



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

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka Penyelesaian studi Strata 1
untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

MAHROJI

6101911025

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2013**

SARI

Mahroji, 2013. "Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Melalui "Hoop Takraw" Pada Siswa Kelas V SD Negeri 3 Jungsemi Kecamatan Kangkung Kabupaten Kendal". *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Dr. Sulaiman, M.Pd., Pembimbing II Dra. Anirotul Qoriah, M.Pd.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Sepak Sila Dalam Sepak Takraw, Permainan "Hoop Takraw".

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 3 Jungsemi bahwa dalam proses pembelajaran sepak sila belum maksimal dan belum mencapai ketuntasan dalam pelaksanaannya. Disamping itu, nilai siswa dalam materi sepak takraw khususnya sepak sila masih banyak yang dibawah batas Kriteria Ketuntasan maksimal (KKM) yaitu 70. Melihat hasil belajar siswa yang masih rendah maka perlu adanya penggunaan metode yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar teknik dasar sepak sila melalui permainan "Hoop Takraw".

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 3 Jungsemi yang berjumlah 31 siswa. Pelaksanaan tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Kegiatan setiap siklus dalam penelitian meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan yaitu metode demonstrasi dan non tes (observasi dan dokumentasi). Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yaitu data yang berupa data observasi, catatan lapangan maupun dokumentasi dengan cara menganalisis lembar observasi yang telah diisi dalam pembelajaran.

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

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran teknik dasar sepak sila melalui "Hoop Takraw" mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan aktivitas siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan guru tentang penggunaan metode permainan "Hoop Takraw" dan bisa digunakan dalam pembelajaran selanjutnya.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian di dalam tulisan ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan. Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi hukum sesuai yang berlaku di wilayah Negara Republik Indonesia.

Semarang, 2013

Peneliti

Mahroji
NIM. 6101911025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi pada :

Hari :

Tanggal :

Mengetahui,

Pembimbing I



Dr. Sulaiman, M.Pd
NIP 19620612 198901 1 001

Pembimbing II



Dra. Anirotul Qoriah, M.Pd
NIP 19650821 199903 2 001



Ketua Jurusan PJKR

Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd
NIP 19611003 198803 1 002

27 2013

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Mahroji NIM 6101911025 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Judul "Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Melalui "Hoop Takraw" Pada Siswa Kelas V SD Negeri 3 Jungsemi Kecamatan Kangkung Kabupaten Kendal" telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu, tanggal 17 Juli 2013.



Ketua
Drs. Harry Pramono, M.S.I
NIP. 19591019198503 1 001

Panitia Ujian



Sekretaris
Drs. Mugiyo hartono, M.Pd
NIP. 19611003198803 1 002

Dewan Penguji

1. Agung Wahyudi, S.Pd. M.Pd. (Ketua) _____
NIP. 19770908200501 1 001
2. Dr. Sulaiman, M.Pd (Anggota) _____
NIP. 19620612 198901 1 001
3. Dra. Anirotul Qoriah, M.Pd (Anggota) _____
NIP. 19650821 199903 2 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Keberhasilan penulis dalam menyusun skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini;
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNNES yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk skripsi ini;
4. Dr.Sulaiman,M.Pd selaku pembimbing Utama yang telah memberikan petunjuk, dorongan, dan motivasi dengan penuh sabar, jelas, mudah dipahami serta membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Dra.Anirotul Q,M.Pd selaku pembimbing pendamping yang telah sabar dan teliti dalam memberikan petunjuk, dorongan, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
6. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan pada khususnya dan Dosen Universitas Negeri Semarang pada umumnya atas ilmu yang telah diajarkan;
7. Kepala SDN 3 Jungsemi yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian;

8. Muh.Rofly Hanifa,S.Pd selaku guru penjasorkes yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian;
9. Kepada Ibu Sopuah dan seluruh anggota keluarga yang selalu mendoakan.
10. Kepada adik Siti Musyarofah yang telah membantu, mendoakan dan memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini;
11. Siswa kelas V SDN 3 Jungsemi telah bersedia menjadi sampel penelitian;
12. Semua teman-teman SDN 3 Jungsemi yang telah membantu dalam penelitian untuk penulisan skripsi ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca semua.

Semarang, 2013

Penulis

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Keikhlasan dan disiplin kunci keberhasilan hidup”.(Mahroji)

PERSEMBAHAN

Untuk Ibu Sopuah dan keluarga, adik Siti Musyarofah serta semua teman-teman yang sudah terlibat dalam penulisan skripsi ini.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
SARI	ii
PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
PENGESAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat penelitian	5
1.5 Penegasan Istilah	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR.....	11
2.1 Hakikat Pendidikan Jasmani	11
2.2 Hakikat Pembelajaran	11
2.3 Permainan Sepak Takraw	13
2.4 Teknik Dasar Permainan Sepak Takraw	15
2.5 Metode Pembelajaran	18

2.6 Pengertian Evaluasi	26
2.7 Kerangka Berpikir	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Jenis Penelitian	30
3.2 Subyek Penelitian	32
3.3 Waktu Penelitian	32
3.4 Indikator Belajar	33
3.5 Lokasi Penelitian.....	34
3.6 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	34
3.7 Perencanaan Dalam Siklus	35
3.8 Instrumen Pengumpulan Data	39
3.9 Metode Pengumpulan Data	40
3.10 Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Hasil Penelitian Pra Siklus	42
4.2 Hasil Penelitian	43
4.3 Pembahasan Siklus Pertama	43
4.4 Pembahasan Siklus Kedua	49
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	58
5.1 Simpulan	58
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN-LAMPIRAN	62

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Data nilai awal hasil belajar teknik dasar sepak sila (menimang) dalam Sepak Takraw	2
2.2 Skema berpikir	29
3.1 Klasifikasi Tingkat dan Presentase untuk Indikator Aktifitas Siswa	33
3.2 Klasifikasi Tingkat dan Prosentase untuk Indikator Respon (Tingkat Kepuasan Belajar) Siswa / Angket	33
4.1 Hasil Penelitian Aktivitas Siswa pada Siklus Pertama	44
4.2 Hasil Penelitian Aktifitas Siswa pada Siklus Kedua	50
4.3 Perbandingan hasil siklus pertama dan siklus kedua pada pelaksanaan pembelajaran oleh siswa	50
4.4 Hasil Ketuntasan Aspek Psikomotor Siklus Pertama dan Siklus Kedua	54
4.5 Hasil rata-rata kelas Aspek afektif dan kognitif Siklus Pertama dan Siklus Kedua	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 Teknik dasar sepak sila	8
1.2 Lapangan Hoop Takraw	9
1.3 Modifikasi Lapangan Hoop takraw	10
2.4 Lapangan Sepak Takraw	14
2.5 Bola Takraw	15
2.6 Teknik dasar sepak sila	17
2.7 Organisasi/formasi belajar	18
2.8 Formasi barisan Siklus I	24
2.9 Formasi barisan Siklus II	25
3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	30
4.1 Data Hasil Pra Siklus	42
4.2 Data Respon Minat Siswa.	43
4.3 Prosentase Observasi Aktifitas Siswa Siklus Pertama	44
4.4 Data Aspek Psikomotor Melempar Siklus Pertama	46
4.5 Data Aspek Psikomotor Menimang Siklus Pertama	46
4.6 Data rata-rata Aspek Psikomotor siklus Pertama.....	46
4.7 Data Aspek Afektif Siklus Pertama	47
4.8 Data Aspek Kognitif Siklus Pertama	47
4.9 Data Deskripsi rata-rata aspek afektif dan kognitif Siklus Pertama	48
4.10 Data Observasi Aktifitas Siswa Siklus Kedua	50
4.11 Data Prosentase Aspek Psikomotor Melempar Siklus Kedua	53
4.12 Data Prosentase Aspek Psikomotor Menimang Siklus Kedua	54
4.13 Data Total Prosentase Aspek Psikomotor siklus Kedua	54
4.14 Data Hasil Prosentase Aspek Afektif Siklus Kedua	56
4.15 Data Deskripsi Prosentase Kognitif Siklus Kedua	56
4.16 Total Hasil Prosentase Aspek Afektif dan Kognitif Siklus Kedua	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keputusan Dosen Pembimbing	62
2. Surat Ijin Penelitian	63
3. Surat Keterangan Kepala Sekolah	64
4. Pengembangan Perangkat Pembelajaran (PPP) Penggalan Silabus.....	65
5. Media Pembelajaran	71
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus Pertama	73
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus Kedua	78
8. Lembar Penilaian	84
9. Lembar Kerja Siswa	86
10. Instrumen Analisa Sikap(Afektif) dan Pengetahuan(Kognitif) Siklus Pertama ..	89
11. Instrumen Analisa Sikap(Afektif) dan Pengetahuan(Kognitif) Siklus Kedua ...	91
12. Instrumen Analisa Gerak(psikomotor) Melempar dan Menimang Siklus Pertama	93
13. Instrumen Analisa Gerak (psikomotor) Melempar dan Menimang Siklus Kedua	95
14. Angket Responden (Tingkat Kepuasan Belajar) Siswa	97
15. Lembar Observasi Aktifitas Siswa Siklus Pertama	99
16. Lembar Observasi Aktifitas Siswa Siklus Kedua	101
17. Daftar Nama Responden	103
18. Gambar Kegiatan Siklus Pertama	105
19. Gambar Kegiatan Siklus Kedua	106
20 Tabulasi Hasil Angket respon minat siswa	107

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (penjasorkes) bertujuan mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktifitas jasmani dan olahraga. Aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan diri sendiri yang alamiah berkembang searah dengan perkembangan zaman (Depdiknas, 2003:1).

Di sekolah dasar, pembelajaran olahraga telah diatur sesuai dengan kurikulum pendidikan dasar dan diberikan sejak siswa duduk dibangku kelas I. Seperti dijelaskan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional (Depdiknas, 2003:1).

Pendidikan jasmani pada hakekatnya dapat dipandang sebagai perpaduan pendidikan seni dan ilmu (*art and science*). Sebagai seni, pembelajaran hendaknya menuntut pengembangan intuisi, kreativitas, improvisasi, dan ekspresi guru (Samsudin, 2008:16). Sebagai ilmu, pendidikan jasmani mengembangkan kemampuan yang mendasar dari gerak dasar menuju kemampuan jasmaniah yang lebih lanjut. Karenanya, pendidikan jasmani pada tingkat sekolah dasar seharusnya merupakan momentum yang akan menentukan kelanjutan dan pengembangan

pendidikan jasmani serta ikut menjadi faktor penentu bagi prestasi olahraga di kemudian hari.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang disukai oleh siswa dan memegang peranan penting dalam pembangunan fisik dan karakter siswa. Oleh karena itu, perlu dikembangkan metode-metode pembelajaran yang menarik terutama hal-hal yang berhubungan dengan keterampilan siswa.

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

Tabel 1.1 : Data nilai awal hasil belajar teknik dasar sepak sila dalam Sepak Takraw

No	Nama	Nilai	KKM
1	Nelly Agustin	65	70
2	Siti Ustadhiyah	65	
3	Achmad Fadlu Riski	73	
4	Achmad Nurfathoni	74	
5	Dina Nurul Huda	72	
6	Feri Burhanudin	68	
7	Indra Putra Kurniawan	69	
8	M. Firdaus Rohmad	74	
9	Nihayatus Siffa	67	
10	Agus Susanto	73	

11	Achmad Zakariya	67	
12	Ayu Sofi Wulandari	67	
13	Dian Qoniatul M	67	
14	Dina Nur Safitri	67	
15	Fahris Alfi	68	
16	Fatih Muhammad H	69	
17	Fazila Rohmatun N	73	
18	Ikmal	75	
19	Ima Safitri	67	
20	Jefri Rahmat M	69	
21	Khoiru Sobirin	74	
22	M. Sofwanul Akmal	73	
23	Nabila Oktianafalah	68	
24	Nailatul Maghfiroh	67	
25	Nurul Nurdiansyah	74	
26	Riyan Satrio Anggoro	74	
27	Rizal Septian A	68	
28	Ulil Yusuf	66	
29	Vindi Ika Indriyani	67	
30	Muh. Soleh	68	
31	Siti Nilna Rusda	66	
Jumlah		2154	
Rata-rata		69	

Sekolah Dasar Negeri 3 Jungsemi merupakan salah satu sekolah dasar di Kecamatan Kangkung Kabupaten Kendal. Berdasarkan pengamatan penulis, sekolah ini memiliki permasalahan terbatasnya sarana dan prasarana dalam pembelajaran penjas seperti peralatan olahraga.

