



PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR SEPAK SILA PERMAINAN SEPAK TAKRAW MELALUI "HOOP TAKRAW" PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 3 JUNGSEMI KECAMATAN KANGKUNG KABUPATEN KENDAL

Mahroji ✉

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Agustus 2013
Disetujui Januari 2014
Dipublikasikan Februari
2014

Keywords:

*Learning Results, Football
Sila In Sepak Takraw,
game "Hoop Takraw"*

Abstrak

Dalam proses pembelajaran sepak sila belum maksimal dan belum mencapai ketuntasan dalam pelaksanaannya. Disamping itu, nilai siswa dalam materi sepak takraw khususnya sepak sila masih banyak yang dibawah batas Kriteria Ketuntasan maksimal (KKM) yaitu 70. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar teknik dasar sepak sila melalui permainan "Hoop Takraw". Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 3 Jungsemi yang berjumlah 31 siswa. Kegiatan setiap siklus dalam penelitian meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan yaitu metode demonstrasi dan non tes (observasi dan dokumentasi). Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yaitu data yang berupa data observasi, catatan lapangan maupun dokumentasi dengan cara menganalisis lembar observasi yang telah diisi dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini diperoleh prosentase keterampilan siswa untuk aspek melempar 45% dan aspek menimbang 39% pada pembelajaran siklus I dikategorikan tuntas. Pada siklus II meningkat yaitu untuk keterampilan melempar menjadi 100% dan aspek menimbang meningkat menjadi 90%. Rata-rata kelas yang dicapai pada siklus I keterampilan melempar dan menimbang sebesar 74% tidak tuntas dan 26% tuntas. Pada siklus II rata-rata kelas keterampilan siswa meningkat menjadi 100% tuntas.

Abstract

The learning process is not maximized football precepts and yet achieve mastery in its implementation . In addition, students in the material value of sepak takraw especially football precepts still much below the maximum limit of completeness criteria (KKM) is 70 . The purpose of this research is to improve learning outcomes through the basic techniques of soccer games sila " Hoop Takraw " . Research subjects in this study were fifth grade students of SD Negeri 3 Jungsemi totaling 31 students . Research activities in each cycle includes planning , implementation , observation , and reflection . Collection method is the method of demonstration and non- test (observation and documentation) . Analysis of the data used in this study is qualitative data in the form of data observation , field notes and documentation by analyzing the observation sheet that has been filled in learning . The results of this study showed the percentage of students to aspects throwing skills 45 % and 39 % on a rocking aspects of the learning cycle I considered completed . In the second cycle increases is to be 100 % throwing skills and cradling aspect increased to 90 % . The average grade achieved in the first cycle and rocking throwing skills by 74 % not 26 % complete and thorough . In the second cycle the average classroom student skill increased to 100 % complete .

© 2013 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-6773

✉ Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lantai 3 FIK Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: ojix270585@yahoo.com

PENDAHULUAN

Ketidakberhasilan suatu pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dapat ditunjukkan oleh rendahnya hasil belajar. Materi yang mengalami kegagalan dalam pembelajaran sepak takraw salah satunya adalah sepak sila. namun hendaknya guru penjasorkes di sekolah dapat menganalisis kemudian mengatasi kendala tersebut.

Fakta di lapangan guru masih memberikan materi tanpa mengupayakan peningkatan keaktifan siswa agar partisipasi meningkat, terutama menggunakan model pembelajaran kreatif yang memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Khususnya dalam pembelajaran sepak sila dalam permainan sepak takraw masih banyaknya siswa yang belum menguasai dan masih rendahnya nilai yang diperoleh dan tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dari jumlah siswa sebanyak 31 siswa hanya 11 siswa yang tuntas dan sebanyak 20 anak belum tuntas dari KKM yang telah ditentukan yaitu nilai 70.

Dalam pembelajaran khususnya sepak takraw, Sekolah Dasar Negeri 3 Jungsemi memiliki beberapa bola dan lapangan yang digunakan untuk proses pembelajaran sepak takraw. Namun dalam proses pembelajaran sepak takraw, siswa banyak yang tidak menguasai teknik dasar sepak takraw terutama dalam penguasaan teknik dasar sepak sila permainan sepak takraw. Permainan sepak takraw yang perlu diajarkan di sekolah dasar dan sepak sila mempunyai risiko cedera yang cukup tinggi, dimana siswa banyak yang takut untuk melakukan teknik dasar sepak sila karena takut cedera, dan sakit, sehingga banyak siswa yang tidak tuntas dikarenakan nilai tidak memenuhi KKM.. Untuk itu, penulis ingin melakukan penelitian tindakan kelas siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Jungsemi.

