

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEPAK TAKRAW MELALUI PERMAINAN KRAWNIS PADA SISWA KELAS V SDN 01 DEPOK KECAMATAN SIWALAN KABUPATENPEKALONGAN TAHUN 2013****PURWONO SIGID**Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Semarang, Indonesia**Info Artikel***Sejarah Artikel:*Diterima Agustus 2013  
Disetujui April 2014  
Dipublikasikan April  
2014*Keywords:**Learning Outcomes,  
Krawnis Games, Football  
Games Takraw***Abstrak**

*Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengupayakan peningkatan hasil belajar Permainan sepak takraw dengan permainan Krawnis yang bertujuan menerapkan konsep gerak Dasar teknik Sepak Takraw melalui permainan untuk menambah aktivitas gerak siswa. Sehingga dapat menghilangkan ketakutan siswa dan meningkatkan hasil belajar Permainan Sepak Takraw. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus mempunyai 4 langkah yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi. Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 01 Depok Tahun 2013 berjumlah 19 siswa, terdiri atas 9 siswa putra dan 10 siswa putri. Berdasarkan hasil penelitian bahwa Pembelajaran melalui penerapan modifikasi permainan, dapat meningkatkan hasil belajar Sepak Takraw pada siswa kelas V SD Negeri 01 Depok. Dari hasil analisis yang diperoleh terjadi peningkatan yang sangat signifikan dari siklus I dan siklus II. Hasil belajar pada siklus I dalam kategori tuntas adalah 79% dan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam kategori tuntas sebesar 89,5%. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Sepak Takraw Permainan Krawnis dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri 01 Depok Kabupaten Pekalongan. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang signifikan dari siklus I dan siklus II.*

**Abstract**

*This watchfulness aim the authors strive to increase learning outcomes sepak takraw game with a game that aims menerapkan Krawnis motion concept Takraw Association football techniques through games to increase student movement activity. So as to allay the fears of students and improve learning outcomes Takraw Soccer Game. This research is a classroom action research was conducted in two cycles. Each cycle has four steps: Planning, Execution, Observation, and Reflection. Data sources were students of class V SD Negeri 01 Depok in 2013 amounted to 19 students, consisting of 9 boys and 10 student daughter. Data analysis techniques used in this study is a qualitative descriptive statistic. Based on the results of research that learning through application modification of the game, can improve learning outcomes in Football Takraw Elementary School fifth grade students 01 Depok. From the results of the analysis occurs very significant improvement from the first cycle and second cycle. Learning outcomes in the first cycle in the category is 79% complete and the second cycle increasing student learning outcomes in the category at 89.5% complete. It can be concluded that learning Takraw Soccer Games Krawnis can improve student learning outcomes Elementary School District 01 Depok Pekalongan. From the results of the analysis obtained a significant improvement from the first cycle and second cycle.*

## PENDAHULUAN

Olahraga merupakan bagian dari kehidupan manusia. Dengan berolahraga kesegaran jasmani atau kondisi fisik seseorang dapat ditingkatkan sehingga untuk melaksanakan aktivitas sehari-hari tanpa mengalami kelelahan yang berarti. Melalui kegiatan olahraga dapat membentuk manusia yang sehat jasmani dan memiliki watak disiplin serta sportif yang pada akhirnya akan membentuk manusia yang berkualitas. Perkembangan olahraga di Indonesia dewasa ini terasa semakin maju, hal ini tidak terlepas dari peran serta masyarakat yang semakin sadar dan mengerti arti penting dan fungsi olahraga itu sendiri, disamping adanya perhatian serta dukungan pemerintah juga menunjang perkembangan olahraga di Indonesia.

Kita menyadari bahwa dalam pelajaran penjasorkes banyak permasalahan yang muncul pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar yaitu seperti anak didik timbul bermalas-malasan untuk melakukan aktivitas jasmani, saat kegiatan belajar anak didik pura-pura sakit, ijin tidak mengikuti pelajaran dengan berbagai alasan dan sebagainya.

