

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. Peneliti menggunakan dua siklus yang pada setiap siklusnya terdiri dari dua tindakan. Penelitian dilaksanakan di SDN 032 Tilil Kota Bandung. 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 kemampuan gerak siswa dengan menggunakan model *movement problem based learning volley-like games*, instrument menggunakan penilaian GPAI. Adapun hasil penilaian pada tahap *pre-test* sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Pre-Test

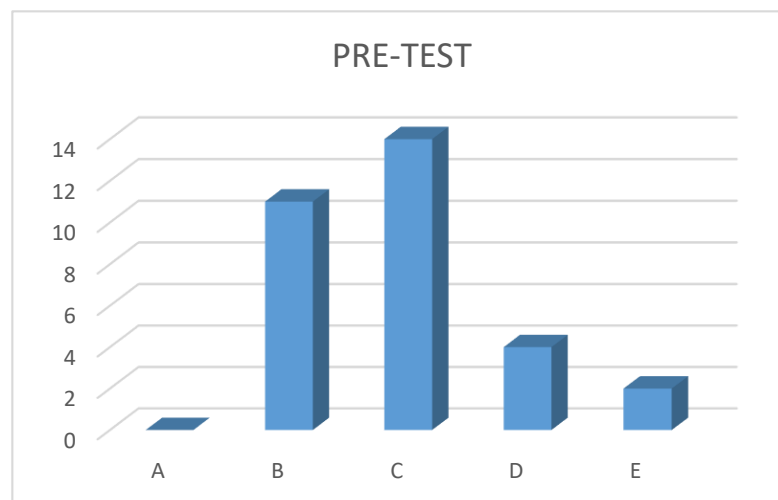
		PREDIKAT	PERSENTASE
JUMLAH	2134	A= 0	0%
RATA-RATA (X)	69	B= 11	35.48%
SIMPANGAN BAKU	6	C= 14	45.16%
RATA-RATA (X) DALAM %	68.83	D= 4	12.90%
PERSENTASE %	29.03	E= 2	6.45%

Berdasarkan hasil *pre-test* keterampilan bermain pada tabel 4.1 peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan atau menguasai keterampilan bermain masih sangat rendah, dilihat dari hasil rata-rata pencapaian akhir dari seluruh siswa adalah 68.83%, yang artinya masih berada dibawah dari nilai ketuntasan yang harus mencapai 75. Jika dilihat dari nilai ketuntasan 75 maka

nilai siswa dalam pencapaian ketuntasan hanya 9 orang yaitu 29.03%. Berdasarkan nilai ketuntasan tersebut dapat dilaporkan bahwa nilai siswa dapat dikelompokkan sebagai berikut; 0= (0%) predikat A, 11= (35.48%) predikat B, 14= (45.16%) predikat C, 4= (12.90%) predikat D, 2= (6.45%) predikat E. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan keterampilan bermain siswa masih rendah atau masih dibawah nilai ketuntasan.

Diagram 4. 1

Hasil Pre-test Keterampilan Bermain



3.6.1.1 Hasil Siklus 1 Tindakan 1

Siklus 1 tindakan 1 dilaksanakan pada hari Senin, 11 Februari 2019. Berdasarkan hasil *pre-test* yang dianggap masih rendah peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya dengan hasil data yang dapat dikumpulkan sebagai berikut:

Tabel 4. 2

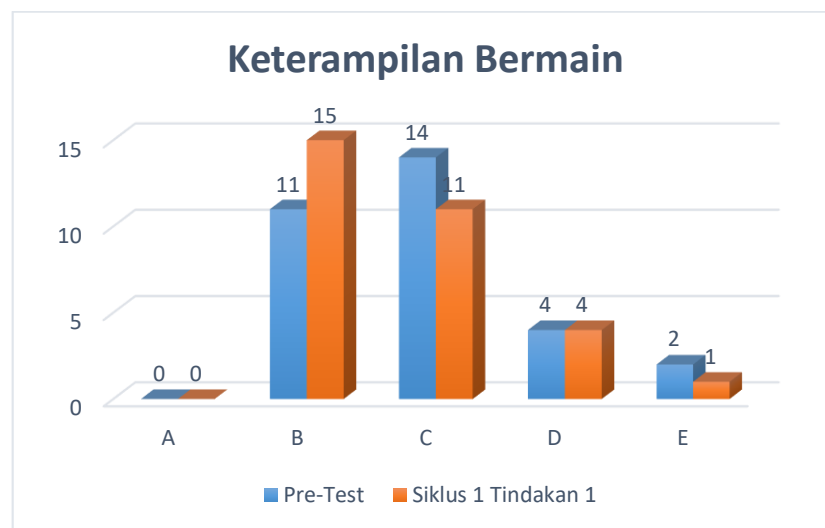
Hasil Penilaian Siklus 1 Tindakan 1

		PREDIKAT	PERSENTASE
JUMLAH	2171	A= 0	0%
RATA-RATA (X)	70	B= 15	48.39%
SIMPANGAN BAKU	6	C= 11	35.48%
RATA-RATA (X) DALAM %	70.02	D= 4	12.90%
PERSENTASE %	32.26	E= 1	3.23%

Berdasarkan hasil siklus 1 tindakan 1 keterampilan bermain pada tabel 4.2 peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan atau menguasai keterampilan bermain masih sangat rendah, dilihat dari hasil rata-rata pencapaian akhir dari seluruh siswa adalah 70.02%, yang artinya masih berada dibawah dari nilai ketuntasan yang harus mencapai 75. Jika dilihat dari nilai ketuntasan 75 maka nilai siswa dalam pencapaian ketuntasan hanya 10 orang yaitu 32.26%. Berdasarkan nilai ketuntasan tersebut dapat dilaporkan bahwa nilai siswa dapat dikelompokan sebagai berikut; 0= (0%) predikat A, 15= (48.39%) predikat B, 11= (35.48%) predikat C, 4= (12.90%) predikat D, 1= (3.23%) predikat E. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan keterampilan bermain siswa masih rendah atau masih dibawah nilai ketuntasan.

Diagram 4. 2

Hasil Siklus 1 Tindakan 1 Keterampilan Bermain



3.6.1.2 Hasil Siklus 1 Tindakan 2

Siklus 1 tindakan 2 dilaksanakan pada hari Senin, 18 Februari 2019. Berdasarkan hasil siklus 1 tindakan 1 yang dianggap masih rendah peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya dengan hasil data yang dapat dikumpulkan sebagai berikut:

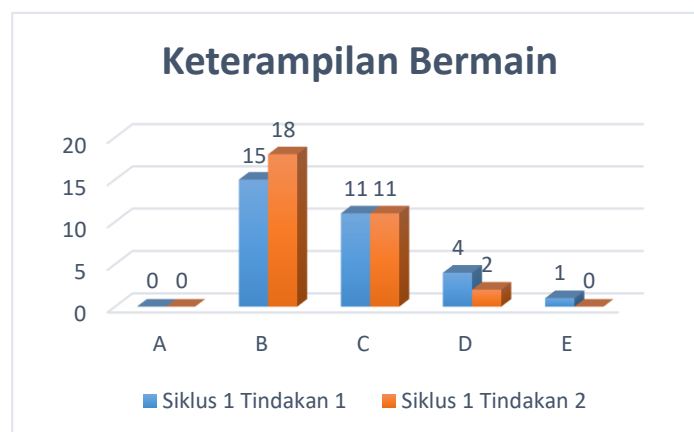
Tabel 4. 3

Hasil Penilaian Siklus 1 Tindakan 2

		PREDIKAT	PERSENTASE
JUMLAH	2233	A= 0	0%
RATA-RATA (X)	72	B= 18	58.06%
SIMPANGAN BAKU	5	C= 11	35.48%
RATA-RATA (X) DALAM %	72.03	D= 2	6.45%
PERSENTASE %	41.94	E= 0	0%

