UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEPAK SILA MELALUI PERMAINAN BOTUL PADA SISWA KELAS V SD NEGERI KALIWADAS 03 KECAMATAN BUMIAYU KABUPATEN BREBES TAHUN 2013

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka Penyelesaikan Studi Strata 1

Untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

OLEH :

SATRIA AJI WIBOWO

NIM. 6101911007

PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2013

HALAMAN PENGESAHAN

Telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diaujukan ke sidang panitia ujian pada :

Hari :

Tanggal :

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. CAHYO YUWONO, M.Pd	**AGUS RAHARJO, S.Pd, M.Pd**
NIP. 19620425 198601 1 001	**NIP. 19820828 200604 1 003**

Disahkan Oleh,
Ketua Jurusan PJKR

Drs. MUGIYO HARTONO, M.Pd
NIP. 19610903 198803 1 002

PENGESAHAN

Telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Hari : Jumat

Tanggal : 26 Juli 2013

Panitia Ujian

Ketua Panitia	Sekretaris
Dr. H. Harry Pramono, M.Si	**Agus Pujianto, S.Pd, M.Pd**
NIP. 19591019 198503 1 001	NIP. 19730202 200604 1 001

Dewan Penguji

1. Dra. Endang Sri Hanani, M.Kes (Penguji 1) ……..
   NIP. 19590603 198403 2 001

2. Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd (Penguji 2) ……..
   NIP. 19620425 198601 1 001

3. Agus Raharjo, S.Pd, M.Pd (Penguji 3) ……..
   NIP. 19820828 200604 1 003

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Satria Aji Wibowo
NIM	: 6101911007
Jurusan/Program Studi	: Jasmani Kes. & Rekreasi/ Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi.

menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **"UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEPAK SILA MELALUI PERMAINAN BOTUL PADA SISWA KELAS V SD NEGERI KALIWADAS 03 KECAMATAN BUMIAYU KABUPATEN BREBES TAHUN 2013"** ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Semarang, Juni 2013

Mahasiswa

Satria Aji Wibowo
NIM. 6101911007

SARI

Satria Aji Wibowo, 2013 : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sepak Sila Melalui Permainan Botul pada Siswa Kelas V SD Negeri Kaliwadas 03 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes Tahun 2013.
Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES. Pembimbing I Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd. Pembimbing II Agus Raharjo, S.Pd, M.Pd

Kata kunci : Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), hasil penelitian, Permainan Bola Pantul.

Pada siswa kelas V SD Negeri Kaliwadas 03 sedang dilaksanakan kegiatan pembelajaran sepak takaw. Dalam hal ini peneliti mengalami kesulitan saat pembelajaran sepak takraw khususnya teknik sepak sila. Setelah dilaksanakan tes formatif ternyata masih banyak siswa yang nilainya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Pelaksanaan pembelajaran sepak sila ini bertempat di halaman SD Negeri Kaliwadas 03 dan dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas V denagn jumlah siswa 24 yang terdiri dari 15 siswa putra dan 9 siswa putri. Alat yang digunakan sebagai pengumpul data adalah lembar observasi dan angket kuisioner. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif komparatif.

Hasil penelitian pembelajaran ini dapat dikatakan meningkat secara signifikan. Pada ranah afektif siklus I adalah 58 % dan pada siklus II mencapai 91%, pada ranah kognitif siklus I adalah 67 % dan pada siklus II mencapai 91 %, pada ranah psikomotor siklus I adalah 62 % dan pada siklus II mencapai 91 %. Dari ketiga ranah tersebut dapat dikemukakan bahwa pada siklus I prosentase adalah 62 %, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 91 %.

Kesimpulan dari penelitian ini diketahui bahwa permainan bola pantul dapat meningkatkan hasil belajar teknik dasar sepak takaw yaitu sepak sila. Hal ini dapat dilihat dari hasil prosentase antar siklus yang dilaksanakan oleh peneliti. Perlunya persiapan yang matang dan lengkap dalam melaksanakan pembelajaran, guru harus memiliki kemampuan dalam penggunaan media, permainan bola pantul dapat dijadikan alternatif pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan hidayahnya sehingga laporan penelitian ini dapat diselesaikan tepat waktu. Peneliti berharap laporan ini dapat membantu peneliti dan rekan-rekan guru dalam memperbaiki kegiatan pembelajaran.

Dengan penyusunan laporan ini tidak lepas dari bimbingan, dorongan , dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universita Negeri Semarang.
3. Ketua Jurusan PJKR Universitas Negeri Semarang.
4. Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd dan Agus Raharjo, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing.
5. Kepala UPTD Pendidikan dan Kebudayaan Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes.
6. Kepala SD Negeri Kaliwadas 03 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes.
7. Dewan Guru SD Negeri Kaliwadas 03 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes.
8. Rekan-rekan Mahasiswa PKG S1 PJKR Universitas Negeri Semarang.
9. Keluarga tercinta yang senantiasa memotivasi peneliti.
10. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu yang telah membantu sehingga terselesainya laporan ini.

Semoga amal kebaikan semua pihak pihak tersebut medapatkan imbalan dari Tuhan Yang Maha Esa. Amin.

Peneliti menyadari bahwa laporan yang peneliti buat masih jauh dari sempurna, baik dari segi bahasa maupun yang lainnya. Untuk itu sudilah kiranya pembaca memberikan saran dan kritik demi kesempurnaan laporan ini.

Peneliti

DAFTAR ISI

JUDUL i

LEMBAR PENGESAHAN ..…….. ii

PENGESAHAN …….. iii

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ……... iv

ABSTRAK ……..... v

KATA PENGANTAR ……. vi

DAFTAR ISI …… viii

DAFTAR TABEL …… xi

DAFTAR GAMBAR ..…… xii

DAFTAR LAMPIRAN …….. xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah ……..... 1

1.2 Identifikasi Masalah …… 5

1.3 Pembatasan Masalah …….. 5

1.4 Rumusan Masalah …….. 6

1.5 Tujuan Penelitian …… 6

1.6 Manfaat Penelitian …….. 6

1.7 Sumber Pemecahan Masalah …….. 7

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS

2.1 Kajian Pustaka ……. 8

2.1.1 Pengertian Belajar …… 8

2.1.2 Pengertian Sepak Takraw ……. 9

2.1.3 Sejarah Sepak Takraw …….. 9

2.1.4 Media Pembelajaran ……. 10

2.2 Kerangka Teori …… 11

2.3 Kerangka Berfikir …… 14

2.3.1. Permainan Bola Pantul ……. 15

2.4 Hipotesis Tindakan …….. 17

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Setting Penelitian ……. 18

3.2 Subjek Penelitian …….. 18

3.3 Teknik Pengumpulan Data ……... 18

3.4 Instrumen Penelitian ……..…….. 19

3.5 Analisis Data …….…….. 19

3.6 Prosedur Penelitian …….. 22

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian ……..... 27

Siklus I ……... 30

4.1.1. Keaktifan Siswa (Aspek Afektif) .....……. 30

4.1.2. Pemahaman Siswa (Aspek Kognitif)…… 33

4.1.3. Unjuk Kerja Siswa (Aspek Psikomotor)….. 35

Siklus II ……. 37

4.1.4. keaktifan Siswa (Aspek Afektif)……. 38

4.1.5. Pemahaman Siswa (Aspek Kognitif) …….. 39

4.1.6. Unjuk Kerja Siswa (Aspek Psikomotor) …. 42

4.2 Pembahasan ……. 44

4.2.1. Siklus I ……. 44

4.2.2. Siklus II …… 47

4.3 Perbandingan Hasil Obesrvasi Siklus I dan Siklus II … 49

4.3.1. Hasil Observasi Aspek Afektif ……. 49

4.3.2. Hasil Observasi Aspek Kognitif ……... 50

4.3.3. Hasil Observasi Aspek Psikomotor ……... 51

4.3.4. Prosentase Rata-rata dari Aspek Keseluruhan. 52

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan …….. 54

5.2 Saran …….. 55

DAFTAR PUSTAKA …… 56

LAMPIRAN-LAMPIRAN ……... 57

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.1 Distribusi Frekuensi Aspek Afektif pada Studi Awal ……. 27

Tabel 4.1.2 Distribusi Frekuensi Aspek Kognitif pada Studi Awal ……... 28

Tabel 4.1.3 Distribusi Frekuensi Aspek Psikomotor pada Studi Awal ….. 28

Tabel 4.1.4 Daftar Nilai keseluruhan Aspek pada Studi Awal ……... 29

Tabel 4.1.1.1 Hasil Observasi Aspek Afektif pada Siklus I …… 31

Tabel 4.1.1.2 Hasil Prosentase Aspek Afektif pada Siklus I …….. 32

Tabel 4.1.2.1 Hasil Observasi Aspek Kognitif pada Siklus I ……. 33

Tabel 4.1.2.2 Hasil Prosentase Aspek Kognitif pada Siklus I …… 34

Tabel 4.1.3.1 Hasil Observasi Aspek Psikomotor pada Siklus I …… 35

Tabel 4.1.3.2 Hasil Prosentase Aspek Psikomotor pada Siklus I …….. 36

Tabel 4.1.4.1 Hasil Observasi Aspek Afektif pada Siklus II ……. 37

Tabel 4.1.4.2 Hasil Prosentase Aspek Afektif pada Siklus II …… 39

Tabel 4.1.5.1 Hasil Observasi Aspek Kognitif pada Suklus II …….. 40

Tabel 4.1.5.2 Hasil Prosentase Aspek Kognitif pada Siklus II …….. 41

Tabel 4.1.6.1 Hasil Observasi Aspek Psikomotor pada Siklus II …….. 42

Tabel 4.1.6.2 Hasil Prosentase Aspek Psikomotor pada Siklus II …….. 43

Tabel 4.3.1.1 Perbandingan Aspek Afektif Studi Awal, Siklus I, Siklus II. 49

Tabel 4.3.1.2 Perbandingan Aspek Kognitif Studi Awal,Siklus I,Siklus II.. 50

Tabel 4.3.1.3 Perbandingan Aspek Psikomotor Studi Awal,Siklus I,SiklusII51

Tabel 4.3.4.1 Rekapitulasi Prosentase Hasil Belajar Setiap Siklus ……. 52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bola Takraw dan Bola Plastik ……. 11

Gambar 2.2 Teknik Sepak Sila …… 15

Gambar 2.3 Lapangan Sepak Takraw ……. 16

Gambar 3.1 Siklus Kegiatan Pemecahan Masalah …….. 20

Gambar 3.2 Daur Siklus Penelitian Tindakan Kelas …… 21

Gambar 4.1 Diagram Perbandingan Aspek Afektif …….. 49

Gambar 4.2 Diagram Perbandingan Aspek Kognitif …… 50

Gambar 4.3 Diagram Perbandingan Aspek Psikomotor …… 51

Gambar 4.4 diagram Hasil Prosentase Rata-rata dari keseluruhan Aspek . 52

DAFTAR LAMPIRAN

1. SK Melaksanakan Penelitian dari Kepala Sekolah …… 58
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I …….. 59
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II ……. 65
4. Lembar Observasi Tindakan Siklus I ……. 71
5. Lembar Observasi Tindakan Siklus II …… 72
6. Evaluasi Kognitif …… 73
7. Daftar Nilai Siklus I …… 74
8. Daftar Nilai Siklus II ……... 80
9. Gambar Kegiatan Pembelajaran …….. 86

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam sebuah proses pembelajaran klasikal, selalu tidak lepas dari perbedaan individual. Maka seorang guru, khususya guru pendidikan jasmani dituntut agar mampu memahami karakteristik siswanya, sehingga nantinya guru pendidikan jasmani dapat memilih metode pembelajaran yang tepat dan esensial sesuai dengan situasi dan kondisi, pandangan dan jangkauan yang ada, dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Untuk dapat meraih prestasi tinggi dalam olahraga atau menguasai keterampilan tertentu dalam olahraga, bukan terjadi secara instan, melainkan melalui proses dan tahapan serta berlangsung dalam kurun waktu tertentu. Kondisi yang demikian itulah yang kemudian disebut dengan proses pembelajaran (Ali Maksum. 2010 : 10).

Keberhasilan pembelajaran bila dilihat dari segi hasil ada korelasi antara proses pembelajaran dengan hasil yang dicapai. Semakin besar usaha untuk menciptakan proses pembelajaran, semakin tinggi pula hasil dari pembelajaran tersebut. Guru juga mempunyai peranan paling dominan dalam memahami karakteristik mata pelajaran yang diampunya baik secara personal, professional, maupun secara sosial.

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku akibat pengalaman. Tingkah laku bisa berarti sesuatu yang tampak seperti berjalan, berlari,

berenang, melakukan *shooting*, pun juga berarti sesuatu yang tidak tampak seperti berfikir, bersikap, dan berperasaan. Adapun pengalaman bisa berbentuk membaca, mendengarkan, melihat, melakukan baik secara mandiri maupun bersama orang lain (Ali Maksum, 2010 : 11).

Pembelajaran pada dasarnya adalah upaya memperkembangkan potensi yang dimiliki anak menjadi sesuatu yang aktual. Proses belajar dapat berlangsung secara pasif maupun aktif. Sesuatu yang diperoleh dari proses belajar bersifat menetap. Artinya, sesuatu tersebut bertahan dalam jangka waktu yang lama (Ali Maksum, 2010 : 11).

