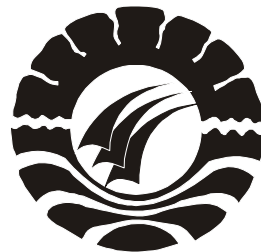


JURNAL

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SEPAKSILA DALAM PERMAINAN
SEPAKTAKRAW MELALUI PENDEKATAN PEMBELAJARAN
LANGSUNG PADA MURIDKELAS IV SD MIS
GUPPI BULU-BULUKABUPATEN
BANTAENG**



MISBAHUDDIN

1331142041

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2018**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SEPAKSILA DALAM PERMAINAN
SEPAKTAKRAW MELALUI PENDEKATAN PEMBELAJARAN
LANGSUNG PADA MURID KELAS IV SD MIS
GUPPI BULU-BULU KABUPATEN
BANTAENG**

OLEH:

MISBAHUDDIN

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan perencanaan, tindakan, observasi refleksi dan Pendekatan Pembelajaran Langsung dalam Peningkatan Hasil Belajar Sepaksila dalam Permainan Sepaktakraw murid kelas IV SD Mis Guppi Bulu-bulu Kabupaten Bantaeng.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan sebanyak 2 kali Pertemuan di Siklus I dan Siklus II dan di rancang melalui empat tahap yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi. Data Penelitian ini adalah Hasil Belajar Sepaksila dalam Permainan Sepaktakraw. Sumber data Penelitian ini adalah murid kelas IV SD Mis Guppi Bulu-bulu Kabupaten Bantaeng yang berjumlah 21 orang.

Pengumpulan data Hasil Belajar Sepaksila dalam Permainan Sepaktakraw dilakukan dengan memberikan soal-soal latihan, dan menggunakan lembar penilaian proses gerak Sepaksila serta pengamatan sikap dan perilaku murid melalui lembar kerja pada Siklus I dan Siklus II. Data yang terkumpul dianalisis secara Kuantitatif dan Kualitatif. Hasil analisis Kuantitatif data Hasil Belajar Sepaksila dalam Permainan Sepaktakraw menunjukkan bahwa tidak ada murid yang masuk kategori tuntas pada siklus I dan jumlah Siswa yang tuntas pada Siklus II adalah 21 orang dengan persentase 100%. Hasil analisis Kualitatif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan Hasil Belajar Sepaksila yang signifikan. Berdasarkan Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran penjas melalui Pendekatan Pembelajaran Langsung dapat Meningkatkan Hasil Belajar Sepaksila dalam Permainan Sepaktakraw murid kelas IV SD Mis Guppi Bulu-bulu Kabupaten Bantaeng.

Kata Kunci : Hasil belajar Sepaksila dalam Permainan Sepaktakraw, Pendekatan Pembelajaran Langsung.

PENDAHULUAN

Sepaktakraw merupakan cabang olahraga permainan asli Indonesia. Permainan ini dilakukan oleh dua regu yang saling berhadapan atau berlawanan dan masing-masing regu terdiri dari tiga orang pemain. Ketiga pemain itu terdiri dari tekong, apit kiri, apit kanan. Dalam bermain, mereka dibatasi oleh net atau jaring di lapangan rata berbentuk persegi panjang yang dapat dilakukan didalam maupun diluar ruangan yang bebas rintangan.

Permainan sepaktakraw dimainkan dengan menggunakan bola yang terbuat dari rotan yang dimulai dengan melakukan sepak mula atau servis oleh tekong ke daerah lapangan lawan. Sebaliknya pemain lawan berusaha memainkan bola dengan menggunakan kaki dan menggunakan anggota badan lain kecuali tangan. Bola hanya diperbolehkan tersentuh tiga kali baik oleh seorang pemain ataupun secara bergantian.

Salah satu tujuan pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah formal yaitu “meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar” (lampiran SK Permendiknas Nomor 22 tahun 2006). Ruang lingkup materi meliputi antara lain aspek aspek permainan bola besar dengan eksploekrasi gerak dengan aktivitas pengembangan mekanika sikap tubuh.

Standar Kompetensi (SK) 6 untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan berbunyi “mempraktikan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai yang terkandung didalamnya”.berdasarkan penjelasan

diatas, hal tersebut telah dilaksanakan oleh gurupenjaskes SD MIS GUPPI BULU-BULU KAB. BANTAENG dengan pilihan permainan sepaktakraw. Pemilihan tersebut didasarkan pada ketersediaan prasarana dan peralatan di lingkungan sekolah dengan lahan terbatas. Dalam pelaksanaannya guru mendapatkan hambatan pada kemampuan atau keterampilan sepaksila siswa sehingga dilakukan pengamatan awal. Masalah yang terjadi adalah rendahnya hasil belajar mereka dalam melakukan sepaksila dengan baik.