METODE

Konsep permainan ini adalah siswa melakukan sepak sila dengan mengarahkan arah sepakan ke atas ring yang tergantung.



Gambar : Modifikasi Lapangan Hoop takraw

Keterangan :

Sarana dan prasarana :

1. Lapangan
2. Bola
3. Simpai
4. Tiang hoop
5. Peluit
6. stopwatch

Lapangan :

1. Panjang dan lebar lapangan yaitu 13,40 m x 6,10 m
2. Tinggi hoop takraw 3 m
3. Jumlah hoop ada 4 buah
4. Diameter ring/hoop yaitu 50 cm dan 80 cm

Aturan Permainan :

1. Permainan dilakukan oleh satu kelompok yang berjumlah 6 siswa,
2. Setiap kelompok berusaha memasukkan bola kedalam ring/hoop sebanyak mungkin dengan menggunakan sepak sila,
3. Bola yang digunakan adalah bola takraw standar untuk putri,
4. Permainan ini dimulai dari lemparan teman yang kemudian ditimang oleh teman sekelompok dan berusaha memasukkan bola kedalam ring/hoop,
5. Setiap bola jatuh ke tanah, harus dimulai dari lemparan kembali. Lemparan dilakukan oleh pemain yang menjatuhkan bola,
6. Permainan dilakukan 3 selama 7 menit,

7. Setiap pemain yang berhasil memasukkan bola kedalam ring mendapatkan nilai 10,
8. Setiap pemain dituntut untuk memasukkan bola sebanyak mungkin,
9. Bagi setiap regu yang mendapatkan nilai paling banyak yaitu sebagai pemenangnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian awal dalam pembelajaran sepak sila masih banyak siswa yang belum menguasai dan masih rendahnya nilai yang diperoleh dan tidak mencapai KKM. Dari jumlah siswa sebanyak 31 siswa hanya 11 siswa (35%) yang tuntas dan sebanyak 20 siswa (65%) belum tuntas dari KKM yang telah ditentukan yaitu nilai 70.

1. Siklus I

Berdasarkan pada hasil perhitungan siklus pertama pencapaian per gerak dasar pada siswa kelas V yang berjumlah 31 siswa mencapai 55% untuk aspek melempar dikatakan tidak tuntas, untuk aspek meniming mencapai 61% tergolong tidak tuntas.

Dari kedua analisis aspek melempar dikatakan belum tuntas, karena pencapaian hasil belajar mencapai <70%, dari perhitungan aspek meniming dikatakan tidak tuntas karena <70%. Rata-rata prosentase untuk aspek psikomotor pada siklus pertama mencapai 74% tergolong tidak tuntas. Pada siklus pertama perolehan nilai rata-rata siswa untuk aspek melempar mencapai 66%, terdiri dari 17 siswa (55%) tidak tuntas, 14 siswa (45%) tuntas. Untuk rata-rata aspek meniming mencapai 60%, terdiri dari 19 siswa(61%) tidak tuntas, 12 siswa(39%) tuntas.

2. Siklus II

Berdasarkan pada hasil perhitungan siklus kedua pencapaian per gerak dasar pada siswa kelas V yang berjumlah 31 siswa mencapai 100% untuk aspek melempar dikatakan tuntas, untuk aspek meniming mencapai 90% tergolong tuntas.

Dari kedua penilaian analisis aspek keduanya dikatakan tuntas karena pencapaian

hasil belajar >70%. Rata-rata prosentase untuk aspek psikomotor siklus kedua mencapai 100% tergolong tuntas. Pada siklus kedua perolehan nilai siswa untuk aspek melempar mencapai 100%, yaitu 31 siswa (100%). Untuk aspek meniming mencapai 90%, terdiri dari 3 siswa (10%) tidak tuntas, 28 siswa (90%) tuntas.

Penilaian rata-rata hasil psikomotor pada siklus pertama dan kedua dapat diketahui dengan penilaian per aspek gerak.