Berdasarkan hasil siklus 1 tindakan 2 keterampilan bermain pada tabel 4.3 peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan atau menguasai keterampilan bermain mulai meningkat tetapi masih belum mencapai ketuntasan, dilihat dari hasil rata-rata pencapaian akhir dari seluruh siswa adalah 72.03%, yang artinya masih berada dibawah dari nilai ketuntasan yang harus mencapai 75. Jika dilihat dari nilai ketuntasan 75 maka nilai siswa dalam pencapaian ketuntasan masih 13 orang yaitu 41.94%. Berdasarkan nilai ketuntasan tersebut dapat dilaporkan bahwa nilai siswa dapat dikelompokan sebagai berikut; 0= (0%) predikat A, 18= (58.06%) predikat B, 11= (35.48%) predikat C, 2= (6.45%) predikat D, 0= (0%) predikat E. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan keterampilan bermain siswa masih rendah atau masih dibawah nilai ketuntasan.

Diagram 4. 3 Hasil Siklus 1 Tindakan 2 Keterampilan Bermain



3.6.1.3 Hasil Siklus 2 Tindakan 1

Siklus 1 tindakan 2 dilaksanakan pada hari Senin, 25 Februari 2019. Berdasarkan hasil siklus 1 tindakan 2 yang dianggap masih rendah peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya dengan hasil data yang dapat dikumpulkan sebagai berikut:

Tabel 4. 4

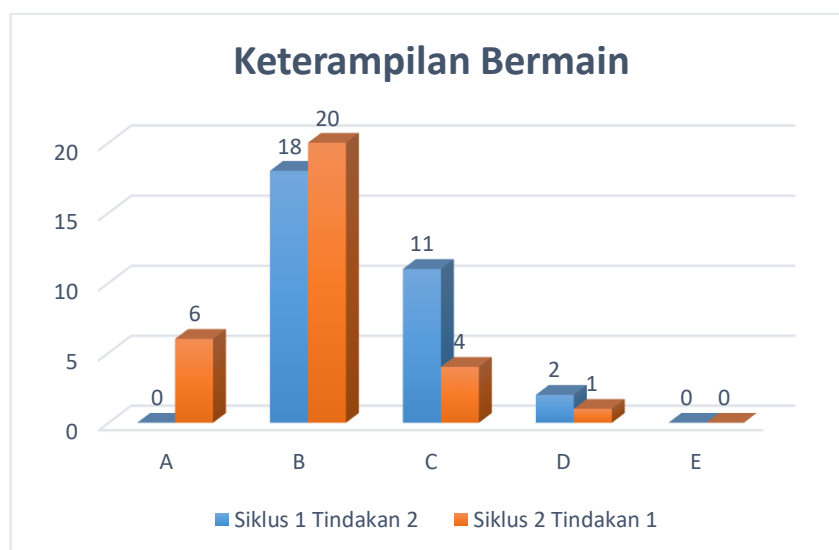
Hasil Penilaian Siklus 2 Tindakan 1

		PREDIKAT	PERSENTASE
JUMLAH	2337	A= 6	19.35%
RATA-RATA (X)	75	B= 20	64.52%
SIMPANGAN BAKU	5	C= 4	12.90%
RATA-RATA (X) DALAM %	75.39	D= 1	3.23%
PERSENTASE %	61.29	E= 0	0%

Berdasarkan hasil siklus 2 tindakan 1 keterampilan bermain pada tabel 4.4 peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan atau menguasai keterampilan bermain terlihat lebih meningkat dari siklus sebelumnya, dilihat dari hasil rata-rata pencapaian akhir dari seluruh siswa adalah 75.39%, yang artinya sudah cukup dari nilai ketuntasan yang harus mencapai 75. Jika dilihat dari nilai ketuntasan 75 maka nilai siswa dalam pencapaian ketuntasan adalah 19 orang yaitu 61.29%. Berdasarkan nilai ketuntasan tersebut dapat dilaporkan bahwa nilai siswa dapat dikelompokkan sebagai berikut; 6= (19.35%) predikat A, 20= (64.52%) predikat B, 4= (12.90%) predikat C, 1= (3.23%) predikat D, 0= (0%) predikat E. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan keterampilan bermain siswa sudah cukup mencapai ketuntasan. Tetapi peneliti masih ingin meningkatkan keterampilan bermain siswa agar pembelajaran yang diberikan dapat sepenuhnya didapatkan oleh semua siswa.