Dalam pembelajaran khususnya sepak takraw, Sekolah Dasar Negeri 3 Jungsemi memiliki beberapa bola dan lapangan yang digunakan untuk proses pembelajaran sepak takraw. Namun dalam proses pembelajaran sepak takraw, siswa banyak yang tidak menguasai teknik dasar sepak takraw terutama dalam

penguasaan teknik dasar sepak sila permainan sepak takraw. Teknik dasar sepak takraw seperti sepak sila, sundulan (*heading*), memaha, sepak kura, sepak badek merupakan dasar permainan sepak takraw yang perlu diajarkan di sekolah dasar dan sepak sila mempunyai risiko cedera yang cukup tinggi, dimana siswa banyak yang takut untuk melakukan teknik dasar sepak sila karena takut cedera, dan sakit, sehingga banyak siswa yang tidak tuntas dikarenakan nilai tidak memenuhi KKM.. Untuk itu, penulis ingin melakukan penelitian tindakan kelas siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Jungsemi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan masalah : “Apakah dengan metode pembelajaran teknik dasar sepak sila permainan sepak takraw melalui “Hoop Takraw” pada siswa kelas V SDN 3 Jungsemi Kecamatan Kangkung Kabupaten Kendal?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berawal dari permasalahan tersebut di atas, penulis bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan teknik dasar sepak sila sepak takraw melalui bermain hoop takraw. Dengan permainan hoop takraw diharapkan dapat meningkatkan efektifitas dan kualitas gerak siswa, serta dengan permainan hoop takraw dapat menarik dan menumbuhkan motivasi, menghilangkan rasa takut akan rasa sakit, serta menjadikan rasa senang pada semua siswa untuk mengikuti pembelajaran sepak takraw. Sehingga terjadi peningkatan kemampuan tentang sepak sila sepak takraw melalui permainan hoop takraw pada siswa kelas V SD Negeri 3 Jungsemi Kecamatan Kangkung Kabupaten Kendal tahun pelajaran

2012/2013. Dengan metode ini guru dapat mengembangkan berbagai aspek pembelajaran dalam sepak takraw dan dapat meningkatkan aktivitas fisik siswa dalam pembelajaran penjasorkes.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran penjas khususnya yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan teknik dasar sepak sila permainan sepak takraw.

2. Secara praktis

1. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan pemberdayaan metode ini agar kemampuan siswa lebih baik dan perlu dicoba untuk diterapkan pada mata pelajaran yang lain.

2. Bagi Guru :

- a. Dapat dijadikan referensi dalam melaksanakan proses pembelajaran,
- b. Dapat menjadi bahan masukan dalam mengambil keputusan tentang pembelajaran atau perbaikan pembelajaran,
- c. Dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru penjas dalam menyusun program pembelajaran penjas selanjutnya.

3. Bagi Siswa

- a. Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar sepak sila dalam sepak takraw,
- b. Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut serta dalam penelitian atas dasar sendiri.

1.5 Penegasan Istilah

Agar penelitian ini sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan untuk menghindari kesalahpahaman serta memperjelas pokok bahasan yang ada kaitannya dengan judul maka penulis memberikan penjelasan dan penegasan istilah :

1. Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Banyak definisi tentang belajar diantaranya sebagai berikut :

Belajar adalah sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya (Husdarta dan Yudha M. Saputra,2000:2).

Belajar sebagai suatu perubahan yang bertahan lama dalam kehidupan individu dan tidak dibawa sejak lahir atau warisan keturunan (Supandi,1992:4).

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi didalam diri seseorang setelah melakukan aktifitas tertentu. Pupuh Fathurohman dan M. Shobry Sutikno (2010:6).

Dalam kegiatan pembelajaran yang diterapkan guru berarti pula penyediaan pengalaman belajar bagi siswa. Terkait hal tersebut, guru perlu memahami pola pengalaman belajar siswa dan kemungkinan hasil belajar yang dicapainya.

b. Pengertian Belajar Gerak

Dikemukakan oleh Rusli Lutan (dalam Muhammad Arif Wibowo,2010:14) bahwa belajar gerak meliputi tiga tahap antara lain tahap orientasi yaitu penguasaan

informasi, tahap pematapan gerak melalui latihan bersumber dari informasi yang telah diperoleh, tahap otomatisasi yaitu dapat melakukan gerak secara otomatis.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar gerak merupakan suatu proses yang didalamnya terjadi penyampaian informasi, pemberian latihan dan perubahan yang terjadi akibat latihan dan akan dikuasai suatu gerak yang matang kemudian dari gerakan yang matang akan menguasai gerak yang relative permanen dan gerak akan dikuasai secara otomatis.

1.1 Teknik Dasar

Untuk dapat bermain sepak takraw yang baik haruslah mengenal dan mampu menguasai keterampilan yang baik tentang dasar bermain sepak takraw. Untuk itu atlit harus menguasai teknik dasar permainan sepak takraw. Di antaranya sepak sila, sepak kura/ sepak kuda, sepak simpuh/sepak badek, memaha, sepak cungkil, menyundul (*heading*), mendada, dan membahu.

1.2 Sepak sila

Dalam permainan sepak takraw sepak sila (timbangan) adalah sangat penting, karena dapat dikatakan bahwa kemampuan menimbang bola sangat dominan mulai dari permulaan permainan sampai membuat angka dapat dilakukan dengan sepak sila (timbangan).

Untuk dapat bermain sepaktakraw yang baik, seseorang dituntut untuk mempunyai kemampuan atau keterampilan dasar bermain yang baik (Sulaiman 2004: 18).

Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan dasar bermain sepaktakraw.

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).

Teknik melakukan Sepak sila :

- a) Berdiri dengan dua kaki terbuka berjarak selebar bahu.
- b) Jarak badan terhadap bola kurang lebih sejauh separuh panjang lengan, jadi badan lebih dekat terhadap bola karena kaki pemukul berada dengan posisi seperti orang bersila (ditekuk).
- c) Kaki sepak digerakkan melipat setinggi lutut kaki tumpu.
- d) Bola dikenai atau bersentuh dengan bagian dalam kaki sepak pada bagian bawah bola.
- e) Kaki tumpu agak ditekuk sedikit dan badan dibungkukan sedikit.
- f) Kedua tangan dibuka dan di bengkokkan pada siku untuk menjaga keseimbangan.
- g) Pergelangan kaki sepak pada waktu menyepak dikencangkan.
- h) Bola disepak ke atas lurus melewati kepala.



Gambar 1.1 : Teknik dasar sepak sila
(Siswa SDN 3 Jungsemi)

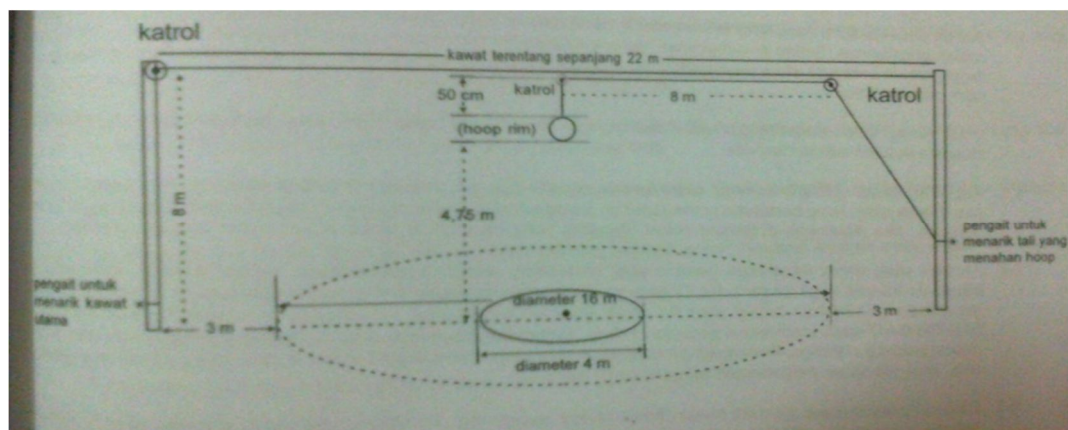
1.3 Permainan sepak takraw

Permainan sepak takraw adalah permainan yang menggunakan bola yang terbuat dari rotan dan plastik (*synthetic fibre*). Bola disepak dari kaki ke kaki, memberi umpan kepada kawan dan memukul atau mematikan bola di lapangan lawan (Ucup Yusup dkk,2004:3).

Permainan sepak takraw dilakukan oleh dua regu yang berhadapan di lapangan yang dipisahkan oleh jaring (net) yang terbentang membelah lapangan menjadi dua bagian. Setiap regu yang berhadapan terdiri atas 3 orang pemain yang bertugas sebagai tekong yang berdiri paling belakang, dua orang lainnya menjadi pemain depan yang berada disebelah kiri dan kanan yang disebut apit kiri dan apit kanan (Sudrajat,2000:5).

1.4 Hoop Takraw

Permainan hoop takraw merupakan salah satu nomor yang dipertandingkan dalam cabang olahraga sepak takraw. Permainan ini dimainkan oleh lima pemain dan satu cadangan yang berusaha memasukkan bola ke triple hoop yang di gantung setinggi 4,75 m untuk putra dan 4,50 m untuk putri (Rick Engel,2010:117).



Gambar 1.2 : Lapangan Hoop Takraw

Dalam penelitian ini, peneliti memodifikasi peraturan hoop takraw yang sebenarnya. Tinggi ring digantung setinggi 3 meter dan ring berjumlah 4 buah yang disusun berjajar. Permainan dilakukan selama 7 menit dengan menggunakan teknik dasar sepak sila. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar tentang sepak sila dalam permainan sepak takraw.



Gambar 1.3 : Modifikasi Lapangan Hoop takraw

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani menurut UNESCO lewat ICSPE adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani, dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak.

2.2 Hakikat Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Banyak definisi tentang belajar diantaranya sebagai berikut :

Belajar adalah sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya (Husdarta dan Yudha M. Saputra, 2000:2).

Belajar sebagai suatu perubahan yang bertahan lama dalam kehidupan individu dan tidak dibawa sejak lahir atau warisan keturunan (Supandi,1992:4).

M. Shobry Sutikno dalam bukunya Menuju Pendidikan Bermutu (2004:33) belajar adalah proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi didalam diri seseorang setelah melakukan aktifitas tertentu. Dalam kegiatan pembelajaran yang diterapkan guru berarti pula penyediaan

pengalaman belajar bagi siswa. Terkait hal tersebut, guru perlu memahami pola pengalaman belajar siswa dan kemungkinan hasil belajar yang dicapainya.

b. Pengertian Belajar Gerak

Dikemukakan oleh Rusli Lutan (dalam Muhammad Arif Wibowo, 2010:14) bahwa belajar gerak meliputi tiga tahap antara lain tahap orientasi yaitu penguasaan informasi, tahap pemantapan gerak melalui latihan bersumber dari informasi yang telah diperoleh, tahap otomatisasi yaitu dapat melakukan gerak secara otomatis.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar gerak merupakan suatu proses yang didalamnya terjadi penyampaian informasi, pemberian latihan dan perubahan yang terjadi akibat latihan dan akan dikuasai suatu gerak yang matang kemudian dari gerakan yang matang akan menguasai gerak yang relative permanen dan gerak akan dikuasai secara otomatis.

