bersifat eksploratif, karena lebih mengarahkan anak-anak untuk mencari sendiri gerakan

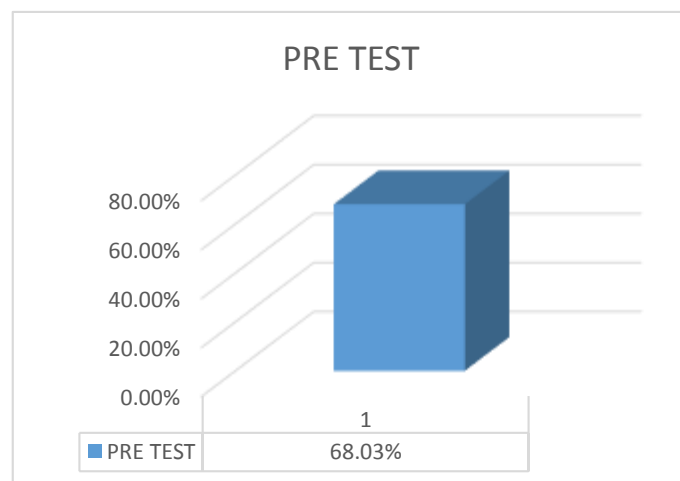
yang mampu dipikirkannya dan ditantang untuk mampu mengubah dan mengembangkannya juga sesuai dengan kemampuan sendiri.

Model pendidikan gerak mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar keterampilan manipulatif lengan, karena dengan model ini siswa diberikan kebebasan terhadap guru terkait gerakkan ia lakukan dan tanpa ada paksaan juga dari guru nya, guru hanya memberikan pengertian terkait pembelajaran atau materi yang akan disampaikan. Hal ini siswa lebih aktif dalam melakukan gerakkan-gerakkan dalam materi yang guru sampaikan.

#### 4.4 Perbandingan Setiap Hasil Penelitian

##### 4.4.1 Pre Test

**Diagram 4.6 Hasil Pre Test**

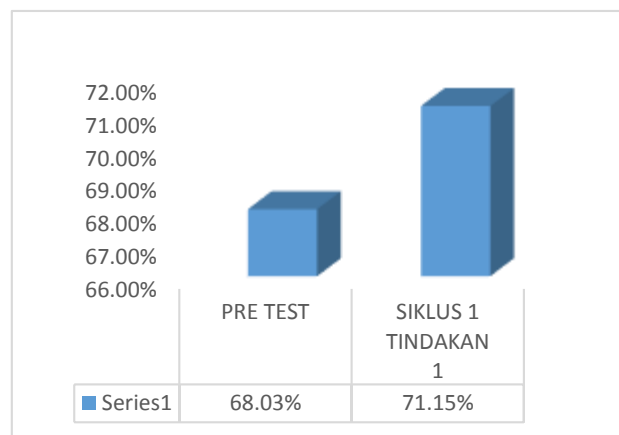


Berdasarkan data hasil penelitian menggunakan lembar GPAI penelitian di setiap tindakan keterampilan manipulatif lengan pada pembelajaran model pendidikan gerak, didapatkan hasil pre test awal rata-rata presentase keterampilan siswa sebesar 68,03 % dari data yang didapat dari pre test sangat rendah, sebab kemampuan siswa dalam keterampilan manipulatif lengan sangat rendah siswa masih belum mahir tentang keterampilan manipulatif lengannya.