Salah satu sebab kurang berhasilnya dalam pembelajaran adalah rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Demikian pula pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan cabang olahraga sepak takraw salah satu penyebab rendahnya motivasi siswa sehingga suasana pembelajaran terkesan menakutkan, jenuh, bosan dan pada akhirnya siswa merasa kurang senang terhadap pembelajaran yang dihadapinya. Untuk mengatasi hal semacam ini maka perlu sekali adanya inovasi-inovasi pembelajaran yang menarik dengan harapan anak didik merasa senang dalam mengikuti pelajaran penjasorkes.

Permainan sepak takraw termasuk cabang olahraga cukup digemari. Cuma kepopulerannya tidak sama seperti olahraga sepak bola dan volley. Jadi anak kurang begitu mengenal jelas akan olahraga sepak takraw ini. Sepak takraw adalah permainan yang

menggunakan seluruh bagian badan kecuali tangan yang mayoritas menggunakan kaki. Dengan demikian perlu agar seorang pemain sepak takraw itu lebih banyak berlatih dengan menggunakan kaki atau sepak sila. Namun tidak berarti bahwa unsur lain atau kemampuan lain tidak perlu atau tidak penting yang tidak dapat diabaikan, faktor-faktor lain pun lain pun lebih banyak lagi yang menunjang peningkatan prestasi sepak takraw.

Untuk mengatasi kemalasan atau ketakutan anak untuk melakukan pembelajaran sepak takraw kami melakukan pendekatan belajar melalui permainan krawnis, permainan krawnis ini adalah permainan yang memadukan antara permainan sepak takraw dan tennis lapangan yang menggunakan peraturan yang di sederhanakan. Dengan harapan agar anak mau melaksanakan pembelajaran sepak takraw dengan senang tanpa merasa takut.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sepak Takraw Melalui Permainan Krawnis Pada Siswa Kelas V SD N 01 Depok Kecamatan Siwalan Kabupaten Pekalongan Tahun 2013".

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), yang dilaksanakan pada siswa kelas V sekolah dasar Negeri 01 Depok Kecamatan Siwalan, Kabupaten Pekalongan, dengan materi Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sepak Takraw Melalui Permainan Krawnis dengan menerapkan model permainan.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan tes praktek dan observasi maka alat yang digunakan adalah lapangan sepak takraw, Bola dari karet atau plastik sebagai pengganti bola takraw, net takraw, Peluit, Lembar Penilaian.

Tes merupakan instrument alat ukur untuk pengumpulan data dimana dalam memberikan respons atas pertanyaan dalam instrumen, peserta didorong untuk

menunjukkan penampilan maksimalnya, peserta diminta untuk mengeluarkan segenap kemampuan yang dimilikinya dalam memberikan respons atas pertanyaan dalam tes.

Secara umum, observasi dapat diartikan sebagai penghimpunan bahan – bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap berbagai fenomena yang dijadikan objek pengamatan (Pupuh F dan M. Sobry S, 2009:86) Untuk melaksanakan observasi bisa dilakukan secara langsung oleh observer (observasi langsung), bisa melalui perwakilan atau perantara, baik teknik maupun alat tertentu (observasi tidak langsung), dan bisa dilakukan observasi partisipasi, yaitu observasi yang dilakukan dengan cara ikut ambil bagian penelitian atau melibatkan diri dalam situasi objek yang diteliti.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan tes praktek dan observasi maka alat yang digunakan adalah lapangan sepak takraw yang dapat dimodifikasi sesuai dengan sarana yang dimiliki sekolah, Bola dari karet atau plastik sebagai pengganti bola takraw, net takraw, Peluit, Lembar Penilaian.

Intrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tes praktek gerakan teknik dasar permainan sepak takraw yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana kemampuan dan keterampilan siswa dalam menguasai teknik permainan dalam sepak takraw. Adapun pelaksanaan tes pengukurannya pembelajaran adalah sebagai berikut ;

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif komparatif. Deskripsi Komparatif adalah analisis dengan cara membandingkan data dari kondisi awal dengan kondisi akhir. Dalam penelitian ini peneliti akan menganalisis data dengan membandingkan data yang diperoleh dari kondisi awal, siklus 1, dan siklus 2.

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang harus dilalui oleh peneliti dalam rangka menerapkan metode permainan krawnis yang akan digunakan dalam penelitian tindakan

kelas. Untuk memperoleh hasil penelitian tindakan seperti yang diharapkan oleh peneliti dan mendapatkan hasil yang maksimal.