Kategori gerak meliputi tiga macam, yakni lokomotor, manipulatif, dan stabilitas.

1. Gerak lokomotor adalah setiap gerak yang dilakukan dalam keadaan tubuh dipindahkan posisinya kearah mendatar (horizontal) atau kearah gerak (vertikal), dari satu titik ke titik lainnya dalam sebuah ruang.

Contohnya : berjalan, berlari, berjingkat, melompat, meluncur dan memanjat.

2. Gerak manipulative yang melibatkan otot-otot besar adalah aktifitas jasmani yang melibatkan upaya pengerahan gaya yang diarahkan pada suatu obyek, dan upaya menerima daya dari obyek.

Contohnya : melempar ,menendang, menangkap, memukul, menggelandung, memvoli dan memantul.

3. Gerak stabilitas yakni gerak dikatakan stabil, Karena badan seseorang menutup pada satu posisi. Namun, ia bergerak pada sumbu horisantal atau vertikal. Contohnya : membungkuk, memutar, mengayun (kategori gerak satu poros), keseimbangan tegak, berguling, berhenti (kategori posisi tubuh statis dan dinamis). (Rusli Lutan,2003:40-43).

2.3 Permainan Sepak Takraw

Sepak Takraw adalah suatu permainan yang menggunakan bola yang terbuat dari rotan (takraw), dimainkan di atas lapangan yang datar berukuran panjang 13,40 m dan lebar 6,10 m. Ditengah-tengah dibatasi oleh jaring/net seperti permainan Bulutangkis. Pemainnya terdiri dari dua pihak yang berhadapan, masing-masing terdiri dari 3 (tiga) orang. Dalam permainan ini yang dipergunakan terutama kaki dan semua anggota badan kecuali tangan. Tujuan dari setiap pihak adalah mengembalikan bola sedemikian rupa sehingga dapat jatuh di lapangan lawan atau menyebabkan lawan membuat pelanggaran atau bermain salah.

Permainan sepak takraw dilakukan oleh dua regu yang berhadapan di lapangan yang dipisahkan oleh jaring (net) yang terbentang membelah lapangan menjadi dua bagian. Setiap regu yang berhadapan terdiri atas 3 orang pemain yang bertugas sebagai tekong yang berdiri paling belakang, dua orang lainnya menjadi pemain depan yang berada disebelah kiri dan kanan yang disebut apit kiri dan apit kanan (Sudrajat,2000:5).

2.3.1 Peraturan Permainan Sepak Takraw

Menurut peraturan permainan sepak takraw PSTI menyebutkan bahwa peraturan yang digunakan dalam permainan sepak takraw meliputi :

2.3.1.1 Lapangan

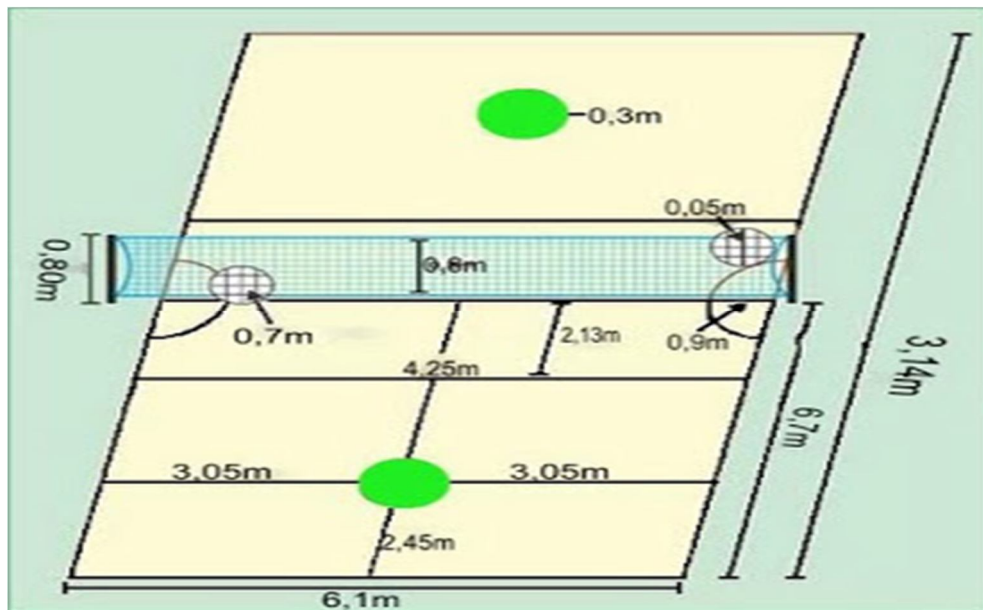
Lapangan sepak takraw : 1) seukuran dengan lapangan bulutangkis yaitu dengan panjang 13,40 m dan lebar 6,10 m, 2) dapat dimainkan didalam gedung dan juga di luar gedung (apa bila dimainkan didalam gedung maka tingginya harus bebas dari segala rintangan ke atas minimal 8 meter dari lantai dan dari kedua sisinya minimal 3 meter.

2.3.1.2 Tinggi tiang

Tinggi tiang : 1) untuk putra 1,55 meter dan putri 1,45 meter, 2) Kedudukan tiang 30 cm di luar garis pinggir.

2.3.1.3 Net

Klasifikasi net : 1) Lebar net 70 cm dan panjang 6,10 m, 2) tinggi net ditengah 1,52 m untuk putra (1,42 m untuk putri), 3) Net terbuat dari tali benang kuat atau nilon, dimana tiap lubangnya 6-8 cm.



Gambar 2.4 : Lapangan Sepak Takraw

2.3.1.4 Bola

Bola yang dipakai :1) Terbuat dari plastik (syntethic fibre) terdiri dari 12 lubang.20 titik penyimpangan, dimana awalnya terbuat dari rotan dengan 9-11 anyaman, 2) Lingkaran bola 42-44 cm (putra) dan 43-45 cm (putri), 3) Berat bola 170-180 gr (putra) dan 150-160 gr (putri).



Gambar 2.5 : Bola Takraw

2.3.1.5 Pemain

Permainan sepak takraw : 1)Dimainkan oleh dua regu masing-masing regu terdiri dari 3 orang pemain, 2)Satu dari 3 pemain di posisi belakang disebut tekong (yang melakukan sepak mula), 3) Dua pemain berada didepan yang sebelah kiri disebut apit kiri dan di sebelah kanan disebut apit kanan.

2.4 Teknik Dasar Permainan Sepak Takraw

Untuk dapat bermain sepak takraw yang baik haruslah mengenal dan mampu menguasai keterampilan yang baik tentang dasar bermain sepak takraw. Untuk itu atlet harus menguasai teknik dasar permainan sepak takraw. Di antaranya sepak sila, sepak kura/ sepak kuda, sepak simpuh/sepak badek, memaha, sepak cungkil, menyundul (*heading*), mendada, dan membahu.

2.4.1 Timangan Sepak sila

Dalam permainan sepak takraw sepak sila (timbangan) adalah sangat penting, karena dapat dikatakan bahwa kemampuan menimbang bola sangat dominan mulai dari permulaan permainan sampai membuat angka dapat dilakukan dengan sepak sila (timbangan).

Untuk dapat bermain sepaktakraw yang baik, seseorang dituntut untuk mempunyai kemampuan atau keterampilan dasar bermain yang baik (Sulaiman,2004: 18).

Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan dasar bermain sepaktakraw.

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).

Teknik melakukan Sepak sila :

- a) Berdiri dengan dua kaki terbuka berjarak selebar bahu.
- b) Jarak badan terhadap bola kurang lebih sejauh separuh panjang lengan, jadi badan lebih dekat terhadap bola karena kaki pemukul berada dengan posisi seperti orang bersila (ditekuk).
- c) Kaki sepak digerakkan melipat setinggi lutut kaki tumpu.
- d) Bola dikenai atau bersentuh dengan bagian dalam kaki sepak pada bagian bawah bola.
- e) Kaki tumpu agak ditekuk sedikit dan badan dibungkukan sedikit.
- f) Kedua tangan dibuka dan di bengkokkan pada siku untuk menjaga keseimbangan.

- g) Pergelangan kaki sepak pada waktu menyepak dikencangkan.
- h) Bola disepak ke atas lurus melewati kepala.



Gambar 2.6 : Teknik dasar sepak sila
(Siswa SDN 3 Jungsemi)

2.4.2 Peralatan

Guru dapat mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas atau kesulitan tugas ajar dengan cara memodifikasi peralatan yang digunakan untuk melakukan skill itu. Misalnya, berat-ringannya, besar-kecilnya, tinggi-rendahnya, panjang-pendeknya peralatan yang digunakan.

2.4.3 Penataan ruang gerak dalam belajar

Guru dapat mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitan tugas belajar dengan cara menata ruang gerak siswa didalam belajar. Misalnya, *dribbling*, pasing bawah, atau lempar tangkap ditempat, bermain diruang kecil atau besar.

2.4.4 Jumlah siswa yang terlibat

Guru dapat mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara mengurangi atau menambah jumlah siswa yang terlibat

dalam melakukan tugas ajar. Misal : belajar menimang bola sendiri, berpasangan, bertiga, berempat,berlima,dst.

2.4.5 Organisasi atau formasi belajar

Formasi belajar juga dapat dimodifikasi agar lebih berorientasi pada curahan waktu aktif belajar. Usahakan agar informasi-formasi tidak banyak menyita waktu, namun masih tetap memperhatikan produktivitas belajar dan tingkat perkembangan belajar siswanya. Formasi formal, kalau belum dikenal siswa, biasanya banyak menyita waktu sehingga waktu aktif belajarnya berkurang. Formasi belajar ini sangat banyak ragamnya tergantung kreativitas guru.



Gambar 2.7 : Organisasi/formasi belajar

2.5 Metode Pembelajaran

Metode atau strategi merupakan usaha untuk memperoleh kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan. Menurut kamus Purwadarminta (1976), secara umum metode adalah cara yang telah diatur dan terpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode adalah

cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.

Metode berasal dari bahasa Inggris yaitu *Method* artinya melalui, melewati, jalan atau cara untuk memperoleh sesuatu. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan kegiatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal ini adalah tujuan pembelajaran.

<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/09/13/pengertian-pendekatan-strategi-metode-teknik-taktik-dan-model-pembelajaran> (accessed 20/03/13)

Menurut Hamzah B.Uno (2008:17) Metode pembelajaran diklasifikasikan lebih lanjut menjadi 3 (tiga) jenis, yaitu:

1. Strategi pengorganisasian (*organizational strategy*)
2. Strategi penyampaian (*delivery strategy*)
3. Strategi pengelolaan (*management strategy*)

Metode-metode mengajar pun belum menjamin hasil baik, kalau kita menggunakannya secara stereotip, artinya menggunakan suatu metode tertentu dalam setiap situasi. Situasi belajar senantiasa berlainan. Anak-anak tahun ini lain daripada tahun lalu. Guru harus mencari cara-cara baru untuk menyesuaikan pengajarannya dengan situasi yang baru dihadapinya. Itu sebabnya mengajar bersifat kreatif yang melakukan insentivitas guru.

Macam-macam yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu :

1. Metode Demonstrasi

Demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk membelajarkan peserta dengan cara menceritakan dan memperagakan suatu langkah-langkah pengerjaan sesuatu. Demonstrasi merupakan praktik yang diperagakan kepada peserta. Karena itu, demonstrasi dapat dibagi menjadi dua tujuan : demonstrasi proses untuk memahami langkah demi langkah; dan demonstrasi hasil untuk memperlihatkan dan memperagakan hasil dari sebuah proses. Biasanya setelah demonstrasi dilanjutkan dengan praktik oleh peserta sendiri. Sebagai hasil, peserta akan memperoleh pengalaman belajar langsung setelah melihat, melakukan, dan merasakan sendiri. Tujuan dari demonstrasi yang dikombinasikan dengan praktik adalah membuat perubahan pada ranah keterampilan.