Pendidikan jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan, namun dalam pelaksanaannya pengajaran pendidikan jasmani berjalan belum efektif seperti yang diharapkan. Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah secara umum cenderung masih menerapkan pola pengajaran tradisional. Model pembelajaran pendidikan jasmani tidak harus berpusat pada guru tetapi pada siswa. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan anak, isi dan urusan materi serta cara penyampaian harus disesuaikan sehingga menarik dan menyenangkan, sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga tetapi pada perkembangan anak seutuhnya.

Masalah yang sering dihadapi oleh siswa SD dalam permainan sepak takraw adalah masalah teknik dasar dan peralatan. Minimnya sarana dan prasarana pendidikan yang dimiliki sekolah-sekolah menuntut guru penjas

untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada sesuai dengan kondisi siswa dan sekolahnya. Peralatan yang dibutuhkan pada permainan sepak takraw diantaranya adalah bola takraw dan net (jaring).

Banyak hal yang peneliti temukan pada saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu peneliti minta bantuan kepada teman sejawat dan kepala sekolah untuk memberikan masukan agar proses pembelajaran mata pelajaran Penjaskes pada materi pokok sepak sila dapat lebih menarik sehingga hasil belajar teknik sepak sila siswa dapat meningkat

Dalam hal ini peneliti mengalami kesulitan saat pembelajaran berlangsung. Sudah sering peneliti melakukan pembelajaran sepak takraw dengan teknik dan peraturan yang sesuai dengan permainan sepak takraw, namun hasilnya masih jauh dari apa yang diharapkan. Untuk itu peneliti mempunyai gagasan atau ide untuk melaksanakan pembelajaran sepak takraw dengan cara memodifikasi permainan sepak takraw agar siswa lebih tertarik dan dapat melaksanakan pembelajaran dengan lebih menyenangkan. Untuk mengajarkan sepak takraw di SD ukuran lapangan, bola dan net dapat dimodifikasi dari ukuran standar sehingga siswa memiliki motivasi belajar tanpa dibebani rasa takut cedera.

Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntunkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga

dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil.

Metode berasal dari bahasa Yunani *"Methodos"* yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Berkaitan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Fungsi metode berarti sebagai alat untuk mencapai tujuan. Pengetahuan tentang metode-metode mengajar sangat diperlukan oleh pendidik, sebab berhasil atau tidaknya siswa belajar sangat bergantung kepada kesesuaian metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Pada siswa kelas V SD Negeri Kaliwadas 03 sedang dilaksanakan kegiatan pembelajaran sepak takraw. Setelah dilaksanakan tes formatif ternyata masih banyak siswa yang belum sempurna melakukan teknik sepak sila yang benar dan masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebesar 7,5. Dari jumlah siswa 24 yang mendapat nilai di atas KKM hanya 6 siswa, sedangkan sisanya sebanyak 18 nilainya masih di bawah KKM.

Berdasarkan pengamatan, ternyata peralatan bola takraw dan metode permainan yang nampaknya menjadi kendala utama bagi siswa untuk melakukan sepak sila. Bola yang terlalu berat membuat siswa merasa takut dan merasa kesakitan sehingga gagal dalam melakukan sepak sila dan metode permainan yang monoton membuat siswa merasa jenuh dan bosan dalam

melaksanakan proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan yang ada maka peneliti mengganti bola takraw dengan bola plastik yang ukurannya lebih ringan dan lebih lunak dibandingkan dengan bola takraw sesungguhnya dan metode permainannya menggunakan permianan bola pantul.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut, maka muncul berbagai masalah yang dapat diidentifikasikan sebagai berikut :

1. Nilai rata-rata tes formatif siswa dalam melakukan sepak sila pada permainan sepak takraw masih rendah.
2. Media pembelajaran menjadi kendala bagi siswa saat melakukan sepak sila.
3. Peningkatan kemampuan siswa melakukan teknik sepak sila setelah mengikuti metode permainan bola pantul.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka perlu diadakan pembatasan masalah agar penelitian ini lebih mendalam pengkajiannya. Adapun pembatasan masalah tersebut adalah penggunaan metode permainan bola pantul untuk meningkatkan hasil pembelajaran sepak sila pada siswa kelas V SD Negeri Kaliwadas 03 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

"Apakah pembelajaran melalui permainan bola pantul dapat meningkatkan hasil belajar sepak sila pada siswa kelas V SD Negeri Kaliwadas 03 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes?".

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar sepak sila pada siswa kelas V SD Negeri Kaliwadas 03 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

a. Peneliti

   Setelah adanya penelitian diharapkan mampu meningkatkan kreatifitas dan profesionalitas peneliti sebagai guru penjaskes dalam pembelajaran.

b. Teman Sejawat

   Dapat memberikan masukan tentang teknik maupun perbaikan pembelajaran yang baik dalam melaksanakan proses pembelajaran

c. Siswa lebih bisa mengerti teknik sepak sila dan dapat meningkatkan hasil belajar teknik sepak sila yang lebih baik melalui permainan yang lebih menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V.

d. Sekolah

Dapat menggunakan metode pembelajaran permainan bola pantul untuk meningkatkan teknik sepak sila dan menambah sarana dan prasarana pendukung pembelajaran penjaskes.

1.7. Sumber Pemecahan Masalah

Dari permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka pemecahan masalah yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

1.7.1. Mengadakan kegiatan pembelajaran teknik sepak sila sesuai dengan rencana pembelajaran pada siswa kelas V SD Negeri Kaliwadas 03 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes.

1.7.2. Menggunakan media bola plastik melalui permainan bola pantul pada saat melakukan penelitian.

1.7.3. Menilai dan mencatat hasil penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses mengalami sesuatu untuk menghasilkan perubahan tingkah laku dan pribadi (Abin Syamsudin, 2000 :5.4). Belajar didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku yang relatif permanen yang terjadi karena pengalaman (Santrock dan Yusen, 1994 :5.4). Belajar adalah proses perubahan tingkah laku akibat pengalaman. Tingkah laku bisa berarti sesuatu yang tampak seperti berjalan, berlari, berenang, melakukan *shooting*, pun juga berarti sesuatu yang tidak tampak seperti berfikir, bersikap, dan berperasaan. Adapun pengalaman bisa berbentuk membaca, mendengarkan, melihat, melakukan baik secara mandiri maupun bersama orang lain (Ali Maksum, 2010 : 11).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat dirumuskan bahwa hakekat belajar adalah sebagai aktivitas atau pengalaman yang menghasilkan perubahan pengetahuan, perilaku, dan pribadi yang bersifat permanen.

2.1.2. Pengertian Sepak Takraw

Sepak takraw adalah permainan sepak raga yang telah dimodivikasi untuk dijadikan sebuah permianan yang kompetitif. Sepak takraw berasal dari dua kata yaitu sepak dan takraw. “Sepak” berarti gerakan menyepak sesuatu dengan kaki, dengan cara mengayunkan kaki di depan atau ke sisi (Depdikbud, 1995). Sedangkan “Takraw” berarti bola atau barang bulat yang terbuat dari anyaman rotan (Depdikbud, 1992). Jadi sepak takraw adalah sepak raga yang telah dimodifikasikan untuk menjadikannya sebagai suatu permainan yang kompetitif. Sedangkan menurut ahli lain mengatakan sepak takraw adalah menyepak bola dengan samping kaki, sisi kaki bagian dalam atau bagian luar kaki yang terdiri dari tiga orang pemain.

2.1.3. Sejarah Sepak Takraw

Di Indonesia sendiri permainan ini bermula sebagai permainan keluarga bangsawan, yang merupakan salah satu mata acara resmi dalam upacara-upacara Kerajaan. Dan kemudian menjadi permainan yang digemari oleh masyarakat. Meluasnya permainan ini terutama di daerah-daerah pantai nusantara, seperti Sumatra, Riau, Kalimantan, Sulawesi (Muhammad Suhud. 1991 : 1)

Pemerintah dalam hal ini Ditjen Olahraga yang dipimpin oleh Mayjen Supardi, mengembangkan sepak takraw dengan cikal bakal

sepak raga. Pada tanggal 16 Maret 1970 didirikan organisasi Persatuan Sepak Raga Seluruh Indonesia (PERSERASI) dengan Ketua Umum Drs. Moh. Yunus Akbar, dan pada tangal 6-8 Oktober diadakan kongres I semacam munas yang dihadiri 24 PEMDA. Pada periode tahun 1987 salah satu putusan Kongres I 1986 ialah pemilihan pengurus besar yang baru yaitu Ir. H. Marjoeni. Dengan hasil keputusan antara lain adalah dirubahnya sebutan "Sepak raga" menjadi "Sepak takraw". Pada tahun 1981, Perserasi diterima dan dikukuhkan sebagai induk organisasi sepak raga anggota Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Pada tahun 1986 Perserasi berubah nama menjadi PERSETASI (Persatuan Sepak Takraw Seluruh Indonesia) (Muhammad Suhud. 1991 : 2). Pada tahun 2005 PERSETASI berubah nama kembali menjdi PSTI (Persatuan Sepak Takraw Indonesia) sampai sekarang.

2.1.4. Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan dan meningkatkan minat dan bakat siswa untuk menerima pelajaran dan tidak membosankan dalam mengikuti pelajaran olahraga.

Dalam pembelajaran sepak sila ini alat bantu pembelajarannya adalah bola plastik untuk melakukan permainan bola pantul. Karena

bola plastik ukurannya lebih ringan dan lebih lunak sehingga siswa tidak merasa takut dan sakit dalam melakukan sepak sila.

Gambar 2.1 Bola takraw dan bola plastik

2.2. Kerangka Teori

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan (Hurlock, Dirjen Dikti, 2007 : 194). Menururt teori permainan penglepasan atau teori kelebihan tenaga menyatakan bahwa dalam diri anak-anak terdapat kelebihan tenaga. Oleh karena itu, anak menyalurkan tenaga tersebut dalam bentuk bermain-main (Spencer, dalam Zulkifli, 1992 : 39). Permainan interaktif merupakan suatu permainan yang dikemas dalam pembelajaran sehingga anak didik menjadi aktif dan senang dalam belajar.

(Suyatno, 2005 : 13-14) berpendapat ada dua jenis permainan yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran, yaitu :

1. Permainan yang diarahkan untuk menerapkan suatu konsep kepada siswa. Permainan ini sengaja dikondisikan atau diformulasikan dengan materi pelajaran yang harus dipahami anak.
2. Permainan murni, permainan ini lebih diarahkan sebagai pemecah kebekuan atau pembangkit semangat. Permainan ini bukan untuk

menerapkan suatu konsep, tetapi untuk menghidupkan suasana pembelajaran ketika para siswa mulai lelah, jenuh, atau mengantuk.

Manfaat paling nyata dalam penggunaan permainan dalam pembelajaran adalah tumbuhnya kegairahan dan kesenangan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Lebih lengkap lagi manfaat permainan dijabarkan Suyatno (2005 : 14-15) sebagai berikut :

a. Menyingkirkan keseriusan yang manghambat
b. Menghilangkan stress dalam lingkungan belajar
c. Mengajak anak terlibat penuh
d. Meningkatkan proses belajar
e. Membangun kreativitas diri
f. Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran
g. Meraih makna belajar melalui pengalaman
h. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.

Prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai atau diperoleh anak berupa nilai mata pelajaran. Menurut Suharto (1981), “Bahwa kalau kita ingin mencapai prestasi tinggi, maka perlu diterapkan konsep pembinaan olahraga sedini mungkin”.

Tanpa menguasai kemampuan dasar atau teknik dasar, maka permaianan sepak takraw tidak dapat dimainkan dengan baik (Ratinus Darwin dan Penghulu Basa, 1992 : 15). Menurut Sudrajat Prawirasaputra (2000 : 24) teknik sepak takraw meliputi sepakan yaitu : sepak sila, sepak

kuda, sepak badek, sepak cungkil, heading (sundulan kepala), memaha, mendada, menapak, sepak mula (servis), smash dan blocking.

Untuk dapat bermain sepak takraw yang baik, seseorang dituntut untuk mempunyai kemampuan atau keterampilan dasar bermain yang baik, teknik dasar dimiliki dengan baik jika berlatih dengan baik (Sulaiman, 2004 : 18)

Oleh karenanya dapat dipahami bahwa prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan yang diperoleh dengan cara keuletan kerja, baik secara kelompok maupun individual. Kemudian dapat diambil pemahaman tentang hakekat dari aktivitas belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri seseorang.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan nilai atau angka, nilai diberikan guru setelah siswa menempuh mata pelajaran dalam kurun waktu tertentu dan nilai prestasi belajar dapat dilihat dalam rapor atau surat tanda kelulusan.

Selain prestasi siswa juga membutuhkan motivasi dalam pembelajaran. Motivasi berolahraga yang dapat dirasakan oleh anak-anak antara lain :

a. Untuk dapat bersenang-senang dan mendapat kegembiraan
b. Untuk melepaskan ketegangan spikis
c. Untuk mendapatkan pengalaman esthestis
d. Untuk dapat berhubungan dengan orang lain (mencari teman)
e. Untuk kepentingan kebanggaan kelompok

f. Untuk memelihara kesehatan badan

g. Untuk keperluan kebutuhan praktis.