Mempersiapkan instrument yang sudah di buat oleh peneliti berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa, angket tingkat kepuasan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Instrument yang berupa lembar observasi dan angket tersebut diberikan kepada guru kolaborator sebelum pembelajaran dimulai untuk dipelajari terlebih dahulu oleh guru kolaborator yang nantinya akan diisi oleh guru kolaborator pada saat tindakan berlangsung..

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan proses penelitian tindakan kelas dengan pendekatan permainan krawnis, terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan survei untuk mengetahui keadaan nyata di lapangan. Hasil dari survei awal atau pra siklus sebagai berikut: (1) siswa kelas V SD Negeri 01 Depok Kecamatan Siwalan Kabupaten Pekalongan tahun pelajaran 2012/2013 berjumlah 19 siswa yang terdiri atas 9 siswa putra dan 10 siswa putri. Dilihat dari proses pembelajaran gerak dasar lokomotor khususnya permainan Sepak Takraw dapat dikatakan proses pembelajaran dalam kategori kurang berhasil, (2) minat siswa dan tingkat ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran gerak dasar lokomotor khususnya permainan Sepak Takraw masih kurang, (3) model pembelajaran permainan Sepak Takraw yang diterapkan masih monoton. Guru kesulitan menemukan model dan media pembelajaran yang tepat, guru kurang kreatif dalam menciptakan permainan yang menjurus ke pembelajaran. Hal ini mengakibatkan motivasi belajar siswa menurun, sehingga akan berdampak pada rendahnya kemampuan gerak dasar siswa, (4) terbatasnya sarana dan prasarana yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Prosentase peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 01 Depok Kecamatan Siwalan Kabupaten Pekalongan tahun pelajaran 2012/2013 dari kondisi awal,

siklus I dan siklus II disajikan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Gambar 10.** Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar dari Kondisi Awal, Siklus 1 dan Siklus 2

No	Rentang Nilai	Kriteria	Porsentase		
			Kondisi Awal	Siklus 1	Siklus 2
1	> 90	Baik Sekali	-	10.5%	10.5%
2	80 – 90	Baik	11 %	26 %	63 %
3	75 – 79	Cukup	43 %	53 %	32 %
4	65 – 74	Kurang	47 %	21 %	5 %
5	< 65	Kurang Sekali	-	-	-
Jumlah			100%	100%	100%

Berdasarkan grafik tersebut menunjukkan bahwa, kondisi awal ketuntasan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 01 Depok Kecamatan Siwalan Kabupaten Pekalongan tahun pelajaran 2012/2013 yang memiliki kategori cukup (tuntas) sebanyak 3 orang (17.6%) dan kategori kurang (tidak tuntas) sebanyak 14 orang (82.4%). Pada siklus I yang memiliki kategori cukup baik (tuntas) sebanyak 3 orang (17.6%), kategori cukup (tuntas) sebanyak 8 orang (47.1%) dan kategori kurang (tidak tuntas) 6 orang (35.3%). Pada siklus II yang memiliki kategori cukup baik (tuntas) sebanyak 3 orang (17.6%), kategori cukup (tuntas) sebanyak 8 orang (47.1%) dan kategori kurang (tidak tuntas) 6 orang (35.3%).

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, kondisi awal atau pra siklus ketuntasan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 01 Depok Kecamatan Siwalan Kabupaten Pekalongan tahun pelajaran 2012/2013 yang memiliki kategori baik (tuntas) Hasil belajar pra siklus materi permainan sepak takraw yang menjadi rumusan masalah penelitian, melalui permainan krawnis peneliti mengharapkan dapat meningkatkan hasil belajar permainan sepak takraw pada siswa kelas V SD Negeri 01 Depok.

Pada siklus I yang memiliki kategori baik (tuntas) sebanyak 9 siswa, cukup baik (tuntas) sebanyak 6 siswa, kategori kurang (tidak tuntas) sebanyak 4 siswa. Setelah adanya penerapan

metode permainan krawnis terlihat peningkatan yang cukup signifikan. Dalam pelaksanaan siklus I tidak lepas dari ketidak tuntas hasil belajar, yang mana ketidak tuntas tersebut menjadi rencana perbaikan pada pelaksanaan siklus II.