2. Metode kerja lapangan

Metode kerja lapangan merupakan metode mengajar dengan mengajak siswa kedalam suatu tempat diluar sekolah yang bertujuan tidak hanya sekedar observasi atau peninjauan saja, tetapi langsung terjun turut aktif ke lapangan kerja agar siswa dapat menghayati sendiri serta bekerja sendiri didalam pekerjaan yang ada dalam masyarakat.

3. Metode Seminar

Metode seminar adalah suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh beberapa orang dalam suatu bidang yang berusaha membahas / mengupas masalah-masalah atau hal hal tertentu dalam rangka mencari jalan memecahkannya atau mencari pedoman pelaksanaannya.

4. Metode kerja kelompok

Metode kerja kelompok adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan menyuruh siswa (setelah dikelompokkan) mengertjakan tugas tertentu untuk mencapai tujuan pengajaran. Mereka bekerja sama dalam memecahkan masalah atau melaksanakan tugas.

5. Metode ceramah

Metode ceramah adalah metode memberikan uraian atau penjelasan kepada sejumlah siswa pada waktu dan tempat tertentu. Dengan kata lain metode ini adalah suatu metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Metode ini disebut juga dengan metode kuliah atau metode pidato. Untuk bidang studi agama, metode ceramah ini masih tepat untuk dilaksanakan, untuk materi aqidah.

6. Metode Unit Teaching

Metode *unit teaching* merupakan mengajar yang memberikan kesempatan pada siswa secara aktif dan guru dapat mengenal dan menguasai belajar secara unit.

7. Metode Permainan

Permainan (games), populer dengan berbagai sebutan antara lain pemanasan (*ice-breaker*) atau penyegaran (*energizer*). Arti harfiah *ice-breaker* adalah “pemecah es”. Jadi, arti pemanasan dalam proses belajar adalah pemecah situasi kebekuan pikiran atau fisik peserta. Permainan juga dimaksudkan untuk membangun situasi belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan (*fun*) serta serius tapi santai (*sersan*). Permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari yang pasif ke aktif., dari kaku menjadi gerak (*akrab*), dan dari jenuh menjadi riang(*segar*). Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat. Sebaiknya permainan digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekedar permainan. Permainan sebaiknya dirancang menjadi suatu “aksi” atau kejadian yang dialami sendiri oleh peserta, kemudian ditarik dalam proses refleksi untuk menjadi hikmah yang mendalam (prinsip, nilai, atau pelajaran-pelajaran). Wilayah perubahan yang dipengaruhi adalah ranah sikap-nilai.

8. Metode Kasus

Metode kasus merupakan metode penyajian pelajaran dengan memanfaatkan kasus yang ditemui anak sebagai bahan pelajaran kemudian kasus tersebut dibahas bersama untuk mendapatkan penyelesaian atau jalan keluar.

9. Metode *Microteaching*

Metode *microteaching* merupakan suatu latihan mengajar permulaan bagi guru atau calon guru dengan scope latihan dan audience yang lebih kecil dan dapat dilaksanakan dilingkungan teman-teman setingkat sendiri atau sekelompok siswa dibawah bimbingan dosen pembimbing atau guru pamong.

10. Metode *Problem Solving*

Metode *problem solving* merupakan metode yang merangsang berpikir dan menggunakan wawasan tanpa melihat kualitas pendapat yang disampaikan

oleh siswa. Seorang guru harus pandai-pandai merangsang siswanya untuk mencoba mengeluarkan pendapatnya.

11. Metode Latihan / *Drill*

Metode latihan merupakan metode mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan latihan agar siswa memiliki ketegasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari.

12. Metode Dialog

Metode dialog merupakan salah satu teknik metode pengajaran untuk memberi motivasi pada siswa agar aktif pemikirannya untuk bertanya selama pendengaran guru yang menyuguhkan pertanyaan-pertanyaan itu dan siswa menjawab.

13. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab merupakan cara lisan menyajikan bahan untuk mencapai tujuan pengajaran.

14. Metode Mengajar Berprogma

Metode mengajar berprogma adalah cara menyajikan bahan pelajaran dengan menggunakan alat tertentu untuk mencapai tujuan pengajaran.

15. Metode *Reciprocal Learning*

Weinstein & Meyer (1998) mengemukakan bahwa dalam pembelajarannya harus memperhatikan empat hal, yaitu bagaiman siswa belajar, mengingat, berpikir, dan memotivasi diri. Sedangkan Resnik (1999) mengemukakan bahwa belajar efektif dengan cara membaca bermakna, merangkum, bertanya, representasi, hipotesis.

Untuk mewujudkan belajar efektif, Dona Meyer (1999) mengemukakan cara pembelajaran resiprokal, yaitu: informasi, pengarahan, berkelompok, mengerjakan LKSD-modul, membaca-merangkum.

16. Metode Praktik

Metode mendidik dengan memberikan materi pendidikan baik menggunakan alat atau benda dengan harapan anak didik mendapat kejelasan dan kemudahan dalam mempraktikkan materi yang dimaksud.

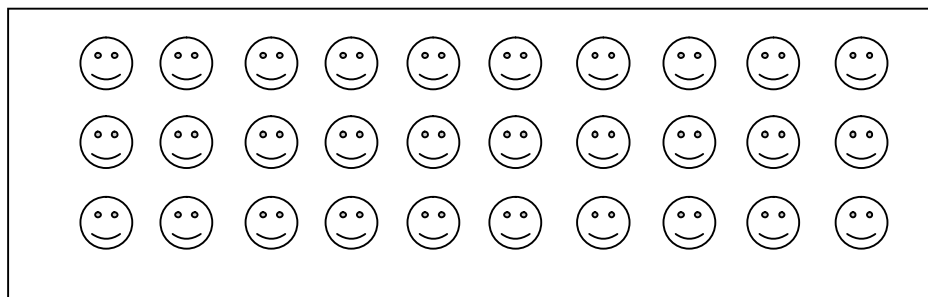
17. Metode Tutorial / Bimbingan

Metode tutorial adalah suatu proses pengelolaan pembelajaran yang dilakukan proses bimbingan yang diberikan/dilakukan oleh guru kepada siswa baik secara perorangan atau kelompok kecil. disamping metode yang lain, dalam pembelajaran pendidikan teknologi dasar, metode ini banyak sekali digunakan, khususnya pada saat siswa sudah terlibat dalam kerja kelompok.

18. Metode Bagian (*Teileren method*)

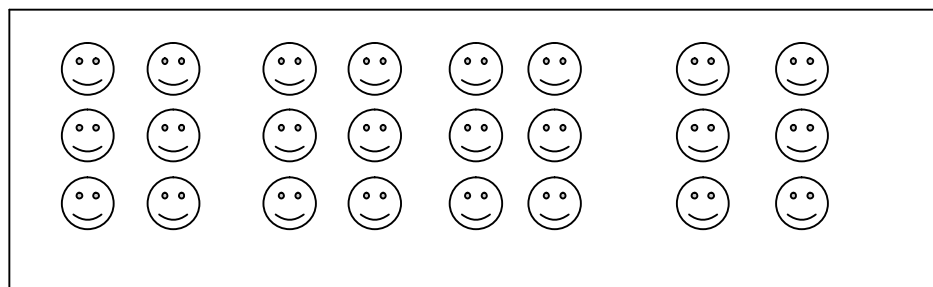
Metode bagian yaitu suatu metode mengajar dengan menggunakan sebagian-sebagian, misalnya bagian per bagian kemudian disambung lagi dengan dengan bahian/materi lainnya yang tentu saja berkaitan dengan masalahnya.

a. Formasi barisan pada pembelajaran Siklus I :



Gambar 2.8 : Formasi barisan Siklus I

- a. Siswa dibariskan menjadi 3 bersaf
 - b. Dengan formasi demikian maka saf yang belum atau yang sudah melakukan gerakan lempar dan timang bola akan dapat bergerak dengan cepat dan gembira untuk melakukan gerak yang sama,
 - c. Baris nomor satu mulai melakukan tugas gerak pembelajaran yaitu melempar bola dan menimang bola,
 - d. Melakukan gerakan melempar dan menimang kembali dilakukan bersama-sama (serempak) tidak diukur dengan nominal angka/jumlah hasil, tetapi berdasarkan waktu (misal 5 menit),
 - e. Setelah siswa di baris satu melakukan gerak melempar dan menimang bola, segera menempatkan diri dibarisan nomor empat,
 - f. Sebaliknya siswa di urutan nomor dua maju menempatkan diri dibarisan nomor satu,
 - g. Begitu seterusnya sampai semua siswa selesai melakukan gerak menimang sambil mengamati gerakan siswa yang lain.
- b. Formasi barisan pada pembelajaran Sikus II :



Gambar 2.9 : Formasi barisan Siklus II

- a. Siswa dibariskan secara kelompok,

- b. Siswa tidak dituntut terampil tetapi mampu melakukan gerak melempar dan menimang bola dengan benar,
- c. Siswa yang sudah mampu melakukan gerakan dengan benar menjadi tutor sebaya,
- d. Dengan formasi demikian maka siswa yang belum atau sudah melakukan gerak menimang bola akan dapat mengamati siswa yang sedang melakukan gerak,
- e. Setiap kelompok mulai melakukan tugas gerak pembelajaran yaitu melempar bola dan menimang kembali,
- f. Tugas gerak melempar dan menimang dan menangkap kembali dilakukan bersama-sama (serempak) tidak diukur dengan nominal angka/hasil tetapi waktu (misal 5 menit),
- g. Setelah siswa di masing-masing kelompok selesai melakukan gerakan, segera menempatkan diri di baris semula di kelompoknya,
- h. Sebaliknya siswa di urutan selanjutnya maju menempatkan diri didepan barisan.
- i. Begitu seterusnya sampai semua siswa selesai melakukan tugas gerak sambil mengamati gerakan siswa yang lain.

2.6 Pengertian Evaluasi

Evaluasi dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu obyek dengan menggunakan instrument dan hasilnya dibandingkan dengan suatu tolak ukur untuk memperoleh suatu kesimpulan. Menurut pendapat Grondland dan Linn (1990) diakses melalui internet, mengatakan

bahwa evaluasi pembelajaran adalah suatu proses mengumpulkan, menganalisa dan menginterpretasikan secara sistematis untuk menetapkan sejauhmana ketercapaian tujuan pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah proses mendeskripsikan, mengumpulkan, dan menyajikan suatu informasi yang bermanfaat untuk pertimbangan dan pengambilan keputusan. Evaluasi pembelajaran merupakan evaluasi dalam bidang pembelajaran ([http://Sitimasrurroh.blogspot.com/2009/05/desain - robot.html](http://Sitimasrurroh.blogspot.com/2009/05/desain-robot.html)).

Untuk dapat menentukan tercapai tidaknya tujuan pembelajaran, perlu dilakukan usaha atau tindakan penelitian/evaluasi. Menurut Pupuh Faturrohman dan M.Sobry S (2009:75), evaluasi adalah kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu obyek dengan menggunakan instrument dan membandingkan hasilnya dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan.

Dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah suatu proses yang dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan secara terus-menerus guna melihat dan menyimpulkan sejumlah tujuan pendidikan berhasil.

2.6.1 Kegunaan Evaluasi

Sehubungan dengan tujuan dan fungsi evaluasi ini, R.Soebagio menyebutkan:

1. Untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai keterampilan atau pengetahuan dasar tertentu. Evaluasi yang berfungsi demikian disebut *mastery test*.
2. Untuk mengetahui kekuatan-kekuatan dan kelemahan siswa dalam belajar. Evaluasi yang berperan seperti ini disebut *diagnostic test*.