Dalam penelitian ini, prestasi belajar atau hasil pembelajaran yang dimaksud adalah nilai atau angka yang diperoleh siswa pada waktu mengikuti tes formatif, baik tes awal, tes siklus pertama, maupun tes siklus kedua setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan oleh peneliti.

2.3. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kerangka teori yang dikemukakan dapat dirumuskan kerangka berfikir sebagai berikut :

Sepak sila adalah menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam. Sepak sila digunakan untuk menerima dan menguasai bola, mengumpan untuk serangan smash dan untuk menyelamatkan serangan lawan (Sulaiman, 2004 : 18). Bahwa sepak sila memiliki kedudukan yang paling penting dalam permainan sepak takraw, sehingga siswa harus diberikan pembelajaran sepak sila secara intensif. Pembelajaran sepak sila melalui permainan bola pantul merupakan dasar bagi siswa untuk membiasakan perkenaan bola pada kaki yang dilakukan secara berulang-ulang sesuai tingkat usia anak SD.

Gambar 2.2 teknik sepak sila

2.3.1. Permainan Bola Pantul

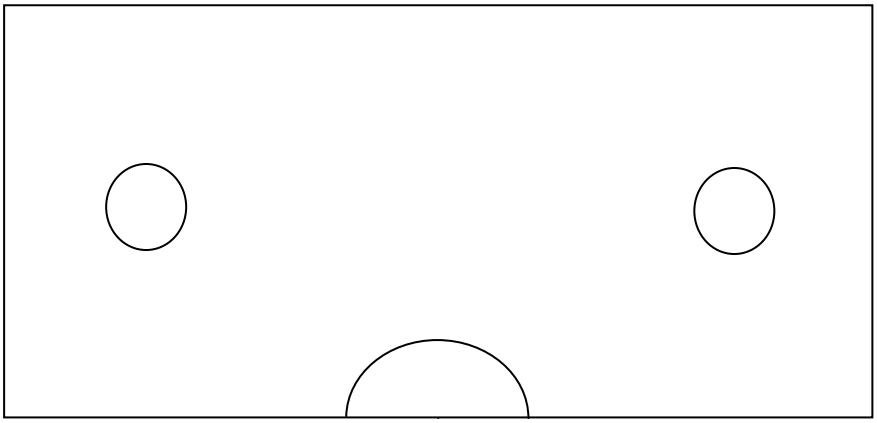
A. Pengertian Permainan Bola Pantul

Permainan bola pantul adalah permainan sepak takraw yang dimodifikasi cara permainannya dengan menggunakan bola plastik yang dipantulkan.

B. Peraturan dan Cara Permainan Bola Pantul

1. Siswa dibagi menjadi beberapa tim
2. Tiap tim terdiri dari 6 pemain (tim disesuaikan dengan jumlah siswa)
3. Lapangan menggunakan lapangan sepak takraw (dapat disesuaikan dengan halaman sekolah)
4. Bola menggunakan bola plastik seukuran bola sepak takraw
5. Servis sama dengan servis sepak takraw
6. Setelah malakukan servis, bola tidak boleh langsung diambil, melainkan harus memantul terlebih dahulu ke tanah.

7. Setelah bola memantul, bola harus diambil dengan cara sepak sila sebanyak tiga kali baru boleh disepak ke daerah lawan
8. Apabila sepak sila melebihi tiga kali sentuhan, maka lawan akan mendapatkan nilai.



Gambar 2.3 Lapangan sepak takraw

Bola yang digunakan dalam permainan bola pantul menggunakan bola plastik yang lebih ringan dan lunak agar siswa tidak merasa takut dan sakit. Pembelajaran melalui permainan bola pantul terasa lebih nyaman dan aman, sehingga nemambah semangat siswa untuk mencoba gerakan yang diajarkan. Penekanan gerakan dapat ditujukan pada penguasaan teknik sepak sila. Siswa dapat melakukan gerakan sepak sila dengan lebih mantap.

2.4. Hipotesis Tindakan

Dengan mempertimbangkan pendapat di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut :

“Pembelajaran melalui permainan bola pantul dapat meningkatkan hasil belajar sepak sila pada siswa kelas V SD Negeri Kaliwadas 03 Kecamatan Bumiayau Kabupaten Brebes Tahun 2013.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran sepak sila melalui permainan bola pantul ini yaitu bertempat di halaman SD Negeri Kaliwadas 03 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes.

2. Waktu Penelitian

a. Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 10 April s.d. 1 Mei 2013 dengan rincian sebagai berikut :

- ❖ Siklus pertama : Rabu, 10 dan 17 April 2013
- ❖ Siklus kedua : Rabu, 24 April dan 1 Mei 2013

3.2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Kaliwadas 03 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes dengan jumlah siswa 24 yang terdiri dari 15 siswa putra dan 9 siswa putri.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang lakukan adalah berupa tes perbuatan dan praktek permainan bola pantul dengan sistem kelompok antara kelompok

yang satu dengan kelompok yang lain. Namun pada tes akhir siswa melakukan sepak sila secara individu.

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan pada waktu penelitian dengan menggunakan suatu metode. Karena teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes perbuatan dan praktek maka instrumen yang digunakan peneliti adalah siswa melakukan tes permainan bola pantul dan tes sepak sila menggunakan bola plastik.

Alat yang digunakan sebagai pengumpul data adalah lembar observasi sebagai nilai dan tes sebagai hasil akhir, serta lembar angket kuisioner sebagai data ketuntasan dari siswa. Data yang diambil dengan kegiatan observasi ini berupa pelaksanaan tindakan saat pembelajaran.

Dari tindakan ini nantinya akan turut menentukan bagaimana pelaksanaan pembelajaran sepak sila melalui permainan bola pantul, apakah sudah sesuai dengan yang direncanakan atau belum.

3.5. Analisis Data

Setelah data-data terkumpul teknis analisis data yang digunakan adalah dengan teknik deskriptif komparatif. Teknik deskriptif komparatif digunakan untuk data kuantitatif yaitu dengan membandingkan hasil antar siklus. Data-data yang diperoleh pada penelitian ini melalui observasi pengolahan metode demonstrasi, aktivitas siswa, angket motivasi siswa dan tes praktek.

Rumus untuk menghitung ketuntasan belajar per siklus :

$$KB = \frac{A + K + P}{3}$$

Keterangan :

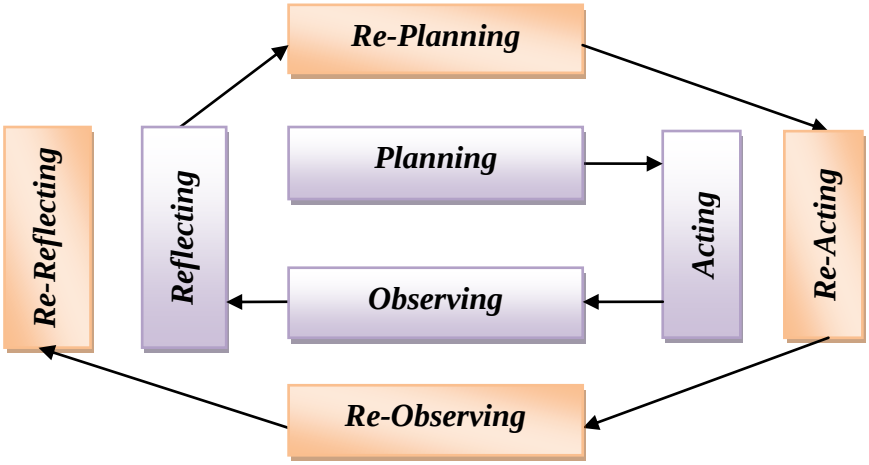
KB : Ketuntasan Belajar

A : Aspek Afektif

K : Aspek Kognitif

P : Aspek Psikomotor

DESAIN PENELITIAN

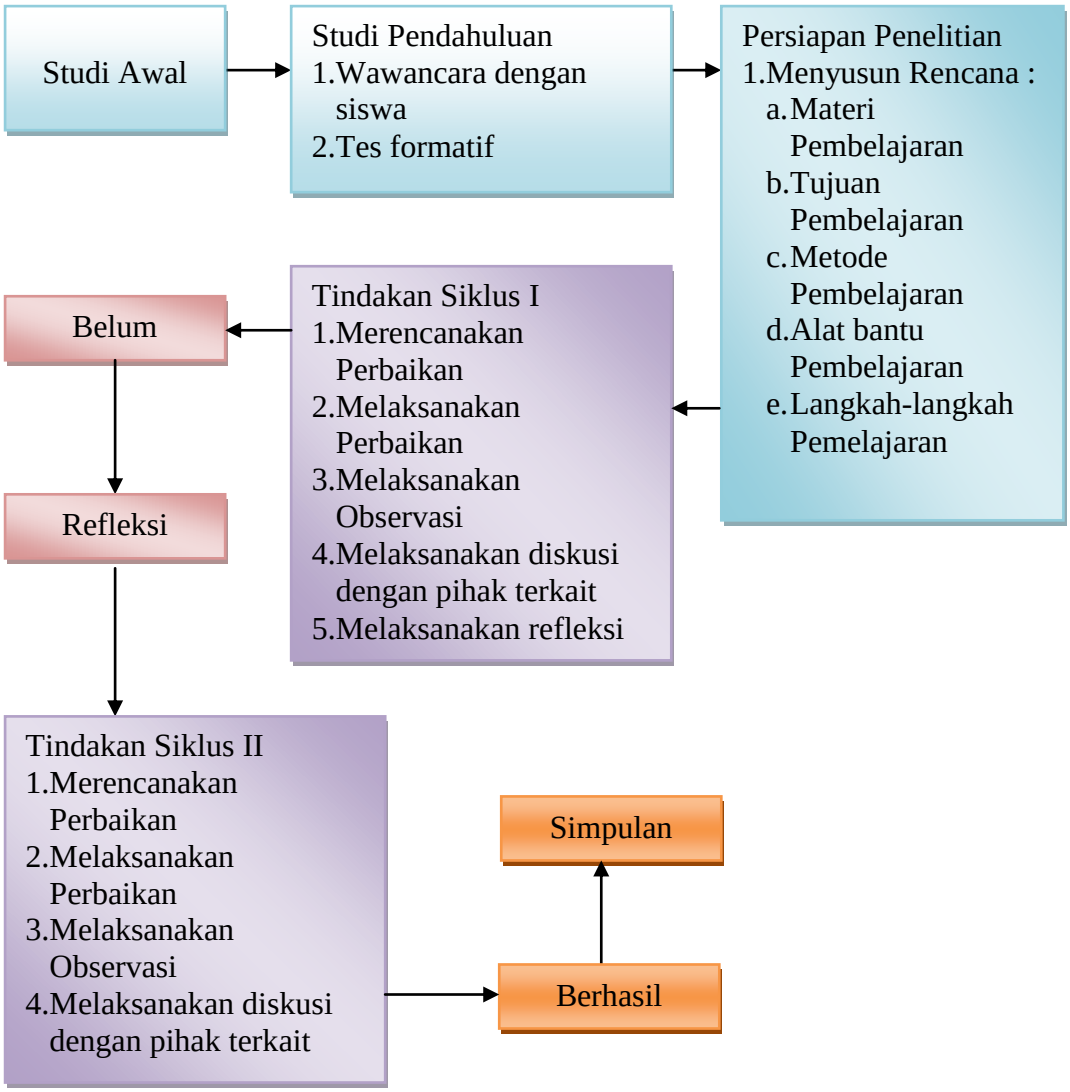


Keterangan :

: Pelaksanaan Siklus I

: Pelaksanaan Siklus II

Gambar 3.1 Siklus Kegiatan Pemecahan Masalah.



Gambar 3.2 Daur Siklus Penelitian Tindakan Kelas.

3.6. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, dengan perbaikan pembelajaran sebanyak dua siklus.

Secara rinci pelaksanaan perbaikan pembelajaran dijabarkan sebagai berikut :

a. Pelaksanaan Siklus I

Hari / Tanggal : Rabu, 10 dan 17 April 2013

Waktu : 07.15 – 09.00

Materi : Permainan Bola Pantul

Deskripsi Siklus I

1. Persiapan

Sebelum perbaikan pembelajaran dilaksanakan, peneliti akan mempersiapkan :

a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
b. Mempersiapkan alat yang akan digunakan
c. Mempersiapkan lembar evaluasi

2. Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan rencana kegiatan, yaitu :

a. Kegiatan Awal

- Siswa dibariskan menjadi empat bersaf, berdoa, presensi
- Siswa melakukan pemanasan dan lari-lari kecil.

b. Kegiatan Inti

- Memberikan penjelasan tentang teknik sepak sila dan permainan bola pantul.

- Membuat kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari enam siswa.
- Memberikan petunjuk cara melakukan permainan bola pantul
- Mendemonstrasikan permainan bola pantul.
- Menugaskan siswa melakukan permainan bola pantul secara bergantian dengan kelompok lain.
- Penilaian.

c. Kegiatan Akhir

- Memberikan penjelasan tentang kesalahan-kesalahan pada waktu permainan bola pantul dan member motivasi agar dapat memperbaiki kesalahan tersebut.
- Berdoa dan siswa dibubarkan untuk istirahat.