#### 4.4.2 Hasil Perbandingan Pre Test dengan Siklus 1 Tindakan 1

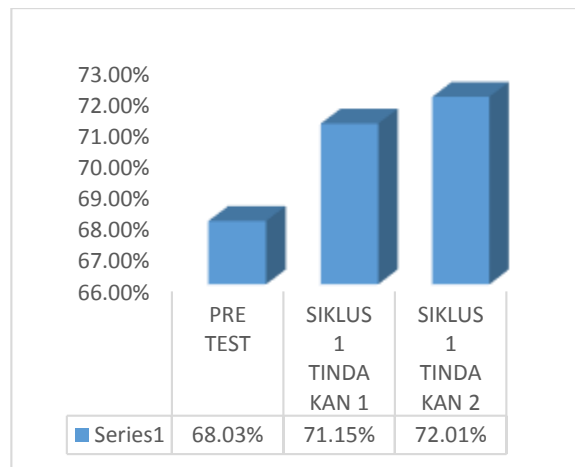
**Diagram 4.7**



Berdasarkan data hasil penelitian menggunakan lembar GPAI penelitian di setiap tindakan keterampilan manipulatif lengan pada pembelajaran model pendidikan gerak berformat permainan dengan materi soft ball likes games, dikarenakan pada materi soft ball likes games ini mengacu kepada komponen gerak menangkap, memukul dan melempar. Kemudian hasil yang didapatkan pada pre tes rata-rata presentase keterampilan siswa yaitu 68,03 % dari data yang didapat dari hasil pre test ini sangat rendah, oleh sebab itu peneliti merencanakan pembelajaran soft ball likes games ini dapat di modifikasi supaya mempermudah siswa untuk melakukannya. Pada siklus 1 tindakan 1 peneliti memberikan pembelajaran soft ball likes games, yang dimodifikasikan tanpa alat pemukul dan memakai bola kertas yang telah dimodifikasi, permainannya tidak begitu sama dengan permainan soft ball yang sebenarnya, tujuannya untuk mengenalkan siswa tentang permainan soft ball dan peraturan permainan softball, sehingga hasil yang didapat di Siklus 1 Tindakan 1 meningkat rata-rata presentase yang didapat sebesar 71.15%.

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

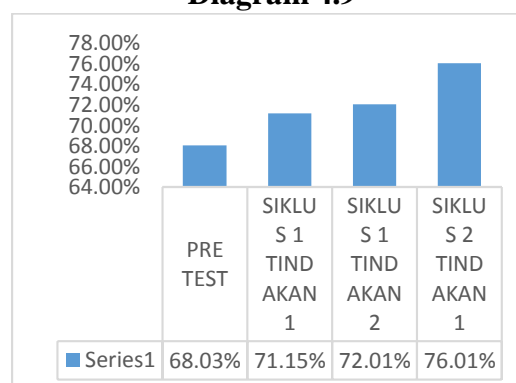
Diagram 4.8



Pada diagram 4.8 terlihat ada peningkatan, sebab siswa sudah sedikit memahami apa yang telah dijelaskan oleh guru tentang permainan softball likes games yang mengacu pada keterampilan manipulatif lengan. Pada siklus 1 tindakan 2 siswa diberikan permainannya masih tidak menggunakan alat pemukul, ini dikarenakan agar mempermudah siswa untuk melakukannya. Pada diagram tersebut hasil yang didapatkan pada siklus 1 tindakan 2 yaitu 72,01%. Hal ini meningkat dari tahapan sebelumnya yaitu siklus 1 tindakan 1, sedangkan hasil siklus 1 tindakan 1 yaitu 71.16%.

#### 4.4.4 Perbandingan Hasil Siklus 1 Tindakan 2 dengan Siklus 2 Tindakan 1

Diagram 4.9



Selanjutnya rata-rata presentasi siklus 2 tindakan 1 mengalami peningkatan dari hasil siklus 1 tindakan 2 artinya keterampilan manipulatif lengan pada pembelajaran model pendidikan gerak berformat permainan yaitu pembelajaran

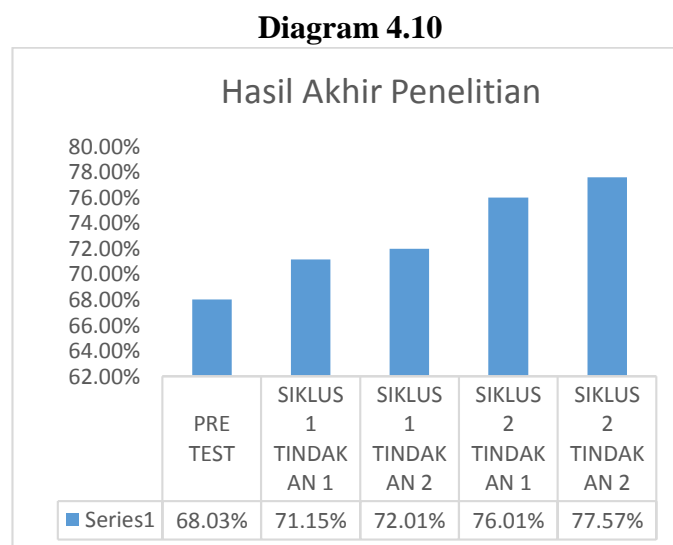
Risma Jati Rahayu, 2019

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MANIPULATIF LENGAN PADA PEMBELAJARAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERFORMAT PERMAINAN**

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

softball likes games sudah cukup meningkat. Pembelajaran yang diberikan pada siklus 2 tindakan 1 sudah hampir menyerupai permainan kasti yang sesungguhnya sudah menggunakan media pemukul dan bola modifikasi, hanya permainannya masih belum menyerupai permainan soft ball sebenarnya. Presentase yang didapat dalam penelitian siklus 2 tindakan 1 rata-ratanya sebesar 76,01% artinya sudah mencapai hasil yang diinginkan.

#### 4.3.5 Perbandingan Hasil Siklus 2 Tindakan 1 dengan Siklus 2 Tindakan 2.



Pada siklus 2 tindakan 2 ini materi yang diberikan kepada siswa sudah seperti mirip dengan permainan soft ball likes games sesungguhnya sebab dilihat dari siklus-siklus sebelumnya hampir keseluruhan siswa sudah memahami permainan soft ball likes games. Hal ini sudah menjadi tujuan dari pembelajaran yang peneliti harapkan. Karena dalam setiap tahapanya selalu meningkat.