3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa. Evaluasi semacam ini disebut *achievement test*.
 4. Sebagai *Feed back*.
- (Slameto,1988:13)

2.6.2 Teknik-teknik Evaluasi

Pada umumnya ada dua teknik evaluasi yaitu dengan menggunakan tes dan non tes. Tes sebagai instrument dapat dibedakan dari instrument jenis non tes. Kalau tes merupakan instrument alat ukur untuk pengumpulan data dimana dalam memberikan respon atas pertanyaan dalam instrument, peserta didorong untuk menunjukkan penampilan maksimalnya, peserta diminta untuk mengeluarkan segenap kemampuan yang dimilikinya dalam memberikan respon atas pertanyaan dalam tes. Sedangkan non tes dalam menilai hasil belajar, ada yang bisa diukur dengan menggunakan tes dan ada pula yang tidak menggunakan tes atau non tes. Menurut Slameto (1988:93), termasuk ke dalam non tes adalah sebagai berikut :

2.7 Kerangka Berpikir

Dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting menciptakan suatu kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa supaya bersemangat melakukan aktifitas belajar. Dengan proses pembelajaran bervariasi dan menumbuhkan daya tarik pada siswa maka diharapkan pada akhirnya juga akan berkorelasi positif terhadap hasil belajar siswa.

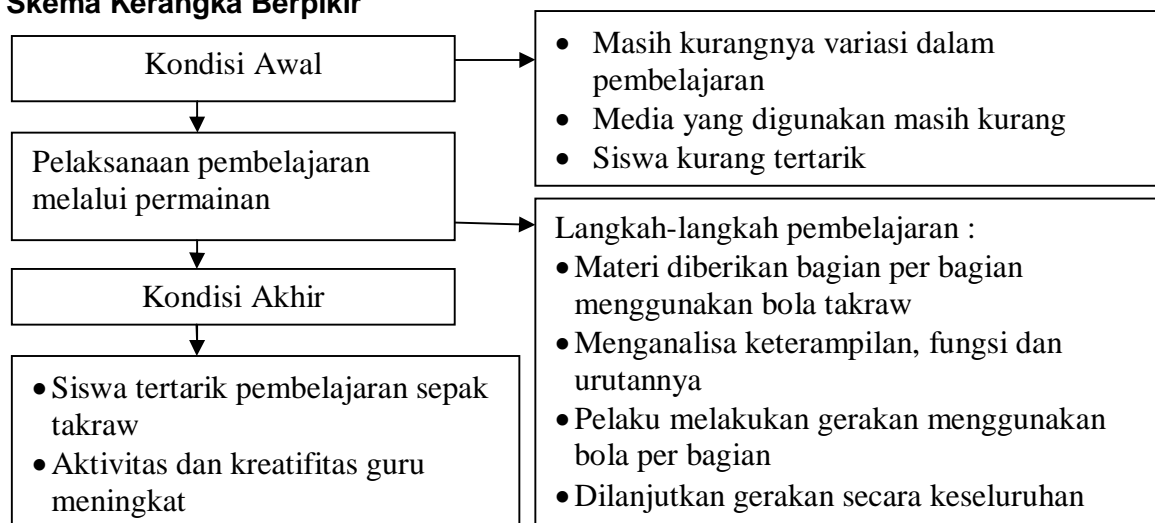
Supaya proses pembelajaran bermutu dan menarik, maka untuk mengatasinya diperlukan kemasan baru dalam bentuk kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Sehingga guru harus berusaha seoptimal mungkin merancang pembelajaran gerak

yang menggembirakan dan menyenangkan siswa. Dengan menggunakan metode bagian diharapkan pembelajaran permainan bola besar khususnya sepak takraw akan berjalan dengan baik. Partisipasi dan minat dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani khususnya sepak takraw akan lebih besar dan bersemangat, sehingga akan tercapai semua tujuan pendidikan yang akan direncanakan.

Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu tercapainya sumber daya manusia seutuhnya. Dalam program pengajaran bahwa pendidikan jasmani membantu siswa memperbaiki derajat kesehatan dan kesegaran jasmani melalui keterampilan gerak dasar dan berbagai aktifitas jasmani. Salah satunya melalui pembelajaran permainan sepak takraw.

Sehingga kerangka berpikir peneliti adalah menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan metode bagian agar proses pembelajaran bermutu. Kemauan dan partisipasi siswa pada saat pembelajaran meningkat sehingga pada akhirnya tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.

Skema Kerangka Berpikir



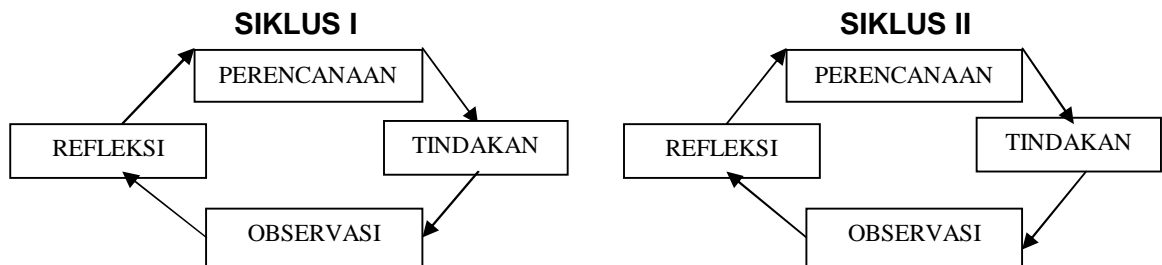
Tabel 2.2 : Skema berpikir
(Sumber : Agus Kristiyanto,2010:134)

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian tindakan kelas dalam pendidikan jasmani adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif dan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan guru pendidikan dalam melaksanakan tugas, memperdalam terhadap tindakan-tindakan yang dilakukannya, serta memperbaiki kondisi dimana praktik pembelajaran pendidikan jasmani dilakukan, dimulai dari perencanaan, observasi, dan refleksi untuk setiap siklusnya. (Makul PGPJSD Unnes: Metodologi II).

Prosedur penelitian terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan awal, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hal tersebut harus direncanakan secara matang dan sistematis untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan keinginan.lokasi



Gambar 3.1 : Siklus PTK
(Sumber: Subyantoro,2009:27)

1. Perencanaan (*planning*)
 - a. Perencanaan awal berupa telaah terhadap mata pelajaran penjasorkes materi sepak takraw

- b. Menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar
- c. Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- d. Menyiapkan alat peraga atau media pembelajaran,
- e. Menyiapkan alat evaluasi berupa teknik non tes dan lembar kerja,
- f. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa.

2. Tindakan Pelaksanaan (*action*)

Pelaksanaan tindakan dengan mengimplementasikan dari perencanaan yang telah disiapkan yaitu pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain. Dalam pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam 2 siklus. Siklus I yaitu kompetensi dasar 6.1 Mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas dan kejujuran. Siklus II yaitu kompetensi dasar 6.1 Mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas dan kejujuran.

3. Pengamatan (*observation*)

Pengamatan merupakan cara menghimoun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan serta sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan/observasi.(Bahan Belajar Mandiri BERMUTU pedoman pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar,2010:33).

Kegiatan pengamatan dilakukan untuk mengetahui bagaimana reaksi siswa pada kegiatan pembelajaran penjasorkes dengan menggunakan metode

bagian. Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk acuan kegiatan selanjutnya. Pengamatan menggunakan lembar observasi lembar aktivitas siswa.

4. Refleksi (*reflection*)

Refleksi yaitu tindakan mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil atau dampak tindakan dari berbagai criteria. Berdasarkan refleksi tersebut, peneliti bersama guru-guru lain dapat melakukan variasi, perbaikan untuk rencana berikutnya.

Langkah ini dilakukan untuk menganalisa aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Analisa dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran.

3.2 Subyek Penelitian

Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah di SD Negeri 3 Jungsemi kelas V semester II tahun pelajaran 2012/2013 yang beralamat Desa Jungsemi Rt. 2 Rw.3, Kecamatan Kangkung Kabupaten Kendal kode pos 51353 Jumlah siswa 31 anak yang terdiri dari laki-laki 18 anak dan perempuan 13 anak. Penulis mengambil lokasi atau tempat ini dengan pertimbangan bekerja pada sekolah tersebut, sehingga memudahkan dalam mencari data, peluang, waktu yang luas dan subyek penelitian yang sesuai dengan profesi penulis.

3.3 Waktu Penelitian

Pelaksanaan proses perbaikan pembelajaran akan dilaksanakan dalam dua siklus yaitu :

Siklus pertama : Rabu, 10 April 2013

Siklus kedua : Rabu, 17 April 2013

3.4 Indikator Belajar

PTK ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana aktifitas siswa dalam proses KBM menimang bola sepak takraw dan untuk mengukur tingkat kepuasan siswa dalam proses KBM dengan permainan hoop takraw pada siswa kelas V SD Negeri 3 Jungsemi. Untuk melihat hasil belajar dari sebuah proses pembelajaran dapat dilihat dari pencapaian hasil pembelajaran yang sudah dilaksanakan dengan hasil dari pembelajaran melalui permainan hoop takraw yaitu 70% dapat dikatakan tuntas. Untuk melihat sejauh mana siswa dalam proses KBM dapat dilihat dari pencapaian hasil pembelajaran yang sudah ditentukan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.1 Klasifikasi Tingkat dan Presentase untuk Indikator Aktifitas Siswa

Kriteria	Nilai	Penafsiran
Baik Sekali	86-100	Aktifitas Belajar Sangat Baik Sekali
Baik	71-85	Aktifitas Belajar Baik
Cukup	56-70	Aktifitas Belajar Cukup
Kurang	41-55	Aktifitas Belajar Kurang
Sangat Kurang	< 40	Aktifitas Belajar sangat Kurang

(Depdiknas 2002:4)

Tabel 3.2 Klasifikasi Tingkat dan Prosentase untuk Indikator Respon minat Siswa / Angket

Kriteria	Nilai
Baik Sekali	86-100
Baik	71-85
Cukup	56-70
Kurang	41-55
Sangat Kurang	< 40

(Depdiknas 2002: 4)

3.5 Lokasi Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di SD Negeri 3 Jungsemi Desa Jungsemi Rt 02 Rw 03 Kecamatan Kangkung Kabupaten Kendal Kode pos 51353.

3.6 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Prosedur penelitian terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan awal, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hal tersebut harus direncanakan secara matang dan sistematis untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan keinginan.

1. Perencanaan (*planning*)

- a. Perencanaan awal berupa telaah terhadap mata pelajaran penjasorkes materi sepak takraw
- b. Menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar
- c. Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- d. Menyiapkan alat peraga atau media pembelajaran,
- e. Menyiapkan alat evaluasi berupa teknik non tes dan lembar kerja,
- f. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa.

2. Tindakan Pelaksanaan (*action*)

Pelaksanaan tindakan dengan mengimplementasikan dari perencanaan yang telah disiapkan yaitu pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain. Dalam pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam 2 siklus. Siklus I yaitu kompetensi dasar 6.1 Mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas dan kejujuran. Siklus II yaitu kompetensi dasar 6.1 Mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu

permainan dan olahraga bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas dan kejujuran.

3. Pengamatan (*observation*)

Pengamatan merupakan cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan serta sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan/observasi. (Bahan Belajar Mandiri BERMUTU pedoman pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar, 2010:33)

Kegiatan pengamatan dilakukan untuk mengetahui bagaimana reaksi siswa pada kegiatan pembelajaran penjasorkes dengan menggunakan metode bagian. Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk acuan kegiatan selanjutnya. Pengamatan menggunakan lembar observasi lembar aktivitas siswa.

4. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi yaitu tindakan mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil atau dampak tindakan dari berbagai kriteria. Berdasarkan refleksi tersebut, peneliti bersama guru-guru lain dapat melakukan variasi, perbaikan untuk rencana berikutnya.