Dari hasil pengamatan peneliti dan pengamatan dari guru Penjaskes yang membina di sekolah tersebut terhadap hasil belajar sepaksila siswa yang rendah, berdasarkan tingkat kegagalan mereka dalam mengontrol bola hingga mencapai 100%. Data awal penelitian psikomotor yang diperoleh siswa adalah : 21 (100%) siswa dalam kategori kurang (tidak tuntas), Hasil tes kognitif siswa sebagai berikut: 21 (100%) dalam kategori kurang (tidak tuntas), Sedangkan hasil tes afektif siswa adalah : 21 (100%) siswa dalam kategori kurang (tidak tuntas).

Masalah diatas dapat terjadi dikarenakan beberapa faktor. Faktor faktor tersebut diantaranya hasil belajar sepaksila siswa yang rendah. Dengan demikian, diputuskan untuk fokus pada upaya peningkatan hasil belajar sepaksila siswa.

Banyak hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajarsepaksila siswa dalam permainan sepaktakraw. Diantaranya dengan tindakan pembelajaran dengan pendekatan langsung (Student Centered). Oleh karena itu, dipandang perlu dilakukan penelitian

tindakan kelas sebagai salah satu upaya peningkatan hasil belajar sepaksila dalam sepaktakraw dengan pendekatan pembelajaran langsung pada siswa SD MIS GUPPI BULU-BULU KAB.BANTAENG.

Hasil Belajar Sepaksila

Menurut psikologi Kognitif, belajar adalah suatu usaha untuk mengerti tentang sesuatu. Usaha untuk mengerti tentang sesuatu tersebut, dilakukan secara aktif oleh pembelajar. Keaktifan tersebut dapat berupa mencari pengalaman, mencari informasi, memecahkan masalah, mencermati lingkungan, mempraktekkan, mengabaikan dan respon- respon lainnya guna mencapai tujuan.

Hasil belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri atas dua kata yaitu “hasil” dan “belajar” yang memiliki arti yang berbeda. Menurut Djamarah (2000;45), hasil adalah prestasi dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok. Hasil tidak akan pernah dihasilkan selama orang tidak melakukan sesuatu. Sementara itu, Arikunto (2001;133) menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati, dan dapat diukur. Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.

Menurut Sulaiman (2004 : 18), sepaksila adalah menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam. Sepaksila digunakan untuk menerima dan menguasai bola, mengumpan untuk serangan smash dan untuk

menyelamatkan serangan lawan. Penguasaan bola dengan baik ketika sepaksila atau timangan dilakukan dengan baik pula.

Permainan Sepaktakraw

Sepaktakraw berasal dari dua kata sepak dan takraw “sepak” berarti gerakan menyepak atau mengayunkan kaki didepan atau ke sisi (Depdikbud, 1995:8). Adapun “takraw” berarti bola atau barang bulat yang terbuat dari anyaman rotan (Depdikbud, 1995:9). Jadi sepaktakraw adalah sepakraga yang telah dimodifikasikan untuk menjadikannya sebagai suatu permainan yang kompetitif. Sedangkan menurut ahli lain mengatakan sepaktakraw adalah menyepak bola dengan samping kaki, sisi kaki bagian dalam, atau bagian kaki luar yang terdiri dari tiga orang pemain (Sanafiah, 2001:5).

Sepaktakraw merupakan olahraga permainan yang unik karena merupakan kombinasi antara permainan sepakbola dan bolavoli. Sepaktakraw menurut persetasi (1996:7) adalah suatu permainan yang dilakukan diatas lapangan persegi panjang, rata, baik terbuka maupun tertutup, serta bebas dari semua rintangan dan dibatasi oleh net. Bola yang dipakai terbuat dari rotan atau plastik (*syntetic fiber*) yang dianyam bulat. Permainan ini menggunakan seluruh anggota tubuh kecuali tangan.

Menurut Prawirasaputra (2000:5) permainan sepaktakraw dilakukan di lapangan yang berukuran 13,24 kali 6,10 meter yang dibagi oleh garis dan net setinggi 1,55 dengan lebar 72 cm, dan lubang jaring dekitar 4-5 cm. Bola yang di mainkan terbuat dari rotan atau fyberglass yang dianyam dengan lingkaran antara 41-43 cm. Permainan sepaktakraw

dilakukan oleh ke dua regu yang saling berhadapan dilapangan yang dipisahkan oleh net (jaring) yang membagi lapangan menjadi dua bagian.