Rencana perbaikan yang didapat dari siklus I yang dijadikan persiapan tindakan dan menghasilkan ketuntasan yang memuaskan. Hasil Siklus II memiliki kategori baik (tuntas) sebanyak 11 siswa, kategori cukup (tuntas) sebanyak 9 siswa dan kategori kurang (tidak tuntas) sebanyak 2 siswa. Jadi setelah diadakan penelitian dengan menerapkan metode permainan krawnis terjadi peningkatan hasil belajar permainan sepak takraw yang cukup memuaskan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diketahui dari hasil analisis yang dilakukan diperoleh peningkatan dari kondisi awal ke siklus I dan siklus II, baik dari peningkatan kemampuan gerak dasar maupun nilai ketuntasan hasil belajar. Kemampuan gerak dasar pada kondisi awal (46%), siklus I menjadi (79%) dan siklus II menjadi (89,5%), sehingga peningkatan dari kondisi awal ke siklus II sebesar (33%). Nilai ketuntasan hasil belajar pada kondisi awal (17.6%), siklus I menjadi (64.7%) dan siklus II (89,%), sehingga peningkatan dari kondisi awal ke siklus II

sebesar (76.5%). Jadi, dari hasil penelitian ini membuktikan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan gerak dasar permainan sepak takraw dan meningkatnya nilai hasil belajar siswa.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

1. Pimpinan Sekolah SD Negeri 01 Depok Kecamatan Siwalan Kabupaten Pekalongan atas ijin penelitian.
2. Anak didik Sekolah siswa kelas V SD Negeri 01 Depok Kecamatan Siwalan Kabupaten Pekalongan atas kerja samanya selama penelitian.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman. (2002: 1). *Evaluasi Pendidikan Jasmani, Asesmen Alternatif terhadap kemajuan Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga, Depdiknas 2001.
- Dimiyati dan Mudjiono (2002:36) (<http://id.wikipedia.org/wiki/Belajar>). akses tanggal 30 Maret 2013.
- Ernest R Hilgard. dalam (Sumardi Suryabrata, 1984:252) (<http://belajarsikologi.com/pengertian-belajar-menurut-ahli/>). Di akses tanggal 30 Maret 2013.
- Gagne. *The Conditions of Learning 1977*, (<http://belajarsikologi.com/pengertian-belajar-menurut-ahli/>). Di akses tanggal 30 Maret 2013.
- Just for 20view Blog Teknik dasar sepak takraw*. Diakses tanggal 29 maret 2013.
- Joan Freeman dan Utami munandar (dalam Andang Ismail, 2009: 27) (<http://belajarsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/#comments>). akses tanggal 30 maret 2013.
- Kimpraswil (dalam As'adi Muhammad,2009: 26) (<http://belajarsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/#comments>). akses tanggal 30 Maret 2013.
- Menurut Nasution (2006:36) (<http://id.wikipedia.org/wiki/Belajar>). akses tanggal 30 Maret 2013.
- Menurut Hamalik (2001:159) (<http://id.wikipedia.org/wiki/Belajar>). akses tanggal 30 Maret 2013.
- Muhamad Suhud. (1991: 1). *Sepak Takraw*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Moh. Surya (1981:32) (<http://belajarsikologi.com/pengertian-belajar-menurut-ahli/>). Di akses tanggal 30 Maret 2013.
- Rusli Lutan. (2002: 7). *Mengajar Pendidikan Jasmani Mengajar Pendidikan Gerak Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga, Depdiknas 1999.
- Sudrajat Prawirasaputra. (2000: 5). *Sepak Takraw*, Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III Tahun 1999/ 2000.
- Sulaiman. (2004: 18) *Paparan Kuliah Sepak Takraw*, No. 063/B40.19/KU/2004/Tgl. 19 Maret 2004. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
- Ucup Yusup, Sudrajat Prawirasaputra, Lingling Usli,W. *Pembelajaran Permainan Sepak Takraw Pendekatan Permainan Taktis Di SMU*. Jakarta: : Direktorat Jenderal Olahraga, Depdiknas 2004.