Langkah ini dilakukan untuk menganalisa aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Analisa dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran.

3.7 Perencanaan Dalam Siklus

1. Siklus Pertama

Tahapan Penelitian Tindakan Kelas selama pembelajaran meliputi :

1. Perencanaan (*Planning*)

a. Pembuatan skenario Pembelajaran

Dalam hal ini, peneliti membuat RPP sebagai dasar skenario pembelajaran dengan indikator pembelajaran menimang bola sepak takraw,

b. Persiapan sarana dan sumber pembelajaran

Mempersiapkan media pembelajaran berupa peluit, stopwatch, bola takraw, conner, simpai dan buku panduan sepak takraw,

c. Persiapan instrumen yang sudah dibuat oleh peneliti berupa lembar pengamatan, lembar observasi, aktivitas siswa, angket tingkat kepuasan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Instrumen yang berupa lembar observasi dan angket tersebut diberikan kepada rekan sejawat/ kolaborator sebelum pembelajaran dimulai untuk dipelajari terlebih dahulu oleh guru kolaborator yang kemudian akan diisi pada saat tindakan berlangsung.

Setelah penelitian selesai, peneliti dan guru kolaborator mendiskusikan hasil dari penelitian tersebut dan merencanakan tindakan selanjutnya, apakah akan mengulang pada siklus pertama atau melanjutkan ke siklus kedua.

2. Tindakan (*action*)

a. Guru mempersiapkan siswanya didalam Sekolah dan siswa dibariskan, kemudian mempresentasi,

- b. Guru memimpin doa sebelum memulai pembelajaran, kemudian menyampaikan materi yang akan diberikan,
 - c. Guru memberikan pemanasan berupa permainan “bola berputar”, beberapa menit kemudian dilanjutkan dengan stretching,
 - d. Di bagian pertama, guru memberikan contoh gerakan materi ini kepada siswa,
 1. Siswa dibariskan menjadi tiga berbanjar,
 2. Baris pertama menjadi pelaku dan baris kedua menjadi pengamat,
 3. Pelaku melakukan tahapan dari sikap memegang, melempar dan menimang bola,
 4. Pengamat melakukan pengamatan yang obyektif.
3. Pengamatan (*Observasi*)
- Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak menimang bola yang dilakukan oleh pengamat.
4. Refleksi (*Reflection*)
- a. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus pertama,
 - b. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran tindakan siklus pertama,
 - c. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya,
 - d. Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya.

2. Siklus Kedua

Dalam siklus kedua ini, perubahan model pembelajaran yang diberikan oleh guru penjasorkes. Perubahan yang terjadi yaitu pada siklus pertama, siswa

berkompetisi secara individu, sedangkan siklus kedua siswa berkompetisi secara berkelompok yang dibagi menjadi lima kelompok, yang setiap kelompoknya enam anak.

1. Perencanaan (*Planning*)

a. Pembuatan skenario pembelajaran

Dalam hal ini peneliti membuat RPP yang sudah diubah sebagai dasar skenario pembelajaran dengan indikator menimang bola sepak takraw (RPP terlampir),

b. Persiapan sarana dan sumber pembelajaran

Mempersiapkan model pembelajaran berupa peluit, stopwatch, bola takraw, conner, simpai dan buku panduan sepak takraw,

c. Persiapan instrumen penelitian untuk pembelajaran

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

Setelah penelitian selesai, peneliti dan guru kolaborator mendiskusikan hasil dari penelitian tersebut dan merencanakan tindakan selanjutnya, apakah akan mengulang pada siklus pertama atau melanjutkan ke siklus kedua.

2. Tindakan (*Action*)

- a. Guru mempersiapkan siswanya di halaman sekolah dan membariskannya,
- b. Guru memimpin doa sebelum pembelajaran, kemudian memberikan penjelasan tentang materi yang diberikan,
- c. Guru menggunakan pemanasan dengan pola bermain mengarah permainan lempar tangkap bola besar,
- d. Dibagian pertama guru memberikan contoh gerakan yang harus dilakukan siswa dalam pembelajaran ini.

3. Pengamatan (*Observasi*)

Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak menimang bola yang dilakukan oleh guru kolaborator atau pengamat.

4. Refleksi (*Reflection*)

- a. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus kedua,
- b. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan siklus kedua,
- c. Evaluasi tindakan II

3.8 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari :

3.8.1 Pengembangan Perangkat Pembelajaran (PPP)

PPP merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun untuk setiap pertemuan. Guru membuat dan mempersiapkan PPP yang berisi penggalan silabus, bahan ajar, media pembelajaran, RPP, LKS dan lembar penilaian.

3.8.2 Lembar Observasi

Lembar observasi aktivitas siswa untuk mengamati sejauh mana aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

3.8.3 Angket Tingkat Kepuasan Belajar Siswa

Angket ini digunakan untuk mengetahui apakah siswa-siswa tersebut antusias dengan metode pembelajaran yang dibuat penulis.

3.9 Metode Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberikan gambaran tentang tingkat pemahaman siswa terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan dan sikap siswa terhadap metode belajar yang baru ketika mengikuti pelajaran (afektif), perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar dan sejenisnya, dapat dinilai secara kualitatif (Nana Syaodih Sukmadinata, 2010 :216).

3.10 Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisa deskriptif kualitatif, yaitu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

3.10.1 Penilaian Lembar Observasi

Observasi adalah instrument untuk mengadakan pengamatan terhadap aktivitas dan kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran, baik dikelas maupun diluar kelas (H.E.Mulyasa, 2009:69).

Untuk menghitung jumlah prosentase lembar observasi aktifitas dan siswa menggunakan rumus :

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Dari hasil prosentase tersebut, kemudian disesuaikan dengan klasifikasi tingkat dan prosentase untuk indikator aktifitas siswa pada tabel 1. Dari data tersebut akan jelas beberapa persen kenaikan aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran dengan bermain hoop takraw pada siklus I maupun pada siklus II.

3.10.2 Penilaian Lembar Angket

Angket termasuk alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi, sikap, dan paham dalam hubungan kausal. Angket dilakukan secara tertulis dan penilaian hasil belajar akan lebih praktis.

Untuk menghitung prosentase angket, digunakan rumus sebagai berikut:

Dimana perhitungannya per nomor pertanyaan.

$$P = \frac{z}{n} \times 100\%$$

Dimana P = Prosentase

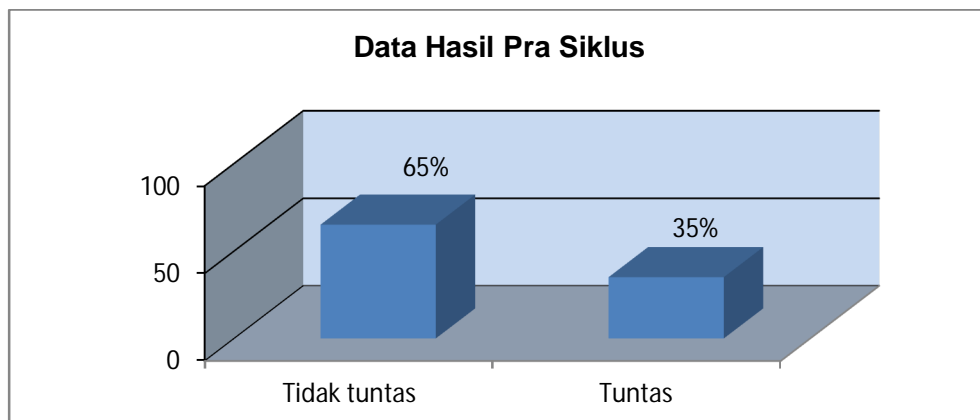
z = Alternatif jawaban (A,B,C, dan D)

n = jumlah responden

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pra Siklus

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

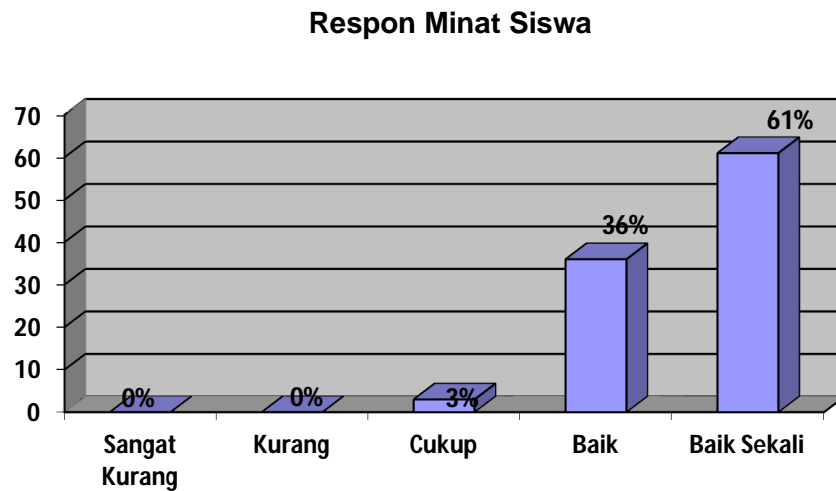


4.1 Data Deskripsi Hasil Pra Siklus

4.2 Hasil Penelitian Respon Minat Siswa

Penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri 3 Jungsemi Kecamatan Kangkung Kabupaten Kendal pada siswa kelas V merupakan suatu penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan ini terdiri dari dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V yang berjumlah 31 siswa melalui pembelajaran teknik dasar sepak sila melalui permainan

hoop takraw terhadap respon minat siswa pada pembelajaran penjasorkes, diperoleh hasil bahwa minat siswa kelas V SD Negeri 3 Jungsemi termasuk dalam kategori minat baik sekali yaitu 61 % yang dapat dilihat dalam diagram respon minat siswa.



4.2 Data deskripsi respon minat siswa

4.3 Pembahasan Siklus Pertama

Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 10 April 2013 dengan alokasi waktu 4x35 menit. Pada pelaksanaan siklus pertama guru menyampaikan materi tentang keterampilan gerak teknik dasar sepk sila yang dilakukan melalui permainan hoop takraw.

Setelah melakukan siklus pertama, peneliti melakukan diskusi dan refleksi.

4.3.1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

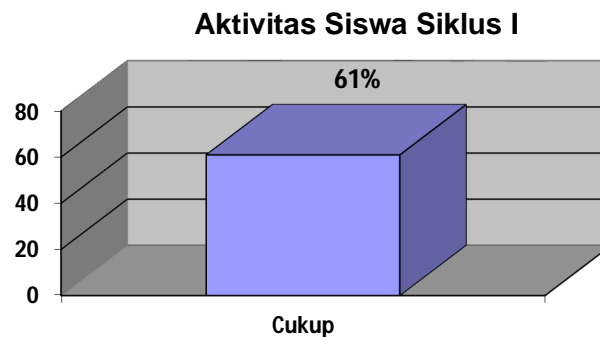
Siklus pertama ini, dilaksanakan pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung. Penelitian pembelajaran dilakukan dengan melihat hasil observasi terhadap aktifitas siswa dalam menimang bola.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus Pertama

No.	Aspek Penelitian	Hasil Penelitian	Indikator Penelitian
1	Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran gerak menimang bola sepak takraw melalui hoop takraw	61%	70%

Pada penilaian terhadap aktifitas hasil pembelajaran untuk aktivitas siswa mencapai 61%.

Dari penilaian hasil pembelajaran tersebut, belum dikategorikan tuntas, karena belum mencapai indikator ketercapaian yaitu 70%, sehingga guru atau peneliti harus melanjutkan ke siklus kedua untuk mencapai target indikator ketercapaian aktivitas pembelajaran siswa yang sudah ditentukan guru atau peneliti.