Menurut Sulaiman (2004 : 4). Sepaktakraw merupakan suatu permainan yang menggunakan bola terbuat dari rotan , dimainkan di atas lapangan yang datar berukuran panjang 13,40 meter dan lebar 6,10 meter ditengah-tengah dibatasi oleh jaring atau net seperti permainan bulutangkis. Permainannya terdiri dari dua pihak yang berhadapan , masing masing terdiri atas tiga orang. Dalam permainan ini yang digunakan terutama kaki dan semua anggota badan kecuali tangan. Tujuan dari setiap regu adalah mengembalikan bola sedemikian rupa sehingga dapat jatuh di lapangan lawan atau menyebabkan lawan membuat pelanggaran atau kesalahan untuk mencetak poin.

Untuk dapat bermain sepaktakraw dengan baik, seseorang dituntut untuk mempunyai kemampuan atau keterampilan yang baik. Menurut Darwis dan Basa, (2001:15), kemampuan yang sangat penting dan yang sangat perlu adalah kemampuan dasar atau teknik dasar bermain sepaktakraw. Tanpa menguasai kemampuan dasar atau teknik dasar, maka permainan sepaktakraw tidak dapat dimainkan dengan baik. Agar dapat melatih penguasaan teknik dan taktik permainan sepaktakraw, pelatih harus berpedoman pada gerakan-gerakan dari yang progresif dari yang paling mudah hingga ke yang paling sulit.

Menurut Prawirasaputra (2000 : 24), teknik dasar yang harus dikuasai pemain atau siswa dalam permainan sepaktakraw meliputi beberapa jenis sepakan, yaitu: sepaksila, sepakkuda,

sepakbadek, sepakcungkil, heading (sundulan kepala), memaha, mendada, menapak, sepakmula (servis), smash, dan blocking.

Darwis dan Basa (2001:15) juga mengemukakan hal yang serupa bahwa tehnik dasar sepaktakraw terdiri atas; sepaksila, sepakkuda sepakcungkil, sepaktelapak kaki, lemparan, sepakbadek, heading, mendada, menahan, membahu.

Slamet (2001:153-155) mengemukakan bahwa tehnik dasar sepaktakraw antara lain adalah sepaksila, sepakkuda, sepakcungkil, sepaktelapak kaki, lemparan dan sepakmula. Meskipun demikian, yang diuraikan dalam penelitian ini hanya tehnik dasar sepaksila sebagai tehnik yang dilatihkan kepada siswa.

Menurut Sulaiman (2004:18), sepaksila adalah menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam. Sepaksila digunakan untuk menerima dan menguasai bola, mengumpan untuk serangan smash dan untuk menyelamatkan dari serangan lawan.

Pendekatan pembelajaran langsung

Menurut pendapat Wahjoedi pendekatan yaitu; cara mengolah kegiatan belajar dan perilaku siswa agar ia dapat aktif melakukan tugas belajar dengan baik (2000:21). Sedangkan menurut Sanjaya dalam Hamrurui (2012:6) mengemukakan bahwa: Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Istilah pendekatan merujuk pada pandangan tentang terjadinya proses yang sifatnya masih sangat umum. Oleh karena itu strategi dan metode pembelajaran yang digunakan dapat bersumber dari pendekatan tertentu.

Beberapa pandangan diatas dapat disimpulkan bahwa pendekatan yaitu ;cara pandang terhadap proses pembelajaran sehingga memunculkan istilah pendekatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum didalamnya mawadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teori tertentu. Pendekatan pembelajaran tersebut lasimnya dikenal dengan pendekatan langsung dan tidak langsung. Akan tetapi yang menjadi titik focus dalam pembahasan ini merujuk pada pendekatan pembelajaran langsung.

Pendekatan langsung merupakan pendekatan yang menempatkan siswa menjadi peran utama pada saat pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai fasilitator. Juga menyediakan langkah – langkah pembelajaran sementara siswa berperan dalam penentuan kesimpulan solusi atau inferensi dari aktivitas sebagai pengalaman belajar.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas atau azimnyadikenaldengan (PTK) yang dilakukan di SD MIS Guppi Bulu-Bulu Kab.Bantaeng.Penelitian ini dilakukan dengan metode *class room action research*.

