

**PENINGKATAN PERMAINAN SEPAK TAKRAW MELALUI PERMAINAN RANGKAIAN 3 POS PADA KELAS V SD NEGERI TARUB 01**

Nasihin

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:

*Takraw Soccer Games,
Gaming Series 3 Pos*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi empiris mengenai peningkatan permainan sepak takraw melalui permainan rangkaian 3 pos pada siswa SD Negeri Tarub 01 Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal. Penelitian ini terdiri atas empat tahap, yaitu planning (perencanaan), action (tindakan), observasi (pengamatan) dan reflection (refleksi). Metode Pengumpulan Data dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan data kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberikan gambaran tentang tingkat pemahaman siswa terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru ketika mengikuti pelajaran (afektif), perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motifasi belajar dan sejenisnya, dapat dinilai secara kualitatif. Teknik Analisis Data Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Hasil penelitian dapat meningkatkan prestasi sepak takraw melalui rangkaian 3 pos siswa kelas V. Penerapan inovasi media pembelajaran sepak takraw melalui rangkaian 3 pos dan bola gantung terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar sepak takraw siswa SD Negeri 01 Tarub Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal. Hal tersebut dibuktikan dengan ketuntasan belajar dari ketiga aspek penilaian (kognitif, psikomotor, dan afektif) mengalami peningkatan sebesar 19,35.

Abstract

This study aims to obtain empirical information about the game due to an increase in sepak takraw game through a series of 3 posts at primary school students Tarub 01 Sub Tarub Tegal regency. This study consists of four stages, namely planning (planning), action (action), observation (observation) and reflection (reflection). Data collection methods in the implementation of this action research, the researcher uses qualitative data is data that contains information on the form of sentences that give an idea of the level of students' understanding of a subject (cognitive), views or attitudes of the students towards the new learning method when obeying subjects (affective), attentive, enthusiastic in learning, confidence, motivation to learn and the like, can be assessed qualitatively. Engineering Data Analysis To determine the effectiveness of a method in the learning activities necessary to hold the data analysis. The results can improve performance through a series of sepak takraw post grade 3 V. Application of instructional media innovation through a series of 3 sepak takraw ball hanged postal and proven to improve student achievement sepak takraw Elementary School District 01 Tarub Tarub Tegal regency. This is evidenced by mastery learning of the three aspects of assessment (cognitive, psychomotor, and affective) increased by 19.35.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lantai 3 FIK Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: nasihin80@gmail.com

ISSN 2252-6773

PENDAHULUAN

Olahraga sepak takraw ini, meskipun menarik akan tetapi masih bersifat regional. Maksudnya yang mengenal sepak takraw masih berada di sekitar Asia Tenggara. Namun karena olahraga ini sangat menarik dan menegangkan maka bukan tidak mungkin dalam waktu yang tidak terlalu lama bisa berkembang lebih luas, asal Negara-negara yang belum mengenal diberi kesempatan untuk mengenalnya. Karena keunikan olahraga sepak takraw itulah penulis tertarik untuk melakukan PTK tentang sepak takraw khususnya pada pelaksanaan servicenya. Karena service adalah modal awal untuk mendapatkan nilai dan merupakan langkah pertama dalam menyerang pihak lawan.

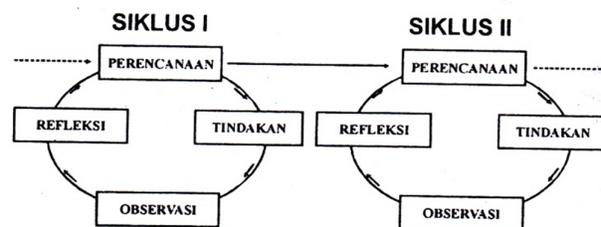
Baik-buruknya service yang merupakan langkah awal mencari nilai (point) pada permainan sepak takraw tergantung banyak faktor antara lain : panjang tungkai, daya ledak otot tungkai, kecepatan, ketepatan sasaran, teknik menendang dan lain sebagainya. Dari keempat faktor tersebut salah satu factor yang sangat menunjang dalam melakukan service adalah faktor kekuatan daya ledak tungkai, (Ratinus Darwis, 1992 : 34). Karena menurut Harsono (1988 : 46), Pada daya ledak tungkai atau power kecuali ada kekuatan juga ada kecepatan yang sangat diperlukan pada semua cabang olahraga yang memerlukan gerakan eksposif.

Dalam kaitannya dengan penelitian yang akan penulis lakukan, maka peneliti akan mencoba mencari jawaban mengenai permasalahan tersebut dengan peningkatan permainan sepak takraw melalui permainan 3 pos pada SD Negeri Tarub 01. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi empiris mengenai Peningkatan permainan sepak takraw melalui permainan rangkaian 3 pos Pada Siswa SDN TARUB 01 Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal.

METODE

Dalam penyusunan penelitian tindakan kelas dapat dibagi menjadi beberapa siklus,

dimana setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.



Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di kalam SD Negeri Tarub 01 Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal oleh kelas V yang berjumlah 38 siswa yang terbagi menjadi 17 laki-laki dan 21 perempuan dan dilaksanakan bulan April s/d Juni 2013.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini terdapat tiga aspek yang diamati hasil dan perkembangannya, yaitu aspek afektif, kognitif, dan psikomotor.