Diagram 4. 4

Hasil Siklus 2 Tindakan 1 Keterampilan Bermain



3.6.1.4 Hasil Siklus 2 Tindakan 2

Siklus 2 tindakan 2 dilaksanakan pada hari Senin, 4 Maret 2019. Berdasarkan hasil siklus 2 tindakan 1 yang terlihat siswa sudah berantusias ketika melaksanakan keterampilan bermainnya maka peneliti meningkatkan tugas gerak agar pembelajaran yang diberikan dapat tercapai oleh semua siswa. Peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya dengan hasil data yang dapat dikumpulkan sebagai berikut:

Tabel 4. 5

Hasil Penilaian Siklus 2 Tindakan 2

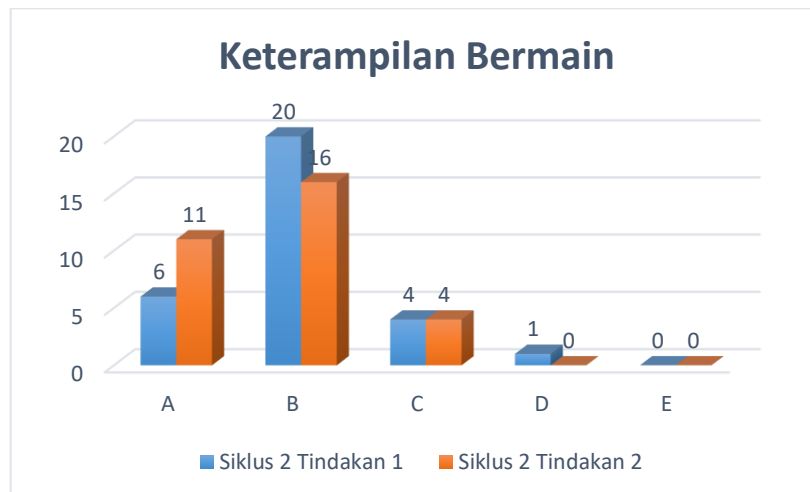
		PREDIKAT	PERSENTASE
JUMLAH	2389	A= 11	35.48%
RATA-RATA (X)	77	B= 16	51.61%
SIMPANGAN BAKU	5	C= 4	12.90%
RATA-RATA (X) DALAM %	77.07	D= 0	0%
PERSENTASE %	83.87	E= 0	0%

Berdasarkan hasil siklus 2 tindakan 2 keterampilan bermain pada tabel 4.5 peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan atau

menguasai keterampilan bermain terlihat lebih meningkat dari siklus sebelumnya, dilihat dari hasil rata-rata pencapaian akhir dari seluruh siswa adalah 77.07%, yang artinya berada diatas dari nilai ketuntasan 75. Jika dilihat dari nilai ketuntasan 75 maka nilai siswa dalam pencapaian ketuntasan adalah 26 orang yaitu 83.87%. Berdasarkan nilai ketuntasan tersebut dapat dilaporkan bahwa nilai siswa dapat dikelompokan sebagai berikut; 11= (35.48%) predikat A, 16= (51.61%) predikat B, 4= (12.90%) predikat C, 0= (0%) predikat D, 0= (0%) predikat E. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan keterampilan bermain siswa mengalami peningkatan atau diatas nilai ketuntasan.