Data dikumpulkan melalui pengamatan dengan menggunakan lembar catatan peneliti. Prosedur pengumpulan datanya sebagai berikut :

1. Nilai awal diperoleh dari tes awal siswa melakukan sepaksila dengan kriteria sikap awal, gerakan sepakan (pelaksanaan), gerakan lanjutan
2. Catatan peneliti diperoleh sebagai hasil pengamatan dan penilaian terhadap proses pembelajaran setiap siklus ,dan
3. Nilai siklus diperoleh dari maksimal dua kali pertemuan dalam proses pembelajaran teknik sepaksila melalui tes otentik seperti pada tes awal.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah :

1. Lembar angket peneliti
2. Perlengkapan sepaktakraw
3. Format penilaian hasil pembelajaran/nilai otentik kemampuan sepaksila

Data hasil penelitian menggunakan daya kemampuan yang menggambarkan peningkatan keterampilan sepaksila serta pengaruh yang dihasilkannya.Data tes siswa dianalisis agar dapat mencapai data yang akurat.Data yang ada tersebut dibandingkan dari data awal dengan data setelah penerapan pembelajaran (siklus I dan siklus II). Langkah ini dimulai dari mengumpulkan bahan nilai, mengatur dan mengolah data tabel serta menganalisa dan menyimpulkan.Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan perhitungan statistik deskriptif, dalam hal ini rerata (\bar{x}) dan presentasi (%). Adapun data kualitatif akan dianalisis dengan menggunakan analisis logis dari mengorganisasi, mengkategorikan, mensintesa, hingga menginterpretasi dan menulis hasil dalam bentuk deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I Pertemuan Ke-1

Berdasarkan tabel diatas dapat diuraikan bahwa yang diperoleh dari 21 murid kelas IV SD Mis Guppi Bulu-bulu Kabupaten Bantaeng, frekuensi terbanyak terdapat pada rentang nilai antara 41 – 55 yaitu 12 orang dengan persentase 57,143 %, 7 orang lainnya berada pada rentang nilai antara 0 - 40 dengan persentase 33,333%. Dan 2 orang lainnya berada pada rentang nilai antara 56 - 69 dengan persentase 9,524%. Namun masih dalam kategori (**Tidak Tuntas**) sebab belum ada diantaranya yang memperoleh nilai mencapai KKM yang ditentukan. Hal ini disebabkan Beberapa Faktor diantaranya ; 1.) Faktor Sumber Daya Manusia ; Guru Penjas 2.) Faktor Lingkungan. 3.) Faktor Keluarga murid. 4.) Faktor Sarana dan Prasarana Sekolah.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, murid SD Mis Guppi Bulu-bulu Kabupaten Bantaeng perlu memperoleh pelatihan atau pengajaran olahraga khususnya dalam praktik melakukan gerak dasar sepaktila permainan sepaktakraw sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan guna meninjau perkembangan hasil belajarmurid.

Siklus 1 Pertemuan Ke-2

Berdasarkan tabel dan grafik dapat diuraikan bahwa yang diperoleh dari 21murid kelas IV SD Mis Guppi Bulu-bulu Kabupaten Bantaeng adalah sebagai berikut :

Pada rentang nilai antara 41- 55 yaitu 13 orang dengan persentase 61,90%, sedangkan pada rentang nilai 56 – 69 yaitu 8 orang dengan persentase 38,90% di Kategorikan **Cukup** dan termasuk pada kriteria (**Tidak Tuntas**).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa murid kelas IV SD Mis Guppi Bulu-bulu Kabupaten Bantaeng pada pertemuan 2 Siklus 1 telah menunjukkan peningkatan dalam melakukan sepaktila permainan sepak takraw ditinjau dari peningkatan nilai pada pertemuan ke 2 meskipun hanya peningkatan rentang nilai kategori cukup.

Siklus 2 Pertemuan Ke-1

Berdasarkan tabel diatas dapat diuraikan bahwa yang diperoleh dari 21 murid kelas IV SD Mis Guppi Bulu-bulu Kabupaten Bantaeng adalah sebagai berikut :

Pada rentang nilai antara 56-69 yaitu 6 orang dengan persentase 28,57% dan pada rentang nilai 70 – 85 yaitu 11 orang dengan persentase 52,38%. Di Kategorikan (**Baik**) dengan kriteria **Tuntas**.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa murid kelas IV SD Mis Guppi Bulu-bulu Kabupaten Bantaeng pada pertemuan II Siklus I banyak menunjukkan peningkatan atau mampu melakukan gerakan sepaktila dalam permainan sepak takraw. Dengan ditunjukkannya peningkatan perolehan nilai pada siklus II pertemuan pertama.