3. Observasi

Dari hasil pengamatan menunjukkan masih ada beberapa kekurangan pada siklus I, yaitu :

- Masih banyak siswa yang belum aktif pada saat pembelajaran berlangsung.
- Masih kurangnya peralatan terutama bola.
- Masih banyak siswa yang ragu-ragu pada saat melakukan
- Pembagian kelompok masih terlalu banyak jumlah siswa tiap kelompok

4. Refleksi

Kegiatan pelaksanaan pada siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan karena faktor kurangnya bola dan keaktifan siswa serta keragu-raguan pada saat melakukan permainan bola pantul. Untuk mengatasi kekurangan pada pembelajaran siklus I maka pada kegiatan pembelajaran peneliti akan menambah jumlah bola dan membagi kelompok menjadi empat siswa per kelompoknya.

b. Pelaksanaan Siklus II

Hari / Tanggal : Rabu, 24 April dan 1 Mei 2013

Waktu : 07.15 – 09.00

Materi : Permainan Bola Pantul

Deskripsi Siklus II

Berdasarkan permasalahan yang muncul pada siklus I, maka penulis melaksanakan siklus II.

1. Persiapan

- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
- Menambah jumlah bola.
- Mempersiapkan lembar evaluasi.

2. Pelaksanaan

a. Kegiatan Awal

- Siswa dibariskan menjadi empat bersaf, berdoa, presensi.
- Siswa melakukan pemanasan dan lari-lari kecil.

b. Kegiatan Inti

- Memberikan penjelasan tentang kesalahan pada siklus I agar tidak diulangi.
- Membuat kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari empat siswa.
- Memberikan petunjuk cara melakukan permainan bola pantul yang benar.
- Mendemonstrasikan permainan bola pantul.
- Menugaskan siswa melakukan permainan bola pantul secara bergantian dengan kelompok lain.
- Menjelaskan dan mengevaluasi kegiatan.

c. Kegiatan Akhir

- Memberikan penjelasan tentang kesalahan-kesalahan pada waktu melakukan sepak sila dan memberi motivasi.
- Siswa diberi tugas untuk melakukan tes sepak sila
- Berdoa dan siswa dibubarkan untuk istirahat.

3. Observasi

Secara umum pengamatan sudah banyak perubahan dan menuai komentar yang positif

4. Refleksi

Setelah melakukan kegiatan siklus II ini diharapkan kemampuan siswa dalam melakukan teknik sepak sila semakin meningkat. Untuk proses

belajar mengajar selanjutnya perlu adanya kontiniutas motivasi agar siswa semakin memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Dengan diatasinya permasalahan yang muncul pada siklus sebelumnya secara maksimal, maka peneliti mengharapkan hasil pembelajaran siswa lebih meningkat sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas modifikasi pembelajaran melalui perminan bola pantul terhadap kemampuan penguasaan sepak sila pada siswa kelas V SD Negeri Kaliwadas 03 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes. Data penelitian yang diperoleh adalah data hasil belajar siswa pada sapek kognitif, afektif dan psikomotor berdasarkan hasil observasi dan pengamatan.

Tabel 4.1.1 Tabel distribusi frekuensi aspek afektif pada studi awal.

Kriteria	**Studi Awal**	
	Frekuensi	**Prosentase**
Aktif	4	17 %
Cukup Aktif	2	8 %
Kurang Aktif	18	75 %
Jumlah	24	100 %

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tingkat keaktifan siswa masih sangat rendah yaitu hanya ada 4 siswa (17%) yang benar-benar aktif mengikuti pembelajaran. Dan masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu sekitar 18 siswa (75%) dan sisanya masih cukup aktif yaitu 2 siswa (8%).

Tabel 4.1.2 Tabel distribusi frekuensi aspek kognitif pada studi awal.

Kriteria	**Studi Awal**	
	Frekuensi	**Prosentase**
Paham	7	29 %
Cukup Paham	3	13 %
Kurang Paham	14	58 %
Jumlah	24	100 %

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pemahaman siswa masih rendah yaitu hanya ada 7 siswa (29%) yang benar-benar paham dalam materi pembelajaran. Dan masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 14 siswa (58%) dan sisanya masih cukup paham yaitu 3 siswa (13%).

Tabel 4.1.3 Tabel distribusi frekuensi aspek psikomotor pada studi awal.

Kriteria	**Studi Awal**	
	Frekuensi	**Prosentase**
Menguasai	5	21 %
Cukup Menguasai	4	17 %
Kurang Menguasai	15	62 %
Jumlah	24	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa aspek psikomotor siswa masih rendah yaitu hanya ada 5 siswa (21%) yang benar-benar pmenguasai materi pembelajaran. Dan masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 15 siswa (62%) dan sisanya masih cukup menguasai yaitu 4 siswa (17%).

Dari keseluruhan aspek dapat diperoleh nilai sebagai berikut :

Tabel 4.1.4. Daftar nilai keseluruhan aspek pada studi awal.

No	**Nama**	**Nilai**	**Keterangan (T/BT**
1.	M. Sunan Abedillah	80	T
2.	M. Robby Aditianto	74	BT
3.	Denny Pratama	73	BT
4.	Dian Ayu Safitri	70	BT
5.	Eva Aspiya	74	BT
6.	Elsa Maulina	65	BT
7.	Fikri Puji Yudistio	75	T
8.	M. Agil Riski	80	T
9.	M. Adib Musyaffa	85	T
10.	M. Andreansyah	65	BT
11.	M. Riski Amrulsyah	67	BT
12.	M. Wika Muzaiyanul	72	BT
13.	M. Agil Mubarok	84	T
14.	M. Nurul Imam	70	BT
15.	M. Panji Husni	70	BT
16.	M. Hasbi Asidqi	68	BT
17.	Rifa Faizah	68	BT
18.	Sofwatunnida	66	BT

19.	Sartika Amalia	65	BT
20.	M. Irian Doni Kusuma	85	T
21.	Elsa Triana Nurul H.	65	BT
22.	Yuliani	64	BT
23.	Nihayatul Alawiah	67	BT
24.	Rico Fernando	65	BT
Rata-rata		71.55	

Keterangan :

T = Tuntas

BT = Belum Tuntas

Berdasarkan tabel 4.1.4. di atas dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang tuntas pada tahap studi awal hanya 6 siswa (25%) dari 24 siswa, sedangkan 18 siswa (75%) masih mendapat nilai di bawah KKM. Adapun nilai rata-rata pada pra siklus adalah 71.55.

Siklus I

4.1.1. Keaktifan Siswa (Aspek Afektif).

Hasil observasi pengamatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti pada siklus pertama dalam penerapan permainan bola pantul pada siswa kelas V SD Negeri Kaliwadas 03 dari segi afektif dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.1.1.1. Hasil observasi aspek afektif siswa pada siklus I.

No	Nama Siswa	Penilaian		
		Aktif	Cukup Aktif	Kurang Aktif
1.	M. Sunan Abedillah	√		
2.	M. Robby Aditianto		√	
3.	Denny Pratama		√	
4.	Dian Ayu Safitri		√	
5.	Eva Aspiya	√		
6.	Elsa Maulina			√
7.	Fikri Puji Yudistio		√	
8.	M. Agil Riski	√		
9.	M. Adib Musyaffa	√		
10.	M. Andreansyah			√
11.	M. Riski Amrulsyah			√
12.	M. Wika Muzaiyanul		√	
13.	M. Agil Mubarok	√		
14.	M. Nurul Imam		√	
15.	M. Panji Husni		√	
16.	M. Hasbi Asidqi			√
17.	Rifa Faizah		√	
18.	Sofwatunnida			√
19.	Sartika Amalia			√

20.	M. Irian Doni Kusuma	√		
21.	Elsa Triana Nurul H.			√
22.	Yuliani			√
23.	Nihayatul Alawiah			√
24.	Rico Fernando			√

Tabel 4.1.1.2. Hasil Prosentase aspek afektif siswa pada siklus I.

Kriteria	**Siklus I**	
	Frekuensi	**Prosentase**
Aktif	6	25 %
Cukup Aktif	8	33 %
Kurang Aktif	10	42 %
Jumlah	24	100 %

Dari hasil observasi dan pengamatan dapat diketahui bahwa siswa yang aktif dalam pembelajaran berjumlah 6 anak (25%), siswa yang cukup aktif dalam mengikuti pembelajaran berjumlah 8 anak (33%), dan siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran berjumlah 10 anak (42%). Berdasarkan hasil peneitian ini, diketahui bahwa aspek afektif siswa (keaktifan dan minat) dalam pembelajaran masih tergolong rendah dan siswa cenderung merasa ragu-ragu saat melakukan sepak sila.

4.1.2. Pemahaman Siswa (Aspek Kognitif)

Hasil pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sepak sila melalui permainan bola pantul pada siklus pertama dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.1.2.1 Hasil observasi aspek kognitif siswa pada siklus I.

No	Nama Siswa	Penilaian		
		Paham	Cukup Paham	Kurang Paham
1.	M. Sunan Abedillah	√		
2.	M. Robby Aditianto	√		
3.	Denny Pratama		√	
4.	Dian Ayu Safitri		√	
5.	Eva Aspiya	√		
6.	Elsa Maulina			√
7.	Fikri Puji Yudistio	√		
8.	M. Agil Riski	√		
9.	M. Adib Musyaffa	√		
10.	M. Andreansyah			√
11.	M. Riski Amrulsyah			√
12.	M. Wika Muzaiyanul	√		
13.	M. Agil Mubarok	√		
14.	M. Nurul Imam	√		
15.	M. Panji Husni		√	

16.	M. Hasbi Asidqi		√	
17.	Rifa Faizah		√	
18.	Sofwatunnida			√
19.	Sartika Amalia			√
20.	M. Irian Doni Kusuma	√		
21.	Elsa Triana Nurul H.		√	
22.	Yuliani			√
23.	Nihayatul Alawiah			√
24.	Rico Fernando			√

Table 4.1.2.2.Hasil Prosentase aspek kognitif siswa pada siklus I.

Kriteria	**Siklus I**	
	Frekuensi	**Prosentase**
Paham	10	42 %
Cukup Paham	6	25 %
Kurang Paham	8	33 %
Jumlah	24	100 %

Dari hasil observasi dan pengamatan dapat diketahui bahwa siswa yang paham dalam pembelajaran berjumlah 10 anak (42%), siswa yang cukup paham dalam mengikuti pembelajaran berjumlah 6 anak (25%), dan siswa yang kurang paham dalam pembelajaran berjumlah 8 anak (33%). Berdasarkan hasil peneitian ini, diketahui

bahwa aspek kognitif siswa (pemahaman) dalam pembelajaran sudah cukup memahami secara teori.

4.1.3. Unjuk Kerja Siswa (Aspek Psikomotor)

Hasil unjuk kerja siswa pada materi pembelajaran sepak sila melalui permainan bola pantul pada siklus pertama dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.1.3.1 Hasil observasi aspek psikomotor siswa pada siklus I.

No	Nama Siswa	Penilaian		
		Menguasai	Cukup Menguasai	Kurang Menguasai
1.	M. Sunan Abedillah	√		
2.	M. Robby Aditianto		√	
3.	Denny Pratama		√	
4.	Dian Ayu Safitri		√	
5.	Eva Aspiya		√	
6.	Elsa Maulina			√
7.	Fikri Puji Yudistio	√		
8.	M. Agil Riski		√	
9.	M. Adib Musyaffa	√		
10.	M. Andreansyah			√
11.	M. Riski Amrulsyah		√	
12.	M. Wika Muzaiyanul		√	

13.	M. Agil Mubarok	√		
14.	M. Nurul Imam	√		
15.	M. Panji Husni	√		
16.	M. Hasbi Asidqi			
17.	Rifa Faizah		√	
18.	Sofwatunnida			√
19.	Sartika Amalia			√
20.	M. Irian Doni Kusuma	√		
21.	Elsa Triana Nurul H.			√
22.	Yuliani			√
23.	Nihayatul Alawiah			√
24.	Rico Fernando			√

Tabel 4.1.3.2 Hasil Prosentase aspek psikomotor siswa pada siklus I.

Kriteria	**Siklus I**	
	Frekuensi	**Prosentase**
Menguasai	7	29 %
Cukup Menguasai	8	33 %
Kurang Menguasai	9	38 %
Jumlah	24	100 %

Dari hasil observasi dan pengamatan dapat diketahui bahwa siswa yang menguasai teknik sepak melalui permainan bola pantul

dalam pembelajaran berjumlah 7 anak (29 %), siswa yang cukup menguasai dalam mengikuti pembelajaran berjumlah 8 anak (33 %), dan siswa yang kurang menguasai sepak sila melalui permainan bola pantul dalam pembelajaran berjumlah 9 anak (38 %). Berdasarkan hasil peneitian ini, diketahui bahwa aspek psikomotor siswa (penguasaan) dalam pembelajaran belum cukup menguasai teknik sepk sila melalui permainan bola pantul sehingga masih perlu dilakukan perbaikan pada siklus kedua guna meningkatkan kualitas penguasaan teknik sepak sila pada siswa kelas V SD Negeri Kaliwadas 03 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes.

Siklus II

4.1.4. Keaktifan Siswa (Aspek Afekti).

Hasil observasi pengamatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti pada siklus kedua dalam penerapan permainan bola pantul pada siswa kelas V SD Negeri Kaliwadas 03 dari segi afektif dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.1.4.1 Hasil observasi aspek afektif siswa pada siklus II.