4.3 Prosentase Observasi Aktifitas Siswa Siklus I

4.3.2 Deskripsi Prosentase Keterampilan Siswa

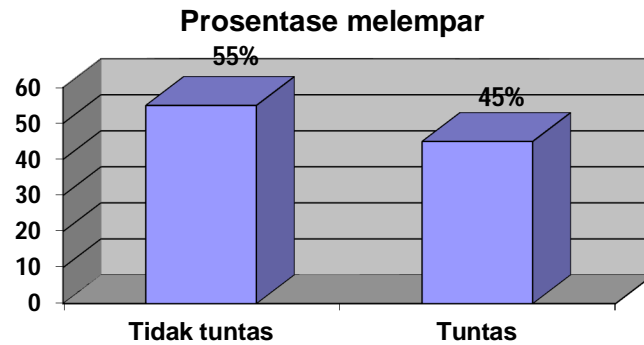
Tujuan diadakan penelitian diantaranya pada pelaksanaan siklus pertama ini yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan menimang bola sepak takraw yang diantaranya adalah rangkaian gerak melempar dan menimang ini dan dilakukan dengan rangkaian permainan hoop takraw. Cara penilaiannya yaitu peneliti dan guru melihat dan menilai analisis gerak dasar siswa dengan menggunakan

instrumen penelitian yang sudah dibuat. Penilaian pembelajaran ini lebih mengarah pada penilaian kemampuan gerakannya, jadi peneliti hanya menilai hasil gerakan yang mengena pada aspek psikomotor dan fisik. Dengan cara menilai hasil gerakannya maka pembelajaran dapat dikategorikan tuntas dan tidak tuntas. Untuk melihat hasil belajar gerak dasar meningkat dan tidak meningkat maka ditetapkan pencapaian standarisasi pembelajaran yaitu 70% sudah tercapai atau dikatakan tuntas.

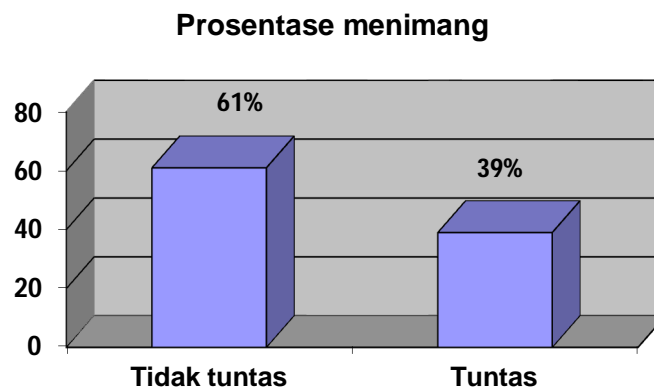
Berdasarkan pada hasil perhitungan siklus pertama pencapaian per gerak dasar pada siswa kelas V yang berjumlah 31 siswa mencapai 55% untuk aspek melempar dikatakan tidak tuntas, untuk aspek menimang mencapai 61% tergolong tidak tuntas.

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

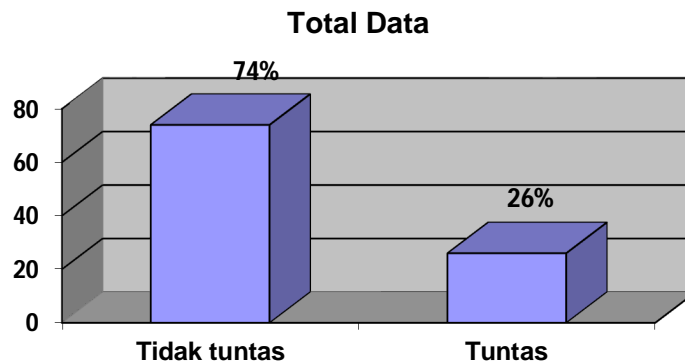
Pada siklus pertama ini masih banyak siswa yang belum mencapai KKM nilainya, kebanyakan mereka masih takut dan belum menguasai tentang teknik dasar sepak sila. Siswa yang belum tuntas 23 siswa (74%), yang tuntas 8 siswa (26%).



4.4 Data Aspek Psikomotor melempar siklus I



4.5 Data Aspek Psikomotor menimang siklus I



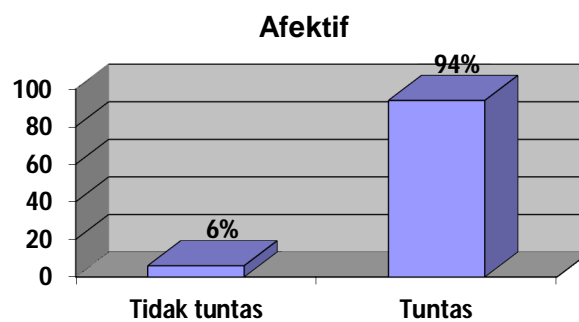
4.6 Data rata-rata Aspek Psikomotor melempar dan menimang siklus I

4.3.3 Deskripsi Hasil Aspek Afektif dan Kognitif Siswa

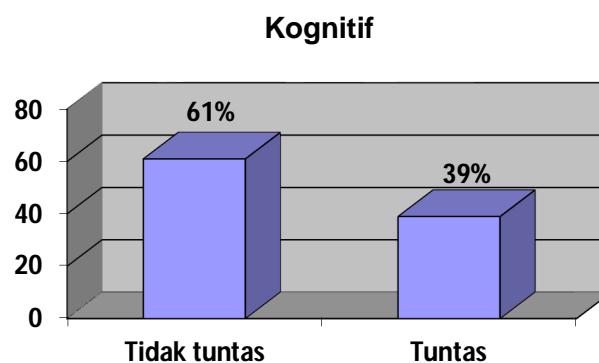
Setelah menilai keterampilan siswa, kemudian peneliti bersama guru kolaborator menilai aktifitas siswa secara aspek kognitif dan afektif.

Berdasarkan hasil perhitungan siklus pertama pencapaian per aspek pada siswa kelas V yang berjumlah 31 siswa mencapai 6% untuk aspek afektif dikatakan tidak tuntas dan 94% tuntas. Untuk aspek kognitif mencapai 61% tergolong tidak tuntas, dan 39% tuntas.

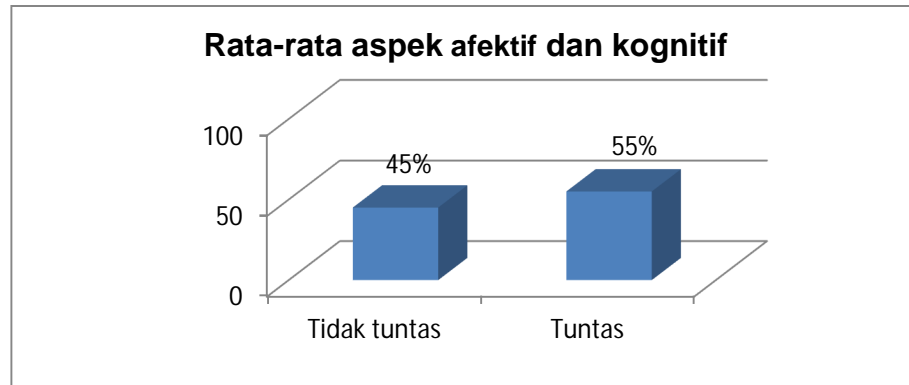
Dari keempat penelitian analisis aspek afektif dikatakan tuntas karena pencapaian hasil belajar mencapai 94%, dari perhitungan aspek kognitif dikatakan tidak tuntas karena hanya mencapai 39%. Total prosentase untuk aspek afektif dan kognitif pada siklus pertama mencapai 45% tergolong tidak tuntas. Pada siklus pertama perolehan nilai siswa untuk aspek afektif mencapai 88%, terdiri dari 2 siswa (6%) tidak tuntas, 29 siswa (94%) tuntas.. Untuk kategori aspek kognitif mencapai 69%, terdiri dari 19 siswa (61%) tidak tuntas dan 12 siswa(39%) tuntas.



4.7 Data Aspek afektif siklus I



4.8 Data Aspek Kognitif Siklus I



4.9 Data Deskripsi Rata-rata aspek afektif dan kognitif Siklus I

4.3.4 Hasil Refleksi Pada Siklus Pertama

Tahap perencanaan pada siklus pertama tidak mengalami hambatan dan berjalan dengan baik, yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), persiapan sarana dan prasarana serta sumber pembelajaran, instrumen penilaian yang berupa checklist analisa gerak dasar dan lembar observasi aktifitas pembelajaran terhadap siswa yang sudah diberi petunjuk dengan baik.

Sedangkan pada tahap tindakan, guru atau peneliti mengalami kesulitan dalam mengelola kelas, dalam menjelaskan dan menyampaikan materi kepada siswa masih kurang maksimal sehingga dalam pelaksanaan tindakan masih banyak siswa yang belum mengetahui tugas gerak yang dilakukan tersebut, selain itu kedisiplinan dalam mengelola waktu masih belum tertata rapi. Selain dalam proses pembelajarannya, dalam hal sarana dan prasarana juga masih ada kekurangan, yaitu dalam hal pemberian giliran untuk melakukan tugas gerak masih belum jelas.

Hasil dari diskusi yang dilakukan dengan teman sejawat, guru atau peneliti dianjurkan untuk memberikan ide-ide kreatif untuk mendapatkan perhatian dari siswa, sehingga siswanya dapat dikondisikan dengan baik sesuai dengan apa yang tercantum pada RPP. Selain itu guru atau peneliti juga harus terampil dalam

membimbing siswanya untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan dalam menetapkan metode pembelajaran, ada sarana untuk menambah metode pembelajaran dengan variasi-variasi yang menarik pada siklus pertama agar lebih efektif dalam pelaksanaannya.

Metode yang digunakan pada siklus kedua harus lebih efektif dan menarik bagi siswa. Penambahan variasi-variasi metode pembelajaran pada siklus kedua yaitu bisa menggunakan lomba antar kelompok dan merubah peraturan permainan. Peneliti juga disarankan untuk meningkatkan interaksi dengan siswa serta meningkatkan kedisiplinan pada siswa, harapannya tidak ada siswa yang bermain sendiri selama proses pembelajaran berlangsung.

4.4 Pembahasan Siklus Kedua

Siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 17 April 2013 dengan alokasi waktu 4x35 menit. Pada pelaksanaan siklus kedua guru menyampaikan materi tentang keterampilan gerak menimang bola sepak takraw yang dilakukan melalui permainan “Hoop Takraw”.

4.4.1 Hasil Observasi Aktifitas Siswa

Siklus kedua ini, dilaksanakan pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung. Penilaian pembelajaran dilakukan dengan melihat hasil observasi terhadap aktifitas siswa dalam menimang bola.

Penelitian yang dilakukan pada siklus kedua juga terdapat empat tahap yaitu pelaksanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Setelah melaksanakan dan menyelesaikan siklus kedua, peneliti melakukan diskusi serta refleksi, maka diperoleh hasil pembelajaran terhadap aktivitas siswa seperti terlihat pada tabel.

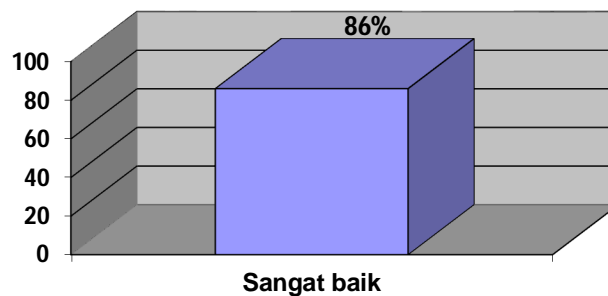
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktifitas Siswa pada Siklus Kedua

No.	Aspek Penelitian	Hasil Penelitian	Indikator Ketercapaian
1.	Aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran gerak menimang bola sepak takraw	86%	70%

Pada penilaian terhadap aktifitas siswa mencapai 86%.

Dari penelitian hasil pembelajaran tersebut, dapat dikategorikan tuntas, karena sudah mencapai indikator ketercapaian yaitu 70%.