Siklus 2 Pertemuan Ke-2

Berdasarkan tabel dan diagram diatas dapat diuraikan bahwa yang diperoleh dari 21murid kelas IV SD Mis Guppi Bulu-bulu Kabupaten Bantaeng adalah sebagai berikut :

Pada rentang nilai antara 0 – 40 dengan persentase 0, pada rentang nilai antara 41- 55 yaitu 0, pada rentang nilai antara 56 – 69 yaitu 0, pada rentang nilai 70 – 85 yaitu 18 orang dengan persentase

85,71%. Dan pada rentang nilai 86-100 yaitu 3 orang dengan persentase 14,29% di Kategorikan (**Baik Sekali**) dengan kriteria **Tuntas**.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa murid kelas IV SD Mis Guppi Bulu-bulu Kabupaten Bantaeng pada pertemuan II Siklus 2 banyak menunjukkan peningkatan. Peningkatan tersebut ditunjukkan pada perolehan nilai dimana dari 21 orang murid kelas IV SD Mis Guppi Bulu-bulu Tuntas serta memperoleh nilai lebih di atas dari KKM. Dengan adanya perkembangan pada setiap pertemuan menunjukkan adanya hasil belajar murid melakukan sepak sila dalam permainan sepak takraw apabila dilakukan pendekatan pembelajaran langsung. Dengan materi yang menarik murid untuk lebih bersemangat mempelajari sepak sila dalam permainan sepak takraw.

PENUTUP

Pembelajaran melalui pendekatan pembelajaran langsung, dapat meningkatkan hasil belajar sepak sila dalam permainan sepaktakraw pada murid kelas IV SD Mis Guppi Bulu-bulu Kabupaten Bantaeng. Dari hasil analisis yang diperoleh terjadi peningkatan dari siklus I dan siklus II. Hasil belajar sepak sila dalam permainan sepaktakraw pada siklus I dalam kategori tuntas adalah 0% dari jumlah murid yaitu 21 murid. Pada siklus II terjadi peningkatan persentase hasil belajar sepak sila dalam permainan sepaktakraw murid dalam kategori tuntas sebesar 100%.

Oleh sebab itu dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar sepak sila permainan sepaktakraw

dapat meningkat dengan menggunakan pendekatan pembelajaran langsung pada murid kelas IV di SD Mis Guppi Bulu-bulu Kabupaten Bantaeng.

DAFTAR PUSTAKA

- Darwis, R. dan Penghulu Basa. 2001. *Olah Raga Pilihan Sepak Takraw*. Jakarta: Depdikbud
- Depdikbud. 1995. *Pengertian Sepaktakraw*. Semarang: Jakarta: Depdikbud
- Djamarah. 2000. *Pengertian Hasil Belajar*. Bandung: Balai Pustaka
- Ferrance. 2000. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV .Yrama Widya
- Kunto, Ari. 2001. *Pengertian Hasil Belajar*. Semarang: CV .Adijaya
- Kurniadi Deni. 2010. *Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan*. Jakarta :PT. Erlangga
- Persetasi. 1996. *Teknik teknik Sepaktakraw*. Semarang: Penataran Bagi Pelatih Sepaktakraw Mahasiswa Se Indonesia.
- Prawirasaputra, S. 2000. *Sepak Takraw*. Semarang : IKIP Press.
- Sanafiah. 1992. *Sepak Takraw*. Bandung: Yayasan Nuansa Cendekia
- Sulaiman. 2004. *Permainan Sepak Takraw*. Semarang : IKIP Press.
- Slamet. 1994. *Teknik dasar sepak sila*. Bandung: Balai pustaka
- Wahjoedi. 1999. *Definisi Pendekatan*. Jakarta: Balai Pustaka
- Ratinus D. dan Penghulu Basa. 1992. *Olahraga Pilihan Sepaktakraw*. Jakarta: Depdikbud.

- Rogertato. 2008. Skripsi. *Tingkat Keterampilan Bermain Sepaktakraw Siswa Sekolah Sepaktakraw (SST) Putra Tama di Kabupaten Kulon Progo*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ratinus Darwis dan Penghulu Basa. 1992. *Olahraga Pilihan Sepak Takraw*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Sudrajat Prawirasaputra. 2000. *Sepak sila*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sudjana, Metode Statistika ELPESTA (Lembaga Pencinta SepakTakraw). 2008. *Sejarah Ringkas Sepak Takraw* Jakarta.
- Sanafiah 1992. *Sepak Takraw* Bandung: Yayasan Nuansa Cendekia
- Sulaiman. 2004. *Permainan Sepak Takraw*
- Slamet. 1994. *Tehnik dasar sepaksila*. Bandung: Balai pustaka
- Zainal Aqib, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Yrama Widya