No	**Nama Siswa**	**Penilaian**		
		Aktif	**Cukup Aktif**	**Kurang Aktif**
1.	M. Sunan Abedillah	√		
2.	M. Robby Aditianto	√		
3.	Denny Pratama	√		

4.	Dian Ayu Safitri	√		
5.	Eva Aspiya	√		
6.	Elsa Maulina			√
7.	Fikri Puji Yudistio	√		
8.	M. Agil Riski	√		
9.	M. Adib Musyaffa	√		
10.	M. Andreansyah		√	
11.	M. Riski Amrulsyah		√	
12.	M. Wika Muzaiyanul	√		
13.	M. Agil Mubarok	√		
14.	M. Nurul Imam	√		
15.	M. Panji Husni	√		
16.	M. Hasbi Asidqi		√	
17.	Rifa Faizah	√		
18.	Sofwatunnida		√	
19.	Sartika Amalia		√	
20.	M. Irian Doni Kusuma	√		
21.	Elsa Triana Nurul H.		√	
22.	Yuliani			√
23.	Nihayatul Alawiah		√	
24.	Rico Fernando		√	

Tabel 4.1.4.2. Hasil Prosentase aspek afektif siswa pada siklus II.

Kriteria	**Siklus II**	
	Frekuensi	**Prosentase**
Aktif	14	58 %
Cukup Aktif	8	33 %
Kurang Aktif	2	9 %
Jumlah	24	100 %

Dari hasil observasi dan pengamatan pada siklus kedua dapat diketahui bahwa siswa yang aktif dalam pembelajaran berjumlah 14 anak (58%), siswa yang cukup aktif dalam mengikuti pembelajaran berjumlah 8 anak (33%), dan siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran berjumlah 2 anak (9%). Berdasarkan hasil peneitian ini, diketahui bahwa aspek afektif siswa (keaktifan dan minat) dalam pembelajaran siklus kedua dapat dikatakan telah memenuhi kriteria ketuntasan.

4.1.5. Pemahaman Siswa (Aspek Kognitif)

Hasil pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sepak sila melalui permainan bola pantul pada siklus kedua dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.1.5.1 Hasil observasi aspek kognitif siswa pada siklus II.

No	Nama Siswa	Penilaian		
		Paham	Cukup Paham	Kurang Paham
1.	M. Sunan Abedillah	√		
2.	M. Robby Aditianto	√		
3.	Denny Pratama	√		
4.	Dian Ayu Safitri	√		
5.	Eva Aspiya	√		
6.	Elsa Maulina		√	
7.	Fikri Puji Yudistio	√		
8.	M. Agil Riski	√		
9.	M. Adib Musyaffa	√		
10.	M. Andreansyah		√	
11.	M. Riski Amrulsyah		√	
12.	M. Wika Muzaiyanul	√		
13.	M. Agil Mubarok	√		
14.	M. Nurul Imam	√		
15.	M. Panji Husni	√		
16.	M. Hasbi Asidqi	√		
17.	Rifa Faizah	√		
18.	Sofwatunnida	√		
19.	Sartika Amalia			√

20.	M. Irian Doni Kusuma	√		
21.	Elsa Triana Nurul H.		√	
22.	Yuliani		√	
23.	Nihayatul Alawiah		√	
24.	Rico Fernando			√

Table 4.1.5.2.Hasil Prosentase aspek kognitif siswa pada siklus II.

Kriteria	**Siklus II**	
	Frekuensi	**Prosentase**
Paham	16	66 %
Cukup Paham	6	25 %
Kurang Paham	2	9 %
Jumlah	24	100 %

Dari hasil observasi dan pengamatan pada siklus kedua dapat diketahui bahwa siswa yang paham dalam pembelajaran berjumlah 16 anak (66%), siswa yang cukup paham dalam mengikuti pembelajaran berjumlah 6 anak (25%), dan siswa yang kurang paham dalam pembelajaran berjumlah 2 anak (9%). Berdasarkan hasil peneitian ini, diketahui bahwa aspek kognitif siswa (pemahaman) dalam pembelajaran telah mengalami peningkatan yang signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan pada siklus kedua ini siswa telah memenuhi indikator pemahaman teori dalam pembelajaran sepak sila.

4.1.6. Unjuk Kerja Siswa (Aspek Psikomotor)

Hasil unjuk kerja siswa pada materi pembelajaran sepak sila melalui permainan bola pantul pada siklus kedua dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.1.6.1 Hasil observasi aspek psikomotor siswa pada siklus II.

No	Nama Siswa	Penilaian		
		Menguasai	Cukup Menguasai	Kurang Menguasai
1.	M. Sunan Abedillah	√		
2.	M. Robby Aditianto	√		
3.	Denny Pratama	√		
4.	Dian Ayu Safitri	√		
5.	Eva Aspiya	√		
6.	Elsa Maulina		√	
7.	Fikri Puji Yudistio	√		
8.	M. Agil Riski	√		
9.	M. Adib Musyaffa	√		
10.	M. Andreansyah		√	
11.	M. Riski Amrulsyah		√	
12.	M. Wika Muzaiyanul	√		
13.	M. Agil Mubarok	√		
14.	M. Nurul Imam	√		

15.	M. Panji Husni	√		
16.	M. Hasbi Asidqi	√		
17.	Rifa Faizah	√		
18.	Sofwatunnida		√	
19.	Sartika Amalia		√	
20.	M. Irian Doni Kusuma	√		
21.	Elsa Triana Nurul H.		√	
22.	Yuliani			√
23.	Nihayatul Alawiah		√	
24.	Rico Fernando			√

Tabel 4.1.3.2 Hasil Prosentase aspek psikomotor siswa pada siklus II.

Kriteria	**Siklus II**	
	Frekuensi	**Prosentase**
Menguasai	15	62 %
Cukup Menguasai	7	29 %
Kurang Menguasai	2	9 %
Jumlah	24	100 %

Dari hasil observasi dan pengamatan pada siklus kedua dapat diketahui bahwa siswa yang menguasai teknik sepak melalui permainan bola pantul dalam pembelajaran berjumlah 15 anak (62%), siswa yang cukup menguasai dalam mengikuti pembelajaran berjumlah

7 anak (29%), dan siswa yang kurang menguasai sepak sila melalui permainan bola pantul dalam pembelajaran berjumlah 2 anak (9%). Berdasarkan hasil peneitian ini, diketahui bahwa siswa kelas V SD Negeri Kaliwadas 03 Kecamatn Bumiayu Kabupaten Brebes telah menguasai dengan baik teknik sepak sila melalui permainan bola pantul.

4.2. Pembahasan

Setelah dilaksanakan modifikasi pembelajaran guna meningkatkan kriteria ketuntasan minimal dalam pembelajarana penjasorkes khususnya materi sepak sila, maka dapat jabaran proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

4.2.1. Siklus I

Tahap-tahap yang dilaksanakan pada siklus pertama ini adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan

Peneliti dan observer melakukan perencanaan pendidikan penjasorkes pada materi teknik sepak sila melalui permainan bola pantul dengan menggunakan, menyususn Rencana Pembelajaran, menyiapkan alat, dan lembar observasi siswa.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dengan materi sepak sila melalui permainan bola pantul kepada siswa terdiri dari dua kali pertemuan. Pertemuan pertama peneliti menjelaskan teknik

dasar sepak sila yang akan diterapkan dalam permainan bola pantul. Peneliti mengawali pembelajaran dengan menanyakan materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Peneliti juga member motivasi kepada siswa sehingga siswa tertarik dan memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang akan dipelajari. Pada pertemuan kedua peneliti melanjutkan penjelasan teknik dasar sepak sila dalam permainan bola pantul. Peneliti menggunakan teknik praktek sepak sila pada siswa agar siswa lebih mengerti dan paham tentang teknik sepak sila. Setelah akhir pembelajaran siswa melaksanakan tes praktek sepak sila pada siklus I secara individu. Hasil dari keaktifan siswa (aspek afektif) pada siklus I masih cenderung kurang aktif yaitu sebanyak 6 siswa (25%). Sedangkan pada hasil pemahaman siswa (aspek kognitif) teknik sepak sila pada permainan bola pantul termasuk dalam kategori baik yaitu sebanyak 10 siswa (42%). Dari hasil unjuk kerja siswa (aspek psikomotor) masih banyak ditemukan siswa yang kurang mengusai teknik sepak sila dengan baik yaitu 7 siswa (29%). Dari hasil tersebut maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus II untuk mengatasi kekurangan proses pembelajaran pada siklus I agar tingkat ketuntasan siswa yang diharapkan akan tercapai dengan baik.

c. Observasi

Saat pembelajaran berlangsung observer melakukan pengamatan terhadap jalannya proses pembelajaran. Selain mengamati PBM, observer juga manganalisis data yang diperoleh pada siklus I yang berupa hasil tes akhir siklus I. Pada hasil observasi pembelajaran siklus I prosentase siswa pada espek afektif sejumlah 58%, pada aspek kognitif sejumlah 67%, sedangkan pada aspek psikomotor sejumlah 62%. Dari prosentase di atas dikemukakan bahwa hasil observasi dan pengamatan pada siklus I belum memenuhi kriteria ketuntasan siswa.

d. Refleksi

Dari data siklus I di atas terlihat bahwa secara klasikal siswa yang mencapai ketuntasan dalam pembelajaran sebesar 62%, sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan sebesar 38%. Hal ini belum sesuai dengan harapan peneliti yaitu minimal 85% siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan. Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan siswa yang meliputi aspek afektif, aspek kognitif, dan aspek psikomotor diperoleh hasil yang masih jauh dari harapan peneliti sehingga masih perlu dilanjtkan siklus kedua dengan harapan mendapatkan hasil yang lebih baik dari siklus sebelumnya.

4.2.2. Siklus II

Tahap-tahap yang dilakukan pada siklus kedua ini adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi siklus I maka peneliti dan observer menyusun Rencana Pembelajaran II. Materi siklus II hampir sama dengan materi siklus I hanya ada beberapa perbaikan dan perubahan agar dapat menghasilkan nilai yang sesuai dengan harapan peneliti. Pada siklus II peneliti lebih mengoptimalkan pembelajaran dengan memberikan motivasi pada siswa guna memperoleh nilai yang baik. Peneliti juga lebih matang dalam mempersiapkan materi yang akan diajarkan agar siswa lebih peka dan mudah dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan sklus II sama seperti pelaksanaan siklus I. siklus II dilaksanakan dalam 2 pertemuan dengan materi pembelajaran sepak sila melalui permainan bola pantul. Pertemuan pertama menjelaskan kembali materi dasar teknik sepak sila yang akan diterapka pada permainan bola pantul. Peneliti mengawali pembelajaran dengan menanyakan kembali materi yang telah dipelajari siswa pada pertemuan sebelumnya. Peneliti juga lebih banyak mengarahkan sisa untuk lebih fokus dalam melakukan

praktek, dan lebih aktif bertanya apabila kurang memahami. Pada pertemuan kedua diadakan praktek langsung teknik sepak sila pada permainan bola pantul agar siswa lebih menguasai dan meningkatkan kemampuan teknik sepak sila. Setelah akhir pembelajaran siswa melaksanakan tes praktek sepak sila siklus kedua secara individu.

c. Observasi

Observer melakukan pengamatan terhadap jalannya proses pembelajaran serta menganalisis data yang diperoleh pada siklus II dan lembar tindakan guru. Siswa sudah lebih memahami dan mampu beradaptasi pada pembelajaran pada siklus II. Berdasarkan observasi, pembelajaran siklus II sudah dapat dikatakan telah mencapai peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Pada aspek afektif diperoleh keaktifan siswa sebanyak 91%, pada aspek kognitif 91%, dan pada aspek psikomotor diperoleh sebanyak 91%. Dari pembelajaran pada siklus II dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran telah mencapai kriteria ketuntasan siswa. Hal ini disebabkan oleh persiapan peneliti yang lebih matang dari siklus I dan mampu membangkitkan minat siswa saat pembelajaran. Adanya komunikasi antara siswa dan peneliti yang semakin baik ini menyebabkan hubungan timbal balik yang baik.

4.3. Perbandingan Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II.

4.3.1. Hasil Observasi Aspek Afektif.

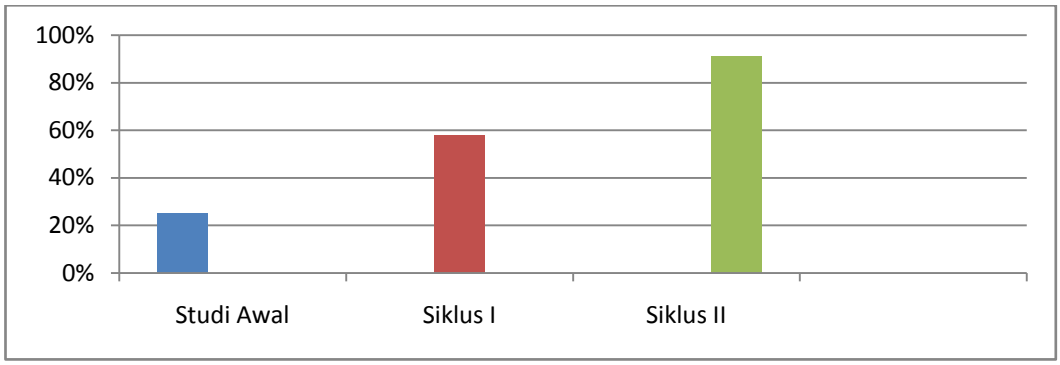
Data perbandingan hasil observasi dan pengamatan keaktifan siswa (aspek afektif) antara siklus I dan siklus II diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.3.1.1. Perbandingan Aspek Afektif Studi Awal, Siklus I dan Siklus II.