#### 4.5 Pembahasan Hasil Penelitian dalam Setiap Tindakan

##### 4.5.1 Pembahasan Hasil Pre Test

Terihat dari tahapan awal ini masih banyak siswa yang melakukan gerakanya asal-asalan atau kurang tepat dari komponen gerakan manipulatif lengan, pada tahapan ini siswa diberikan komponen permainan softball likes games yang mengarah ke gerakan melempar dan menangkap, dari segi lemparan nya siswa masih banyak yang kurang tepat dan dari segi tangkapanya siswa masih

banyak yang terlepas. Hasil yang didapatkan pre rata-rata presentase keterampilan siswa sebesar 68,03 % dari data yang didapat dari pre test sangat rendah.

#### **4.5.2 Pembahasan Hasil Siklus 1 Tindakan 1**

Pada tahap ini, siswa dalam melakukan keterampilan manipulatif lengan juga terlihat masih sama yaitu masih rendah, masih banyak yang kurang tepat dan kurang benar terhadap seuai komponen, kemudian dalam melakukan gerakan keterampilan manipulatif lengan, pada tahapan ini juga masih sama diberikan komponen permainan yang mengarah terhadap gerakan melempar dan menangkap. Terlihat masih banyak juga yang kurang tepat dan terlepas dari segi lemparan dan tangkapannya. Untuk nilainya juga masih belum mencapai kategori cukup, nilai ketercapaiannya 71,15%. Hal ini masih kurang dari presentase KKM 75%.

#### **4.5.3 Pembahasan Hasil Siklus 1 Tindakan 2**

Pada tahap ini, siswa terlihat masih sama dikatakan rendah, dari melakukan gerakannya ketika melempar dan menangkap masih tetap kurang efektif dan kurang tepat, gerakan melemparnya rata-rata masih banyak yang terlepas. Tetapi peneliti menemukan peningkatan dari hasil tindakan sebelumnya. Hasil presentase siklus 1 tindakan 2 mencapai 72,01%. Hal ini masih kurang dari presentase nilai KKM 75%.

#### **4.5.4 Pembahasan Hasil Siklus 2 Tindakan 1**

Pada tahap ini, peneliti memberikan permainan softball likes games sudah mengarah pada konsep atau komponen gerakan melempar menangkap dan memukul bola, pada komponen menangkap dan melempar siswa sudah mulai terlihat hampir tepat dan sudah tidak banyak siswa yang melakukan tangkapannya terlepas atau yang lainnya, namun pada gerakan memukulnya masih belum tepat atau efektif, tetapi peneliti menemukan peningkatan dari hasil tindakan sebelumnya. Hasil presentase siklus 2 tindakan 1 mencapai 76,01%. Walaupun sudah menagalami capaian nilai KKM yaitu 75%. Untuk itu peneliti masih melanjutkan kembali karna dari segi memukulnya masih kurang efektif.

#### **4.5.5 Pembahasan Hasil Siklus 2 Tindakan 2**

Pada tahap terakhir, peneliti melihat untuk gerakan manipulatif lengannya sudah efektif atau tepat dan juga dari segi komponen melempar, menangkap, dan

memukul bola nya sudah benar, peneliti juga menemukan hasil peningkatan yang signifikan dari hasil pre test sampai siklus 2 tindakan 2, untuk presentase hasil siklus 2 tindakan 2 mencapai 77,57%. Hal ini sudah melampaui presentase nilai KKM yaitu 75%. Dan untuk gerakan manipulatif lengan siswa kelas 4 C ini sudah mahir atau bagus.

#### **4.6 Pembahasan Seluruh Hasil Tindakan**

Berdasarkan dari seluruh pembahasan di atas bahwa hasil akhir dari suatu penelitian mengalami peningkatan terlihat dari setiap tindakanya, pada pre-test peneliti mendapatkan hasil rata-rata yaitu 68,03% hal ini terlihat masih sangat rendah, kemudian peneliti melanjutkan tindakan selanjutnya yaitu dengan tindakan siklus 1 tindakan 1 dengan mencapai rata-rata 71,15% dan siklus 1 tindakan 2 yaitu 72,01% hal tersebut juga masih sama dikarenakan siswa masih belum mencapai rata-rata KKM yaitu 75%. Pada penelitian selanjutnya peneliti mendapatkan hasil dan telah mencapai KKM yaitu pada siklus 2 tindakan 1 dengan mencapai rata-rata 76,01% dan siklus 2 tindakan 2 yaitu 77,57%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model pendidikan gerak dengan berformat permainan dapat meningkatkan keterampilan manipulatif lengan siswa sekolah dasar kelas 4.