1. Pengamatan Aspek Afektif

Hasil pengamatan perilaku siswa pada waktu pelaksanaan siklus I hasil belajar siswa pada aspek afektif mengalami kenaikan hasil belajar yaitu dengan prosentase ketuntasan belajar mencapai 67,74% yang dinyatakan dengan kriteria baik, ini menunjukkan bahwa siswa sudah mengerti terhadap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian, pada siklus II perlu adanya penjelasan lebih lanjut terhadap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta guru harus selalu memberikan motivasi yang dapat mendorong siswa lebih berkompetensi secara sportif dengan memberikan nilai tambah kepada siswa apabila semua anggota kelompok menaati peraturan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini yang mendorong dilanjutkan pada siklus II.

Setelah dilakukan pembelajaran pada siklus II dengan materi yang sama yaitu pembelajaran sepak takraw melalui rangkaian 3 pos dan bola gantung terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar sepak takraw siswa SD Negeri 01 Tarub Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal persentase rata-rata hasil

belajar siswa mencapai 83,87% yang juga dinyatakan sangat baik, ini menunjukkan siswa sudah semakin mengetahui terhadap tujuan pembelajaran. Dengan demikian terjadi adanya peningkatan antara siklus I dan siklus II sebesar 16,13% maka sudah terjadi sesuai harapan untuk mencapai ketuntasan belajar bagi siswa untuk materi sepak takraw.

2. Pengamatan Aspek Kognitif

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I hasil belajar siswa pada aspek kognitif dengan prosentase ketuntasan mencapai 78,02%. Sedangkan pada siklus ke II rata-rata hasil belajar siswa dengan prosentase ketuntasan sebesar 84,68% sehingga hasil belajar siswa pada aspek kognitif dinyatakan dengan kriteria baik karena mengalami kenaikan prosentase ketuntasan belajar

3. Pengamatan Aspek Psikomotor

Hasil belajar siswa pada aspek psikomotor pada siklus I mencapai persentase ketuntasan 70,91% yang dinyatakan masih belum tuntas karena masih dibawah kriteria ketuntasan belajar minimum yaitu mencapai 75%, ini menunjukkan siswa masih merasa kesulitan dan belum siap dalam melakukan atau menerima materi pembelajaran pada siklus II dengan materi yang sama yaitu pembelajaran sepak takraw melalui rangkaian 3 pos dan bola gantung terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar sepak takraw siswa SD Negeri 01 Tarub Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal. Sedangkan hasil pengamatan pada siklus II mencapai 83,87% yang dinyatakan dengan kriteria sangat baik dan terjadi peningkatan yang tinggi yaitu 12,96% ini menunjukkan siswa sudah siap dalam menerima pembelajaran dan tidak merasa kesulitan dalam mempraktikan model pembelajaran yang dibuat oleh peneliti

4. Pembahasan

Adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepak takraw melalui rangkaian 3 pos dan bola gantung terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar sepak takraw siswa SD Negeri 01 Tarub Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal tidak lepas dari baiknya strategi pembelajaran yang digunakan guru, dimana melalui penggunaan pendekatan

permainan rangkaian 3 pos dan bola gantung menjadikan kegiatan pembelajaran pola sesuai dengan karakteristik fisik siswa.

Melalui penerapan pendekatan Permainan rangkaian 3 pos dan bola gantung pada siswa SD Negeri 01 Tarub Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal menjadikan kegiatan pembelajaran inovatif dan menyenangkan yang dilaksanakan guru dapat sesuai dengan karakteristik fisik dapat menarik perhatian siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan dapat memudahkan siswa untuk belajar.

SIMPULAN

Melalui pembelajaran sepak takraw melalui rangkaian 3 pos dan bola gantung terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar sepak takraw siswa SD Negeri 01 Tarub Kecamatan Tarub Kabupaten Tegal yaitu ketuntasan belajar untuk semua aspek yaitu aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Permainan rangkaian 3 pos dan bola gantung dapat meningkatkan pembelajaran sepak takraw siswa dan pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Kristiyanto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas* (dalam pendidikan jasmani dan kepelatihan olahraga). Surakarta: UPT Penerbit dan Pencetakan UNS (UNS Press).
- Aip Syarifuddin, 1992. *Sepak Takraw*. (n.d): Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Depdikbud.
- Djumidar. 2001. *Dasar-Dasar Sepak Takraw*. Jakarta: Universitas Terbuka, Depdiknas.
- E. Mulyasa. 2008. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- H.E. Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ibrahim.M. 1988. *Inovasi Pendidikan*.(n.d)
- Made Wena. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Moh. Uzer Usman. 2010. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung :PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. 2009. *Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Sudjana. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution. 2010. *Kurikulum Dan Pengajaran* . Jakarta :Bumi Aksara.
- Pupuh Fathurohman dan M.Sobry S. 2009. *Strategi Belajar Mengajar* (Melalui konsep umum dan konsep islami). Bandung: PT Refika Aditama.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor – Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sofan Amri dan lif Khoiru. A. 2010. *Proses Pembelajaran* (kreatif dan inovatif dalam kelas). Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Subyantoro. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Karya.
- Suharsimi A, Suhardjono dan Supardi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Yudha M. Saputra. 2001. *Dasar-Dasar Keterampilan atletik*. Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga, Depdiknas.
- <http://sitimasruohum.blogspot.com/2009/05/desain-robot.html>
- <http://hilman.web.id/posting/blog/827/pengertian-fungsi-dan-prosedur-evaluasi-pembelajaran.html>
- <http://wawan-junaidi.blogspot.com/2010/04/fungsi-evaluasi.html>
- <http://weblog-pendidikan.blogspot.com/2009/09/fungsi-dan-tujuan-evaluasi-pembelajaran.html>