AFEKTIF	STUDI AWAL	SIKLUS I	SIKLUS II
	25%	58%	91%

Berdasarkan tabel 4.3.1.1. di atas dapat diketahui bahwa secara umum terjadi peningkatan keaktifan siswa (aspek afektif) terhadap pembelajaran sepak sila melalui permainan bola pantul yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pada studi awal prosentase keaktifan siswa adalah 25%, pada siklus I prosentase keaktifan siswa mencapai 58%, sedangkan pada siklus II prosentase keaktifan siswa mencapai 91%. Dengan demikian antara siklus I dan siklus II mengalami peningkatan pada keaktifan siswa (aspek afektif). Peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut :

Diagram 4.1 Perbandingan Aspek Afektif dari studi awal, siklus I, siklus II.



4.3.2. Hasil Observasi Aspek Kognitif.

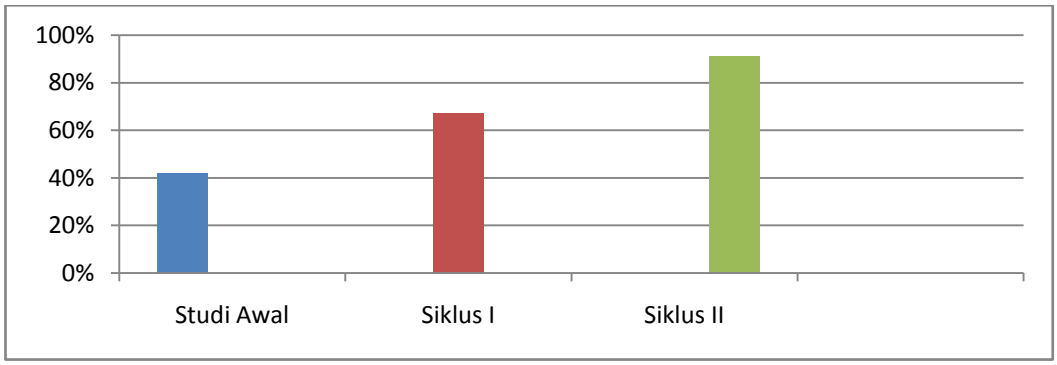
Data perbandingan hasil observasi dan pengamatan pemahaman siswa (aspek kognitif) antara siklus I dan siklus II diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.3.2.1. Perbandingan Aspek Kognitif Studi Awal, Siklus I dan Siklus II

KOGNITIF	STUDI AWAL	SIKLUS I	SIKLUS II
	42%	67%	91%

Berdasarkan tabel 4.3.2.1. di atas dapat diketahui bahwa secara umum terjadi peningkatan pemahaman siswa (aspek kognitif) terhadap pembelajaran sepak sila melalui permainan bola pantul yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pada studi awal prosentase pemahaman siswa (aspek kognitif) adalah 42%, siklus I prosentase pemahaman siswa mencapai 67%, sedangkan pada siklus II prosentase pemahaman siswa mencapai 91%. Dengan demikian antara siklus I dan siklus II mengalami peningkatan pada pemahaman siswa (aspek kognitif). Peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut :

Diagram 4.2 Perbandingan Aspek Kognitif dari Studi Awal, Siklus I, Siklus II.



4.3.3. Hasil Observasi Aspek Psikomotor.

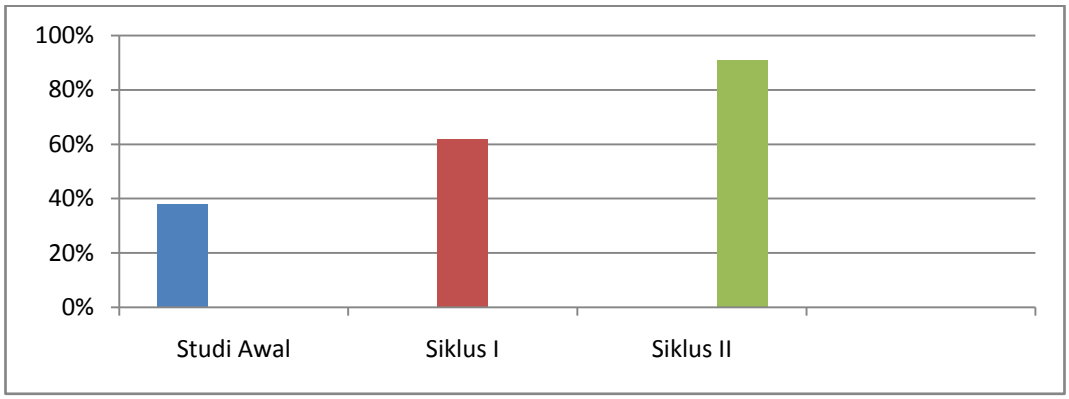
Data perbandingan hasil observasi dan pengamatan unjuk kerja siswa (aspek psikomotor) antara siklus I dan siklus II diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.3.3.1. Perbandingan Aspek Psikomotor Studi Awal, Siklus I dan Siklus II.

PSIKOMOTOR	STUDI AWAL	SIKLUS I	SIKLUS II
	38%	62%	91%

Berdasarkan tabel 4.3.3.1. di atas dapat diketahui bahwa secara umum terjadi peningkatan unjuk kerja siswa (aspek psikomotor) terhadap pembelajaran sepak sila melalui permainan bola pantul yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pada studi awal prosentase unjuk kerja siswa (aspek psikomotor) adalah 38%, siklus I prosentase unjuk kerja siswa mencapai 62%, sedangkan pada siklus II prosentase unjuk kerja siswa mencapai 91%. Dengan demikian antara siklus I dan siklus II mengalami peningkatan pada unjuk kerja siswa (aspek psikomotor). Peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut:

Diagram 4.3 Perbandingan Aspek Psikomotor dari Studi Awal, Siklus I, Siklus II.



4.3.4. Prosentase rata-rata dari aspek keseluruhan.

Dari keseluruhan aspek yang dinilai dapat disimpulkan bahwa antara studi awal, siklus I dan Siklus II terjadi peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari tabel prosentase rata-rata dari keseluruhan aspek sebagai berikut :

Tabel 4.3.4.1. Rekapitulasi Prosentase Hasil Belajar setiap Siklus Perbaikan

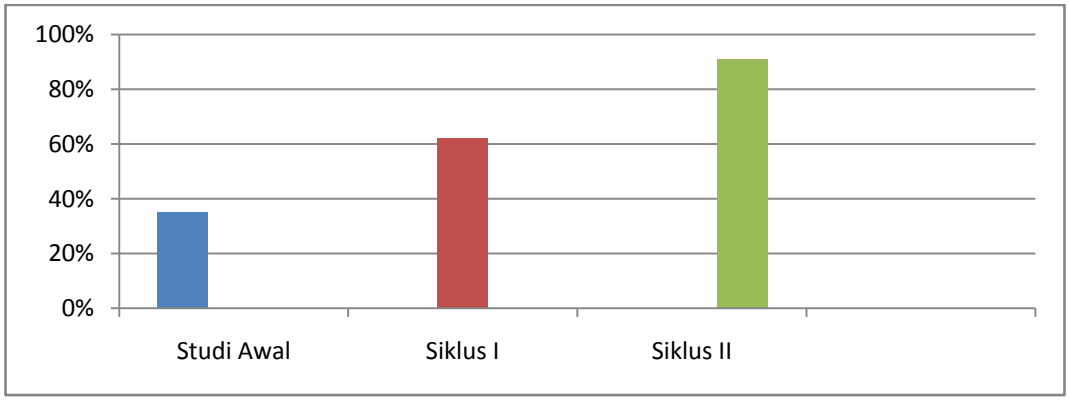
No	**Aspek**	**Prosentase**		
		Studi Awal	**Siklus I**	**Siklus II**
1.	Afektif	25%	58%	91%
2.	Kognitif	42%	67%	91%
3.	Psikomotor	38%	62%	91%
Rata-rata		**35%**	**62%**	**91%**

Rumus hasil prosentase rata-rata keseluruhan aspek (Ketuntasan Minimal)

$$RT = \frac{AF + KG + PSi}{3}$$

keterangan :
RT : Rata-rata
AF : Afektif
KG : Kognitif
PSi : Psikomotor

Diagram 4.4 Hasil prosentase rata-rata dari keseluruhan aspek



Dari data-data di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran sepak sila melalui permainan bola pantul meningkat dari setiap siklusnya. Hal ini disebabkan oleh beberapa factor, antara lain :

1. Faktor inofatif, adalah materi pembelajaran baru yang sebelumnya belum pernah dan belum ada dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa lebih aktif dan bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran.
2. Faktor kegembiraan, siswa dalm melaksanakan pembelajaran sepak sila melalui permaainan bola pantul merasa gembira dan senang.
3. Faktor kerjasama, dalam permainan ini siswa dituntut untuk menjalin kerjasama dengan teman satu kelompoknya agar permainan lebih menarik dan siswa mempunyai rasa tanggung jawab yang tinggi terhadap kelompoknya.
4. Faktor kompetitif, dalam melaksanakan pembelajaran siswa lebih menonjolkan jati dirinya agar kelompoknya bias menjadi tim yang terbaik.
5. Faktor manfaat, permainan ini dapat sangat bermanfaat bagi siswa. Badan terasa lebih segar, pikiran juga menjadi rileks karena siswa melakukannya dengan penuh semangat yang tinggi.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Pembelajaran penjasorkes materi sepak sila melalui permainan bola pantul mampu meningkatkan keterampilan siswa. Hal ini ditunjukan dengan adanya peningkatan prosentase hasil penilaian keaktifan siswa (afektif) dari studi awal, siklus I dan siklus II. Pada studi awal prosentase hanya 25%, pada siklus I prosentase hanya 58%, dan pada siklus II ada peningkatan prosentase yaitu mencapai hasil 91%.

Hasil observasi dan pengamatan pemahaman siswa (kognitif) dari studi awal, siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan. Pada studi awal hasil prosentase hanya 42%, pada siklus I hasil prosentase hanya mencapai 67%, sedangkan pada siklus II hasil prosentase meningkat menjadi 91%.

Hasil observasi dan pengamatan unjuk kerja siswa (psikomotor) juga mengalami peningkatan dari studi awal, siklus I, dan siklus II. Pada studi awal hasil prosentase hanya 38%, pada siklus I hasil prosentase mencapai 62%, sedangkan pada siklus II mencapai hasil 91%.

Dari semua hasil observasi dan pengamatan secara umum mengalami peningkatan yang signifikan dari studi awal, siklus I, dan siklus II dengan rata-rata prosentase per siklus yaitu pada studi awal rata-rata prosentasenya adalah 35%, pada siklus I mencapai nilai rata-rata prosentase 62% dan pada siklus II mencapai hasil rata-rata prosentase 91%.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan dari peneliti ini, maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Perlunya persiapan yang matang dan lengkap dalam melaksanakan pembelajaran yang baru sehingga akan mencapai hasil yang maksimal dan proses pelaksanaannya dapat berjalan dengan lancar sesuai denga waktu yang ada.
2. Guru penjasorkes harus memiliki kemampuan dalam penggunaan media pembelajaran sehingga pembelajaran tidak monoton agar dapat terjadi interaksi antara siswa dan guru.
3. Pembelajaran permainan bola pantul dapat dijadikan alternatif untuk mengatasi masalah sarana dan prasarana yang kurang mendukung di sekolah sehingga dapat dijadikan sebagai variasi pembelajaran permainan bola kecil.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Taufiq, Hera L. Mikarsa, Puji L. Prianto, 2010. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Ali Maksum, 2008. *Psikologi Olahraga*. Penerbit : Unesa University Press.

http://www.google.com/doc/materi sepak takraw.

Muhammad Suhud, 1991. *Sepak Takraw*. Penerbit : Balai Pustaka Jakarta.

M. Toha Anggoro, dkk. 2008. *Metode Penelitian*. Jakarta : Universitas Terbuka.

M. Yusuf, 2003. *Pembinaan Olahraga Usia Dini*. Surakarta : Universitas Tunas Pembangunan.

Suciati, dkk. 2003. *Belajar dan Pembelajaran 2*. Jakarta : Universitas Terbuka

Sudibyo Setyobroto, 2005. *Psikologi Olahraga*. Dicetak : PT Anem Kosong Anem Jakarta.

Wardani, IGAK. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Winatraputra, Udin S, dkk. 1996/1998. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Winto Asmoro, PTK. 2008. *Pembelajaran Loncat Bilah dan Bola Plastik dapat Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Mini*. Brebes : Cabang Dinas P dan K Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes.