Diagram 4. 5

Hasil Siklus 2 Tindakan 2 Keterampilan Bermain



3.6.1.5 Tahap Akhir Setiap Siklus

Berikut hasil data yang diperoleh pada akhir penelitian berdasarkan hasil dari *pre-test* dan setiap siklus dan tindakan kemampuan melakukan keterampilan bermain, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 6

Hasil Penilaian Persentase Pre-Test dan Setiap Siklus

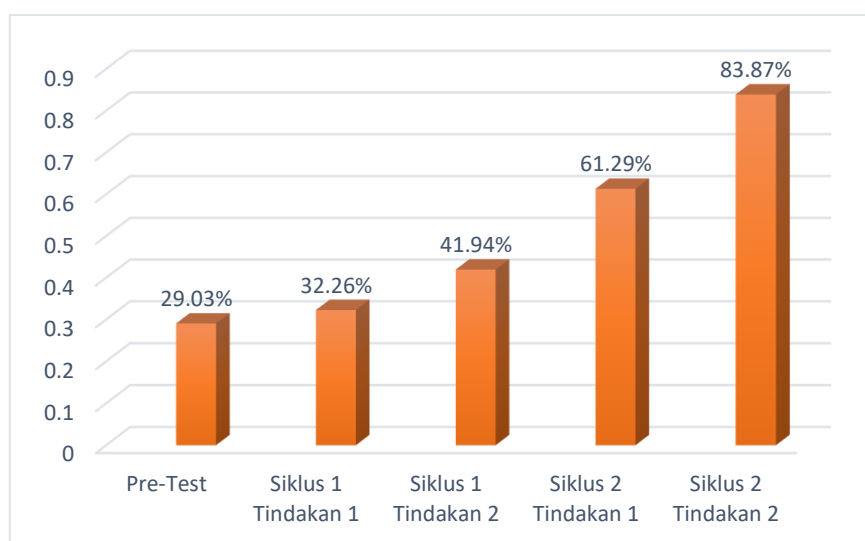
Tahap	Persentase
<i>Pre-Test</i>	29.03%
Siklus 1 Tindakan 1	32.26%
Siklus 1 Tindakan 2	41.94%

Siklus 2 Tindakan 1	61.29%
Siklus 2 Tindakan 2	83.87%

Berdasarkan hasil pada tabel 4.6 peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan atau menguasai keterampilan bermain mengalami peningkatan persentase setiap siklus dan tindakannya, pada *pre-test* persentase keseluruhan siswa sebesar (29.03%), pada siklus 1 tindakan 1 persentase keseluruhan siswa (32.26%), lalu pada siklus 1 tindakan 2 persentase keseluruhan siswa (41.94%), kemudian siklus 2 tindakan 1 persentase keseluruhan siswa (61.29%), dan pada akhir siklus 2 tindakan 2 persentase keseluruhan siswa mencapai (83.87%). Dengan demikian proses pembelajaran keterampilan bermain yang diberikan dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Diagram 4. 6

Penilaian Siswa yang Mencapai Nilai Ketuntasan



4.2 Pembahasan Penelitian

Berdasarkan pengamatan pada pembelajaran yang telah diberikan sesuai dengan perencanaan yang disusun oleh peneliti, maka pada pembelajaran pendidikan jasmani melalui penerapan model *movement based learning volley-like games* mengalami perubahan dan peningkatan. Berikut pembahasan hasil pengamatan yang dilaksanakan:

4.2.1 Pembahasan Hasil Refleksi Siklus 1 Tindakan 1

Pada pelaksanaan siklus 1 tindakan 1 hasil penelitian yang didapat masih dianggap sangat rendah karena siswa terlihat masih ragu ketika melakukan keterampilan bermainnya dan masih asing dengan alat modifikasi yang di berikan oleh guru atau peneliti. Sehingga pada siklus 1 tindakan 1 hanya memperoleh rata-rata keseluruhan kelas sebesar (70.02%) kemudian dalam persentase keseluruhan kelas hanya sebesar (32.26%). Tentu pada pembelajaran ini masih dianggap rendah terlihat siswa belum beradaptasi dengan pembelajaran penjas menggunakan model *movement problem based learning* yang diberikan. Sehingga peneliti melanjutkan ke tahap tindakan selanjutnya.