Peningkatan pembelajaran pada aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran meniming bola takraw melalui permainan hoop takraw dilakukan dengan cara melihat ketuntasan gerakan yang dilakukan oleh 31 siswa kelas V. Ada dua aspek penilaian yaitu aspek melempar dan meniming.

Dari hasil siklus pertama aspek psikomotor siswa dalam pembelajaran meniming bola takraw melalui permainan hoop takraw mencapai 45%, sedangkan pada siklus kedua mengalami kenaikan 55% yaitu mencapai 100% pada aspek melempar. Sedangkan pada keterampilan meniming pada siklus pertama mencapai 39%, sedangkan pada siklus kedua mengalami kenaikan 51% yaitu mencapai 90%.

Jadi pada siklus kedua mengalami peningkatan dalam pembelajaran melempar dan meniming. Dan pencapaian hasil belajar gerak dalam pembelajaran meniming bola sepak takraw melalui permainan hoop takraw mempunyai kriteria sangat tinggi, dikategorikan berhasil atau tuntas karena nilai rata-rata kelas sudah mencapai indikator yang telah ditetapkan dalam belajar serta mempunyai kualifikasi baik sekali (A).

3. Pembahasan

Adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran teknik dasar sepak sila kelas V SD Negeri 3 Jungsemi Kecamatan kangkung Kabupaten Kendal tidak lepas dari baiknya strategi pembelajaran yang digunakan guru atau peneliti, dimana melalui permainan "Hoop Takraw" menarik minat siswa dalam kegiatan pembelajaran sepak takraw terutama dalam mempelajari teknik dasar sepak sila, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Selain hasil belajar siswa, peningkatan juga terjadi pada keterampilan guru.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini diperoleh prosentase keterampilan siswa untuk aspek melempar 45% dan aspek meniming 39% pada pembelajaran siklus I dikategorikan tuntas. Pada siklus II meningkat yaitu untuk keterampilan melempar menjadi 100% dan aspek meniming meningkat menjadi 90%. Rata-rata kelas yang dicapai pada siklus I keterampilan melempar dan meniming sebesar 74% tidak tuntas dan 26% tuntas. Pada siklus II rata-rata kelas keterampilan siswa meningkat menjadi 100% tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- BNSP, 2007, *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta : Depdiknas
- Depdiknas, 2003. *Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar*, Jakarta: Depdiknas
- Engel, Rick., 2010, *Dasar-dasar Sepak Takraw*, Bandung: PT. Intan Sejati
- Mulyasa, H.E., 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Husdarta, dan Yudha M. Saputra, 2000. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Depdiknas
- Kristiyanto, Agus. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Jasmani dan Kepeleatihan Olahraga*, Surakarta: UNS Press.
- Ma'rifah, 2012. Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Sikap Lilin dengan Metode Pengurangan Alat Bantu Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 03 Sidomukti Weleri Babupaten Kendal Tahun Pelajaran 2011/2012. (Skripsi Universitas Negeri Semarang)
- Nana Syaodih Sukmadinata, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Poerwadarminta, W.J.S, 2000, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Edisi Ke-3, Jakarta : Balai Pustaka
- Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, 2010, *Strategi belajar Mengajar*, Bandung, PT. Refika Aditama
- Samsudin, 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD / MI*, Jakarta: Litera
- Subyantoro, 2009, *Penelitian Tindakan Kelas*, Semarang: CV. Widya Karya
- Sudrajat Prawirasaputra, 2008. *Sepak Takraw*, Jakarta : Depdiknas
- Sulaiman, 2004. *Sepak Takraw*, Semarang: CV. Widya Karya
- Supandi, 1992, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Depdiknas
- Slameto, 1988, *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara
- Tim Penyusun Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES, 2013. *Buku Panduan Penulisan Skripsi FIK UNNES*, Semarang : Percetakan UNNES
- Ucup Yusup, et al, 2004. *Pembelajaran Permainan Sepak Takraw*, Jakarta : Depdiknas
- Uno, H, B, *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta : Bumi Aksara
- Yudha M. saputra (2010), "Pendidikan Jasmani dan Olahraga" Jakarta : Universitas Pendidikan Indonesia
- <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/09/12/pengertian-pendekatan-strategi-netode-tektik-taktik-dan-model-pembelajaran>
- <http://Sitimarusuroh.blogspot.com/2009/05/desain-robot.html>