Yoyo Bahagia. *Pengembangan Media Pengajaran Penjas*.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

PEMERINTAH KABUPATEN BREBES
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN BUMIAYU
SEKOLAH DASAR NEGERI KALIWADAS 03
Alamat: Jalan Puskesmas Kaliwadas Kecamatan Bumiayu

SURAT KETERANGAN
Nomor :

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Kaliwadas 03 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes menerangkan bahwa :

Nama : Satria Aji Wibowo
NIM : 6101911007
Jurusan : PJKR
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK)

Bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Kaliwadas 03 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes pada :

a. Siklus I : Tanggal 10 April dan 17 April 2013
b. Siklus II : Tanggal 24 April dan 1 Mei 2013

Dalm rangka penyusunan skripsi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul ***" UPAYA MENINGKATKAN TEKNIK SEPAK SILA MELALUI PERMAINAN BOLA PANTUL PADA SISWA KELAS V SD NEGERI KALIWADAS 03 KECAMATAN BUMIAYU KABUPATEN BREBES TAHUN 2013".***

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bumiayu, 2 Mei 2013
Kepala Sekolah

JAEDUN, S.Pd
NIP. 19600912 197911 1 002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS I

Sekolah	: SD Negeri Kaliwadas 03
Mata Pelajaran	: Penjaskes
Pokok Bahasan	: Teknik Sepak Sila
Kelas/Semester	: V (lima) / Semester 1 (satu)
Standar Kompetensi	: Mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.
Kompetensi Dasar	: Mempraktekan gerak dasar dalam permainan bola kecil sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi , serta nilai kerjasama tim, sportifitas dan kejujuran.
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit (1 x pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

a. Siswa dapat melakukan gerakan
   - Menimang bola
   - Mengumpan bola
   - Menahan bola

b. Siswa dapat bermain sepak takraw dengan peraturan yang sederhana atau dimodifikasi.

❖ ***Karakter siswa yang diharapkan :***

- Disipilin
- Tanggung jawab
- Ketelitian
- Kerjasama
- Kesabaran
- Toleransi
- Percaya diri
- Keberanian

B. Materi Pembelajaran

a. Permainan Bola Pantul (Botul)
   - Menimang bola
   - Mengumpan bola
   - Menahan bola

b. Bermain bola pantul dengan peraturan yang sederhana atau dimodifikasi.

C. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Demonstrasi
- Penugasan
- Tanya jawab

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajara

❖ ***Kegiatan Awal***

Dalam kegiatan awal, guru :

- Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, dan pemanasan inti
- Memberikan motivasi
- Mempraktekan sepak sila

❖ ***Kegiatan Inti***

▪ **Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi, guru :

a. Melakukan teknik sepak sila perorangan dan berpasangan
b. Menjelaskan dan mempraktekan peraturan permainan yang terdapat dalam permainan bola pantul
c. Mendemonstrasikan teknik kerjasama dan permainan yang sportif
d. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran
e. Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan.

- **Elaborasi**

  Dalam kegiatan elaborasi, guru ;

  a. Melakukan saling mengumpan menggunakan sepak sila
  b. Melakukan sepak sila dengan hitungan
  c. Membagi kelompok yang seimbang untuk persiapan main
  d. Bermain bola pantul dengan peraturan yang dimodifikasi
  e. Bermain bola pantul / pemantapan
  f. Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru
  g. Memberi kesempatan untuk berfikir, menganalisis, menyelesaikan masalah dan bertindak tanpa rasa takut
  h. Menfasilitassi ppeserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif
  i. Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar

- **Konfirmasi**

  Dalam konfirmasi, guru :

  a. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
  b. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

❖ ***Kegiatan Penutup***

Dalam kegiatan penutup :

a. Pendinginan, berbaris, evaluasi, berdoa, dan bubar.

E. Sumber Belajar

- Buku Penjasorkes SD
- Buku referensi bermain sepak takraw
- Tim abdi guru

F. Penilaian

IndiKator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrument/Soal
• Menimang bola • Mengumpan bola • Menahan bola	Tes Lesan	Tes Praktek	Praktekanlah menimang dengan sepak sila

1. Rubrik Penilaian

RUBRIK PENILAIAN

UNJUK KERJA PERMAINAN BOLA PANTUL

ASPEK YANG DINILAI	KUALITAS GERAK			
	1	2	3	4
1. Menimang Bola 2. Menahan Bola 3. Mengumpan Bola				
JUMLAH				
JUMLAH SKOR MAKSIMAL				

<u>FORMAT KRITERIA PENILAIAN</u>

➢ **Produk (Hasil Diskusi)**

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	• Semua benar • Sebagian besar benar • Sebagian kecil benar • Semua salah	4 3 2 1

- **Performasi**

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	• Pengetahuan • Kadang-kadang Pengetahuan • Tidak pengetahuan	4 2 1
2.	Praktek	• Aktif Praktek • Kadang-kadang aktif • Tidak aktif	4 2 1
3.	Sikap	• Sikap • Kadang-kadang sikap • Tidak sikap	4 2 1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	sikap			
1.	M. Sunan Abedillah						
2.	M. Robby Aditianto						
3.	Denny Pratama						
4.	Dian Ayu Safitri						
5.	Eva Aspiya						
6.	Elsa Maulina						
7.	Fikri Puji Yudistio						
8.	M. Agil Riski						
9.	M. Adib Musyaffa						
10.	M. Andreansyah						
11.	M. Riski Amrulsyah						
12.	M. Wika Muzaiyanul						
13.	M. Agil Mubarok						

14.	M. Nurul Imam						
15.	M. Panji Husni						
16.	M. Hasbi Asidqi						
17.	Rifa Faizah						
18.	Sofwatunnida						
19.	Sartika Amalia						
20.	M. Irian Doni Kusuma						
21.	Elsa Triana Nurul H.						
22.	Yuliani						
23.	Nihayatul Alawiah						
24.	Rico Fernando						

Kaliwadas, Mei 2013

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Penjaskes

JAEDUN, S.Pd
NIP. 19600912 197911 1 002

SATRIA AJI WIBOWO

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS II

Sekolah	: SD Negeri Kaliwadas 03
Mata Pelajaran	: Penjaskes
Pokok Bahasan	: Teknik Sepak Sila
Kelas/Semester	: V (lima) / Semester 1 (satu)
Standar Kompetensi	: Mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.
Kompetensi Dasar	: Mempraktekan gerak dasar dalam permainan bola kecil sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi , serta nilai kerjasama tim, sportifitas dan kejujuran.
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit (1 x pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

a. Siswa dapat melakukan gerakan
   - Menimang bola
   - Mengumpan bola
   - Menahan bola

b. Siswa dapat bermain sepak takraw dengan peraturan yang sederhana atau dimodifikasi.

❖ ***Karakter siswa yang diharapkan :***

- Disipilin
- Tanggung jawab
- Ketelitian
- Kerjasama
- Kesabaran
- Toleransi
- Percaya diri
- Keberanian

B. Materi Pembelajaran

a. Permainan Bola Pantul (Botul)
   - Menimang bola
   - Mengumpan bola
   - Menahan bola

b. Bermain bola pantul dengan peraturan yang sederhana atau dimodifikasi.

C. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Demonstrasi
- Penugasan
- Tanya jawab

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajara

❖ ***Kegiatan Awal***

Dalam kegiatan awal, guru :

- Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, dan pemanasan inti
- Memberikan motivasi
- Mempraktekan sepak sila

❖ ***Kegiatan Inti***

▪ **Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi, guru :

a. Melakukan teknik sepak sila perorangan dan berpasangan
b. Menjelaskan dan mempraktekan peraturan permainan yang terdapat dalam permainan bola pantul
c. Mendemonstrasikan teknik kerjasama dan permainan yang sportif
d. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran
e. Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan.

- **Elaborasi**

  Dalam kegiatan elaborasi, guru ;

  a. Melakukan saling mengumpan menggunakan sepak sila
  b. Melakukan menimang, mengumpan, dan menahan bola dengan hitungan
  c. Melakukan sepak sila dengan hitungan
  d. Membagi kelompok yang seimbang untuk persiapan main
  e. Bermain bola pantul dengan peraturan yang dimodifikasi
  f. Bermain bola pantul / pemantapan
  g. Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru
  h. Memberi kesempatan untuk berfikir, menganalisis, menyelesaikan masalah dan bertindak tanpa rasa takut
  i. Menfasilitassi ppeserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif
  j. Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar

- **Konfirmasi**

  Dalam konfirmasi, guru :

  a. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
  b. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

❖ ***Kegiatan Penutup***

Dalam kegiatan penutup :

a. Pendinginan, berbaris, evaluasi, berdoa, dan bubar.

b. Sumber Belajar

- Buku Penjasorkes SD
- Buku referensi bermain sepak takraw
- Tim abdi guru

c. Penilaian

IndiKator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrument/Soal
• Menimang bola • Mengumpan bola • Menahan bola	Tes Lesan	Tes Praktek	Praktekanlah menimang dengan sepak sila

1. Rubrik Penilaian

RUBRIK PENILAIAN

UNJUK KERJA PERMAINAN BOLA PANTUL

ASPEK YANG DINILAI	KUALITAS GERAK			
	1	2	3	4
1. Menimang bola 2. Mengumpan bola 3. Menahan bola				
JUMLAH				
JUMLAH SKOR MAKSIMAL				

<u>FORMAT KRITERIA PENILAIAN</u>

➢ **Produk (Hasil Diskusi)**

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	• Semua benar • Sebagian besar benar • Sebagian kecil benar • Semua salah	4 3 2 1

- **Performasi**

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	• Pengetahuan • Kadang-kadang Pengetahuan • Tidak pengetahuan	4 2 1
2.	Praktek	• Aktif Praktek • Kadang-kadang aktif • Tidak aktif	4 2 1
3.	Sikap	• Sikap • Kadang-kadang sikap • Tidak sikap	4 2 1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	sikap			
1.	M. Sunan Abedillah						
2.	M. Robby Aditianto						
3.	Denny Pratama						
4.	Dian Ayu Safitri						
5.	Eva Aspiya						
6.	Elsa Maulina						
7.	Fikri Puji Yudistio						
8.	M. Agil Riski						
9.	M. Adib Musyaffa						
10.	M. Andreansyah						
11.	M. Riski Amrulsyah						
12.	M. Wika Muzaiyanul						
13.	M. Agil Mubarok						

14.	M. Nurul Imam						
15.	M. Panji Husni						
16.	M. Hasbi Asidqi						
17.	Rifa Faizah						
18.	Sofwatunnida						
19.	Sartika Amalia						
20.	M. Irian Doni Kusuma						
21.	Elsa Triana Nurul H.						
22.	Yuliani						
23.	Nihayatul Alawiah						
24.	Rico Fernando						

Kaliwadas, Mei 2013

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Penjaskes

JAEDUN, S.Pd
NIP. 19600912 197911 1 002

SATRIA AJI WIBOWO

LEMBAR OBSERVASI TINDAKAN SIKLUS I

No	Aspek yang di Observasi	Kemunculan		Catatan/Komentar
		Ya	Tidak	
1.	Apakah guru dalam menjelaskan dan menyiapkan alat sudah ada persiapan?		√	Pembagian kelompok mash terlalu sedikit
2.	Apakah guru dalam memberikan pemanasan sudah tepat?	√		
3.	Apakah guru dalam memberikan materi sudah menggunakan metode yang sesuai?		√	Kaki masih terasa kaku dan masih ragu-ragu dalam melakukan sepak sila, bola perlu ditambah.
4.	Apakah tugas yang diberikan guru sudah jelas?		√	Masih banyak siswa yang ragu-ragu pada saat melakukan.
5.	Apakah seluruh siswa sudah melaksanakan tugas guru?		√	Masih banyak siswa yang belum aktif.
6.	Apakah guru memberikan contoh gerakan pada siswa?	√		
7.	Apakah siswa mendapat penguatan, pujian, dan motivasi dari guru?	√		
8.	Apakah siswa melaksanakan tes praktik sepak sila?	√		
9.	Apakah guru memberikan tindak lanjut?	√		

Observer

DIDI ARDIANSYAH, S.Pd
NIP. 19790621 200501 1 009

LEMBAR OBSERVASI TINDAKAN SIKLUS II

No	Aspek yang di Observasi	Kemunculan		Catatan/Komentar
		Ya	Tidak	
1.	Apakah guru dalam menjelaskan dan menyiapkan alat sudah ada persiapan?	√		
2.	Apakah guru dalam memberikan pemanasan sudah tepat?	√		
3.	Apakah guru dalam memberikan materi sudah menggunakan metode yang sesuai?	√		
4.	Apakah tugas yang diberikan guru sudah jelas?	√		
5.	Apakah seluruh siswa sudah melaksanakan tugas guru?	√		
6.	Apakah guru memberikan contoh gerakan pada siswa?	√		
7.	Apakah siswa mendapat penguatan, pujian, dan motivasi dari guru?	√		
8.	Apakah siswa melaksanakan tes praktik sepak sila?	√		
9.	Apakah guru memberikan tindak lanjut?	√		

Observer

DIDI ARDIANSYAH, S.Pd
NIP. 19790621 200501 1 009

EVALUASI KOGNITIF

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah in!

1. Berasal dari manakah permainan Sepak Takraw?

   Jawab : dari Indonesia

2. Berapa jumlah pemain sepak takraw?

   Jawab : 3 Pemain

3. Sebutkan posisi pemain pada sepak takraw?

   Jawab : Tekong, Apit Kanan, Apit Kiri

4. Sebutkan peralatan dalam permainan sepak takraw?

   Jawab : Bola Takraw dan Net (Jaring)

5. Bagaimana posisi bola dan kaki pada saat melakukan sepak sila?

   Jawab : Pengenaa bola dengan kaki penyepak berada di antara kedua paha atau dekat lutut yang berdiri

6. Apa kegunaan dari sepak sila?

   Jawab : Untuk menerima bola, menimang bola, dan mengumpan.