4.2.2 Pembahasan Hasil Refleksi Siklus 1 Tindakan 2

Pada pelaksanaan siklus 1 tindakan 2 hasil penelitian yang didapat adalah siswa sudah mulai paham mengenai cara menggunakan media pembelajaran yang sudah dimodifikasi oleh guru atau peneliti, sehingga siswa sudah tidak ragu saat melakukan keterampilan gerakanya, meskipun dalam hasilnya masih belum mencapai nilai ketuntasan. Pada siklus 1 tindakan 2 memperoleh rata-rata keseluruhan kelas sebesar (72.03%) kemudian jika dalam persentase keseluruhan kelas sebesar (41.94%). Tentu pada pembelajaran ini terbilang masih rendah, sehingga peneliti melanjutkan ke tahap tindakan selanjutnya.

4.2.3 Pembahasan Hasil Refleksi Siklus 2 Tindakan 1

Pada pembahasan siklus 2 tindakan 1 hasil penelitian yang didapat mulai mengalami peningkatan. Siswa sudah mulai menunjukkan kemampuan dirinya terlihat dari antusias dan ikut serta dalam proses pembelajaran pada penerapan gaya mengajar *problem based learning volley-like games* yang diberikan, dengan hasil rata-rata keseluruhan kelas sebesar (75.39%) kemudian jika dalam persentase keseluruhan kelas sebesar (61.29%). Tentu pada pembelajaran ini mengalami peningkatan dan siswa mulai memahami bagaimana bisa mengembangkan keterampilan bermainnya. Tetapi beberapa siswa masih dibawah nilai ketuntasan maka harus ditingkatkan, oleh karena itu peneliti ingin meningkatkan kembali agar pembelajaran yang diberikan dapat sepenuhnya didapatkan oleh semua siswa atau tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

4.2.4 Pembahasan Hasil Refleksi Siklus 2 Tindakan 2

Pada pembahasan terakhir yaitu siklus 2 tindakan 2 penelitian mendapatkan hasil yang cukup baik, terlihat dari sikap dan antusias siswa terhadap pembelajaran yang sangat baik dan siswa cukup menguasai keterampilan bermainnya. Nilai rata-rata keseluruhan kelas yang diperoleh dari siklus 2 tindakan 2 sebesar (77.07%) jika dalam persentase keseluruhan kelas sebesar (83.87%). Tentu dalam penelitian yang menerapkan model *movement problem based learning volley-like games* dalam pembelajaran bolavoliberhasil meningkat disetiap siklus dan tindakannya.

Berdasarkan hasil temuan diatas, bahwa dalam mengembangkan keterampilan bermain bolavoli siswa tidak dapat melakukannya sendiri. Artinya peran guru sebagai pembimbing sangat penting kehadirannya dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pemaparan Suhardan, dkk. (2015, hlm. 13) “Guru bersifat sebagai fasilitator memungkinkan terciptanya kondisi yang baik bagi peserta didik, guru bertanggung jawab atas tercapainya hasil belajar peserta didik, dan guru dituntut untuk menjadi contoh pada proses belajar mengajar”.

Untuk meningkatkan keterampilan bermain bolavoli, pemilihan model pembelajaran yang tepat berperan penting dalam hal tersebut. Model pembelajaran yang dimaksud yaitu model *movement problem based learning*. Hal ini sesuai dengan pemaparan dari Yane (2016, hlm. 168) “PBL merupakan model pembelajaran yang berangkat dari pemahaman siswa tentang suatu masalah, menemukan alternatif solusi atas masalah, kemudian memilih solusi yang tepat untuk digunakan dalam memecahkan masalah tersebut”. Melalui model ini, siswa dapat memecahkan masalah-masalah yang terjadi melalui gerak. Sehingga keterampilan bermain bolavoli dapat meningkat.