7. Bagaimana perkenaan bola pada kaki?

   Jawab : Bola disepak oleh bagian kaki di bawah mata kaki.

8. Apa kegunaan permainan bola pantul?

   Jawab : Untuk mempermudah melakkukan sepak sila

9. Apa manfaat dari permainan bola pantul?

   Jawab : Agar siswa dapat melakukan sepak sila tanpa ada rasa takut.

10. Mengapa permainan Bola Pantul menggunakan bola plastic?

    Jawab : Karena bola plastic lebih ringan dan lunak dari bola takraw.

DAFTAR NILAI SIKLUS I

Aspek Afektif

No	Nama	Aspek yang Dinilai			Skor	Nilai
		1	2	3		
1.	M. Sunan Abedillah	2	3	2	8	**8.5**
2.	M. Robby Aditianto	2	2	2	6	**6.7**
3.	Denny Pratama	1	2	1	4	**4.5**
4.	Dian Ayu Safitri	2	1	2	5	**5.6**
5.	Eva Aspiya	2	3	2	7	**7.8**
6.	Elsa Maulina	1	2	2	5	**5.6**
7.	Fikri Puji Yudistio	2	2	2	6	**6.7**
8.	M. Agil Riski	3	2	2	7	**7.8**
9.	M. Adib Musyaffa	3	3	2	8	**8.9**
10.	M. Andreansyah	1	2	1	4	**4.5**
11.	M. Riski Amrulsyah	1	3	2	6	**6.7**
12.	M. Wika Muzaiyanul	2	2	2	6	**6.7**
13.	M. Agil Mubarok	3	2	2	7	**7.8**
14.	M. Nurul Imam	2	1	3	6	**6.7**
15.	M. Panji Husni	2	2	2	6	**6.7**
16.	M. Hasbi Asidqi	1	2	1	4	**4.5**
17.	Rifa Faizah	2	2	2	6	**6.7**
18.	Sofwatunnida	2	2	1	5	**5.6**
19.	Sartika Amalia	1	1	2	4	**4.5**
20.	M. Irian Doni Kusuma	3	3	2	8	**8.9**

21.	Elsa Triana Nurul H.	1	2	2	5	**5.6**
22.	Yuliani	1	1	2	4	**4.5**
23.	Nihayatul Alawiah	2	1	2	5	**5.6**
24.	Rico Fernando	1	1	2	4	**4.5**

Keterangan :

a. Aspek yang dinilai

1. Perhatian Terhadap Pembelajaran
2. Kerjasama Kelompok
3. Disiplin dalam Pembelajaran

b. Rumus Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \text{ X } 100$$

Aspek Kognitif

No	Nama	Aspek yang Dinilai			Skor	Nilai
		1	**2**	**3**		
1.	M. Sunan Abedillah	3	3	2	8	**8.9**
2.	M. Robby Aditianto	3	2	2	7	**7.8**
3.	Denny Pratama	2	2	2	6	**6.7**
4.	Dian Ayu Safitri	2	1	3	6	**6.7**
5.	Eva Aspiya	3	2	3	8	**8.9**
6.	Elsa Maulina	1	1	2	4	**4.5**
7.	Fikri Puji Yudistio	3	2	3	7	**7.8**
8.	M. Agil Riski	3	2	3	8	**8.9**
9.	M. Adib Musyaffa	3	3	2	8	**8.9**
10.	M. Andreansyah	1	1	2	4	**4.5**
11.	M. Riski Amrulsyah	1	2	2	5	**5.6**
12.	M. Wika Muzaiyanul	3	2	2	7	**7.8**
13.	M. Agil Mubarok	3	3	2	8	**8.9**
14.	M. Nurul Imam	3	2	3	8	**8.9**
15.	M. Panji Husni	2	2	2	6	**6.7**
16.	M. Hasbi Asidqi	2	1	3	6	**6.7**
17.	Rifa Faizah	2	1	3	6	**6.7**
18.	Sofwatunnida	1	2	2	5	**5.6**
19.	Sartika Amalia	1	2	1	4	**4.5**
20.	M. Irian Doni Kusuma	3	3	2	8	**8.9**
21.	Elsa Triana Nurul H.	2	2	2	6	**6.7**

22.	Yuliani	1	1	2	4	**4.5**
23.	Nihayatul Alawiah	1	2	2	5	**5.6**
24.	Rico Fernando	1	1	2	4	**4.5**

Keterangan :

a. Aspek yang dinilai

1. Pengetahuan tentang Sepak Takraw
2. Pengetahuan teknik Sepak Sila
3. Memahami Tujuan Permainan Bola Pantul

b. Rumus Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \text{ X } 100$$

Aspek Psikomotor

No	Nama	Aspek yang Dinilai			Skor	Nilai
		1	**2**	**3**		
1.	M. Sunan Abedillah	2	3	2	7	**7.8**
2.	M. Robby Aditianto	2	1	3	6	**6.7**
3.	Denny Pratama	2	2	2	6	**6.7**
4.	Dian Ayu Safitri	2	1	2	5	**5.6**
5.	Eva Aspiya	2	2	2	6	**6.7**
6.	Elsa Maulina	1	1	2	4	**4.5**
7.	Fikri Puji Yudistio	2	2	3	7	**7.8**
8.	M. Agil Riski	2	2	2	6	**6.7**
9.	M. Adib Musyaffa	3	2	3	8	**8.9**
10.	M. Andreansyah	1	1	2	4	**4.5**
11.	M. Riski Amrulsyah	2	1	3	6	**6.7**
12.	M. Wika Muzaiyanul	2	2	2	6	**6.7**
13.	M. Agil Mubarok	3	2	3	8	**8.9**
14.	M. Nurul Imam	2	2	3	7	**7.8**
15.	M. Panji Husni	3	2	2	7	**7.8**
16.	M. Hasbi Asidqi	2	1	2	5	**5.6**
17.	Rifa Faizah	2	2	2	6	**6.7**
18.	Sofwatunnida	1	2	2	5	**5.6**
19.	Sartika Amalia	1	1	2	4	**4.5**
20.	M. Irian Doni Kusuma	3	2	3	8	**8.9**
21.	Elsa Triana Nurul H.	2	1	2	5	**5.6**

22.	Yuliani	1	1	2	4	**4.5**
23.	Nihayatul Alawiah	2	1	1	4	**4.5**
24.	Rico Fernando	2	1	1	4	**4.5**

Keterangan :

a. Aspek yang dinilai

1. Menimang Bola
2. Menahan Bola
3. Mengumpan Bola

b. Rumus Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \text{ X } 100$$

DAFTAR NILAI SIKLUS II

Aspek Afektif

No	Nama	Aspek yang Dinilai			Skor	Nilai
		1	2	3		
1.	M. Sunan Abedillah	2	3	3	8	**8.9**
2.	M. Robby Aditianto	3	3	2	8	**8.9**
3.	Denny Pratama	2	3	2	7	**7.8**
4.	Dian Ayu Safitri	3	2	2	7	**7.8**
5.	Eva Aspiya	2	3	3	8	**8.9**
6.	Elsa Maulina	2	2	1	5	**5.6**
7.	Fikri Puji Yudistio	2	3	2	7	**7.8**
8.	M. Agil Riski	3	3	2	8	**8.9**
9.	M. Adib Musyaffa	3	2	3	8	**8.9**
10.	M. Andreansyah	2	2	2	6	**6.7**
11.	M. Riski Amrulsyah	2	2	2	6	**6.7**
12.	M. Wika Muzaiyanul	3	3	2	8	**8.9**
13.	M. Agil Mubarok	2	3	3	8	**8.9**
14.	M. Nurul Imam	3	2	3	8	**8.9**
15.	M. Panji Husni	2	3	3	8	**8.9**
16.	M. Hasbi Asidqi	2	2	2	6	**6.7**
17.	Rifa Faizah	3	2	2	7	**7.8**
18.	Sofwatunnida	2	3	1	6	**6.7**
19.	Sartika Amalia	1	3	2	6	**6.7**
20.	M. Irian Doni Kusuma	3	3	2	8	**8.9**

21.	Elsa Triana Nurul H.	2	2	2	6	**6.7**
22.	Yuliani	1	1	2	4	**4.5**
23.	Nihayatul Alawiah	2	2	2	6	**6.7**
24.	Rico Fernando	2	2	2	6	**6.7**

Keterangan :

a. Aspek yang dinilai

1. Perhatian Terhadap Pembelajaran
2. Kerjasama Kelompok
3. Disiplin dalam Pembelajaran

b. Rumus Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \text{ X } 100$$

Aspek Kognitif

No	Nama	Aspek yang Dinilai			Skor	Nilai
		1	**2**	**3**		
1.	M. Sunan Abedillah	2	2	3	7	**7.8**
2.	M. Robby Aditianto	3	2	3	8	**8.9**
3.	Denny Pratama	2	2	2	7	**7.8**
4.	Dian Ayu Safitri	2	1	3	7	**7.8**
5.	Eva Aspiya	3	2	3	8	**8.9**
6.	Elsa Maulina	2	1	2	6	**6.7**
7.	Fikri Puji Yudistio	2	3	2	7	**7.8**
8.	M. Agil Riski	3	2	3	8	**8.9**
9.	M. Adib Musyaffa	3	3	2	8	**8.9**
10.	M. Andreansyah	1	1	2	6	**6.7**
11.	M. Riski Amrulsyah	2	1	2	6	**6.7**
12.	M. Wika Muzaiyanul	3	3	2	8	**8.9**
13.	M. Agil Mubarok	2	3	3	8	**8.9**
14.	M. Nurul Imam	3	3	2	8	**8.9**
15.	M. Panji Husni	2	2	2	8	**6.7**
16.	M. Hasbi Asidqi	2	2	2	7	**7.8**
17.	Rifa Faizah	2	1	3	7	**7.8**
18.	Sofwatunnida	2	1	1	7	**7.8**
19.	Sartika Amalia	1	1	2	4	**4.5**
20.	M. Irian Doni Kusuma	3	3	2	8	**8.9**
21.	Elsa Triana Nurul H.	2	2	2	6	**6.7**

22.	Yuliani	2	1	1	6	**6.7**
23.	Nihayatul Alawiah	2	1	2	6	**6.7**
24.	Rico Fernando	1	1	2	4	**4.5**

Keterangan :

a. Aspek yang dinilai

1. Pengetahuan tentang Sepak Takraw
2. Pengetahuan teknik Sepak Sila
3. Memahami Tujuan Permainan Bola Pantul

b. Rumus Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \text{ X } 100$$

Aspek Psikomotor

No	Nama	Aspek yang Dinilai			Skor	Nilai
		1	2	3		
1.	M. Sunan Abedillah	2	3	3	8	**8.9**
2.	M. Robby Aditianto	3	2	3	8	**8.9**
3.	Denny Pratama	2	2	3	7	**7.8**
4.	Dian Ayu Safitri	2	3	3	8	**8.9**
5.	Eva Aspiya	3	2	3	8	**8.9**
6.	Elsa Maulina	2	2	2	6	**6.7**
7.	Fikri Puji Yudistio	3	2	2	7	**7.8**
8.	M. Agil Riski	3	3	2	8	**8.9**
9.	M. Adib Musyaffa	3	2	3	8	**8.9**
10.	M. Andreansyah	2	2	2	6	**6.7**
11.	M. Riski Amrulsyah	2	1	3	6	**6.7**
12.	M. Wika Muzaiyanul	3	2	3	8	**8.9**
13.	M. Agil Mubarok	3	2	3	8	**8.9**
14.	M. Nurul Imam	2	3	3	8	**8.9**
15.	M. Panji Husni	3	3	2	8	**8.9**
16.	M. Hasbi Asidqi	2	2	3	7	**7.8**
17.	Rifa Faizah	2	2	3	7	**7.8**
18.	Sofwatunnida	2	2	2	6	**6.7**
19.	Sartika Amalia	2	2	2	6	**6.7**
20.	M. Irian Doni Kusuma	3	2	3	8	**8.9**
21.	Elsa Triana Nurul H.	2	2	2	6	**6.7**

22.	Yuliani	2	1	2	5	**5.6**
23.	Nihayatul Alawiah	2	2	2	6	**6.7**
24.	Rico Fernando	1	1	3	5	**5.6**

Keterangan :

a. Aspek yang dinilai

1. Menimang Bola
2. Menahan Bola
3. Mengumpan Bola

b. Rumus Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \text{ X } 100$$

GAMBAR KEGIATAN PEMBELAJARAN

Peneliti mengabsen kehadiran siswa

Peneliti dan siswa melakukan do’a sebelum pembelajaran berlangsung

Siswa melakukan pemanasan

Peneliti memberikan motivasi dan penjelasan tentang sepak sila dan permainan bola pantul.

Peneliti mendemonstrasikan cara melakukan sepak sila

Siswa mendemonstrasikan teknik sepak sila

Siswa melakukan permaian bola pantul dibimbing oleh peneliti

Siswa melakukan perminan bola pantul.

Siswa melakukan tes sepak sila secara individu