Aktifitas Siswa Siklus II



Gambar 4.10 Data Observasi Aktifitas siswa Siklus II

Aktifitas siswa mengikuti pembelajaran menimang bola sepak takraw melalui permainan hoop takraw berdasarkan pengamatan oleh peneliti, aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran menimang bola takraw melalui permainan hoop takraw juga mengalami kenaikan seperti pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Perbandingan hasil siklus pertama dan siklus kedua pada Observasi pembelajaran siswa.

No.	Siklus Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Pertama	61%
2.	Kedua	86%

Data tabel 4.3 di atas, terlihat bahwa siklus pertama hasil observasi aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran menimang bola sepak takraw melalui permainan hoop takraw mencapai 61%, sedangkan pada siklus kedua mengalami kenaikan 25% , yaitu mencapai 86%. Pencapaian 86% sudah dikatakan berhasil dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran menimang bola sepak takraw melalui permainan hoop takraw, dan ini artinya dalam mengikuti pembelajaran siswa telah memenuhi aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan fisik.

4.4.2 Deskripsi Hasil Keterampilan Siswa

Tujuan diadakan penelitian diantaranya pada pelaksanaan siklus kedua ini yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan menimang bola sepak takraw pada siklus pertama yang diantaranya adalah rangkaian gerak melempar dan menimang ini dilakukan dengan rangkaian permainan. Cara penilaiannya yaitu peneliti atau guru melihat dan menilai analisis gerak dasar siswa dengan menggunakan instrumen penelitian yang sudah dibuat. Penilaian pembelajaran ini lebih mengarah pada penilaian kemampuan gerakanya, jadi peneliti dan guru kolaborator hanya menilai hasil gerakan yang mengena pada aspek psikomotor. Dengan cara menilai hasil gerakannya, maka pembelajaran dapat dikategorikan tuntas dan tidak tuntas. Untuk melihat hasil belajar gerak dasar meningkat dan tidak meningkat, maka ditetapkan pencapaian standarisasi pembelajaran yaitu 70% sudah tercapai atau dikatakan tuntas.

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

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

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

Peningkatan pembelajaran pada aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran menimang bola takraw melalui permainan hoop takraw dilakukan dengan cara melihat ketuntasan gerakan yang dilakukan oleh 31 siswa kelas V. Ada dua aspek penilaian yaitu aspek melempar dan menimang. Dari kedua aspek tersebut diperoleh hasil pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Ketuntasan Aspek Psikomotor Siklus I dan Siklus II

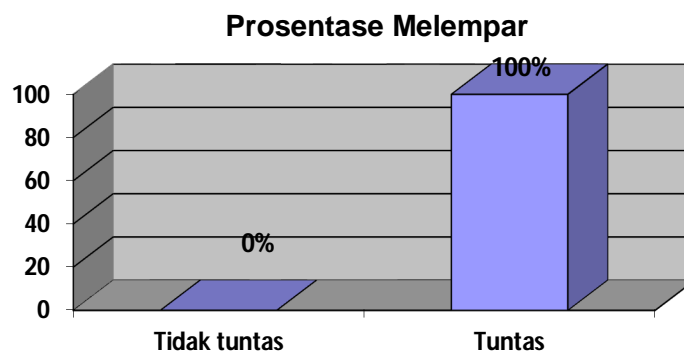
Siklus	Melempar	Menimang
Pertama	45%	39%
Kedua	100%	90%

Dari tabel 4.4 di atas, terlihat bahwa siklus pertama aspek psikomotor siswa dalam pembelajaran menimang bola takraw melalui permainan hoop takraw mencapai 45%, sedangkan pada siklus kedua mengalami kenaikan 55% yaitu

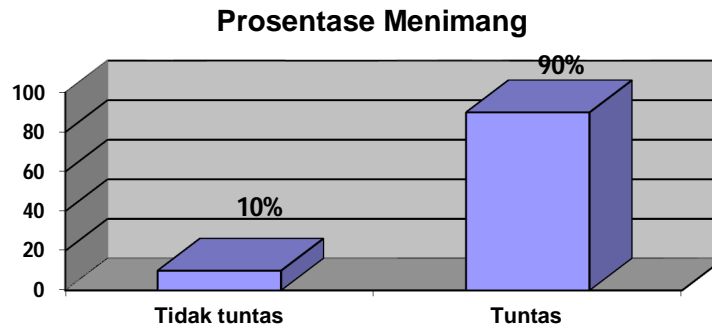
mencapai 100% pada aspek melempar. Sedangkan pada keterampilan menimang pada siklus pertama mencapai 39%, sedangkan pada siklus kedua mengalami kenaikan 51% yaitu mencapai 90%.

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

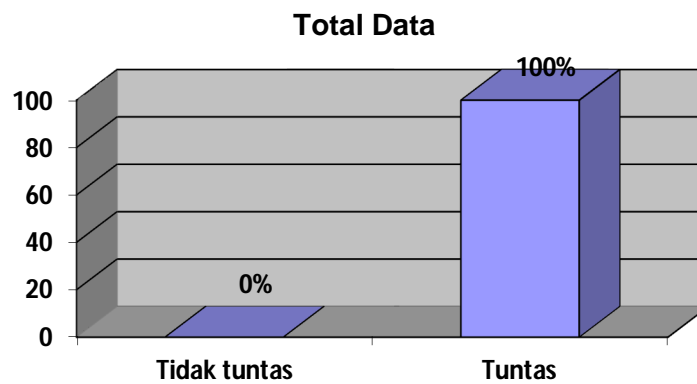
Dengan melihat hasil belajar gerak dasar tersebut maka dapat dilihat secara umum bahwa dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk materi teknik dasar sepak sila melalui permainan hoop takraw untuk aktifitas siswa secara umum dapat dikatakan tercapai atau berhasil mencapai >70% mempunyai kriteria sangat tinggi dan mendapatkan kualifikasi baik sekali (A).



Gambar 4.11 Data Prosentase Aspek Psikomotor melempar siklus II



Gambar 4.12 Data Prosentase Aspek Psikomotor menimang siklus II



Gambar 4.13 Total prosentase aspek psikomotor siklus II

4.4.3 Deskripsi Hasil Aspek Afektif dan Kognitif Siswa

Setelah menilai keterampilan siswa pada siklus kedua, kemudian peneliti bersama guru kolaborator menilai aktifitas siswa secara aspek kognitif dan afektif.

Berdasarkan pada hasil perhitungan siklus kedua pencapaian per aspek pada siswa kelas V yang berjumlah 31 siswa rata-rata kelas mencapai 88% untuk aspek afektif dikatakan tuntas, untuk aspek kognitif mencapai 86% tergolong tuntas.

Dari kedua penilaian analisis semua aspek dikatakan tuntas karena pencapaian hasil belajar mencapai >70%. Rata-rata prosentase untuk aspek afektif dan kognitif pada siklus kedua mencapai 87%, terdiri dari 2 siswa (6%) tidak tuntas, 29 siswa (94%) tuntas. Untuk aspek afektif rata-rata kelas mencapai 88%, terdiri dari 1 siswa

(3%) tidak tuntas, 30 siswa (97%) tuntas. Untuk kategori aspek kognitif rata-rata kelas mencapai 86%, terdiri 2 siswa (6%) tidak tuntas, 29 siswa (94%) tuntas.

Penilaian rata-rata hasil aspek afektif dan kognitif pada siklus pertama dapat diketahui dengan penilaian aspek per aspek.

Peningkatan pembelajaran pada aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran teknik dasar sepak sila melalui permainan hoop takraw dilakukan dengan cara melihat ketuntasan gerakan yang dilakukan oleh 31 siswa kelas V. Ada dua aspek penilaian yaitu afektif, kognitif. Dari kedua aspek tersebut diperoleh hasil yaitu pada tabel 4.5.

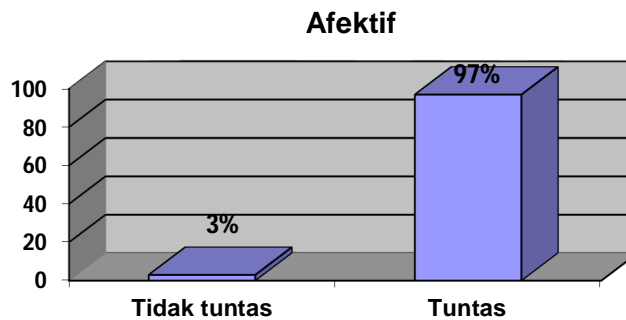
Tabel 4.5 Hasil rata-rata kelas aspek afektif dan kognitif Siklus I dan Siklus II

No.	Siklus	Afektif	Kognitif
1.	Pertama	88%	69%
2.	Kedua	88%	86%

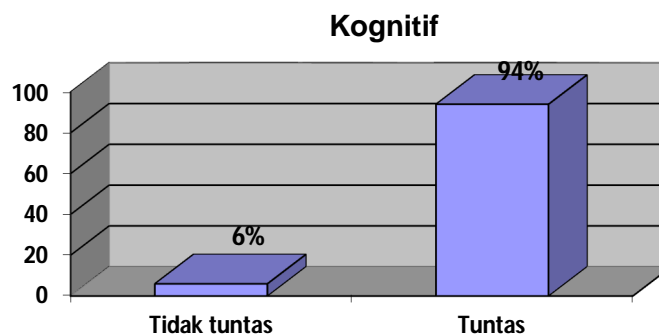
Dari tabel 4.5 di atas, terlihat bahwa siklus pertama aspek afektif dan kognitif siswa dalam pembelajaran teknik dasar sepak sila sepak takraw melalui hoop takraw mencapai 69%, sedangkan pada siklus kedua mengalami kenaikan 17% yaitu mencapai 86%.

Jadi pada aspek afektif dan kognitif siklus kedua mengalami peningkatan dalam pembelajaran melempar dan menimang mencapai 17%. Dan pencapaian hasil belajar gerak dalam pembelajaran teknik dasar sepak sila pada sepak takraw melalui permainan hoop takraw mempunyai kriteria sangat tinggi, dikategorikan berhasil atau tuntas karena nilai rata-rata kelas sudah mencapai indikator yang telah ditetapkan dalam belajar serta mempunyai kualifikasi sangat tinggi.

Dengan melihat hasil aspek afektif dan kognitif tersebut maka dapat dilihat secara umum bahwa dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk materi teknik dasar sepak sila melalui permainan hoop takraw untuk aspek afektif dan kognitif siswa secara umum dapat dikatakan tercapai atau berhasil yaitu mencapai 70% mempunyai criteria sangat tinggi dan mendapatkan kualifikasi sangat baik.

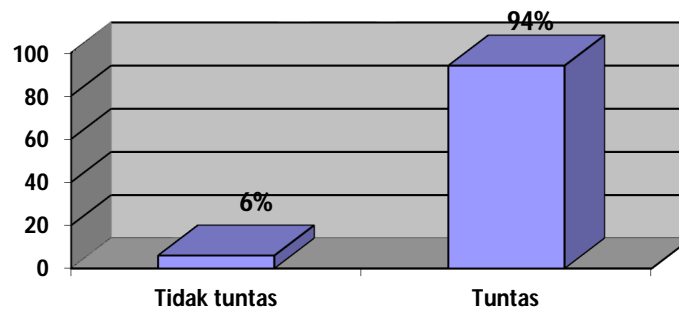


4.14 Data Hasil prosentase Aspek Afektif Siklus II



4.15 Data Hasil prosentase Aspek Kognitif Siklus II

Total Hasil Prosentase Aspek Afektif dan Kognitif



4.16 Total Hasil prosentase Aspek Afektif dan Kognitif Siklus II

4.4.4 Hasil Refleksi Pada Siklus Kedua

Tahap perencanaan pada siklus kedua dalam pembelajaran teknik dasar sepak sila melalui permainan hoop takraw dengan lancar dan sesuai dengan skenario pembelajaran, sedangkan pada tahap tindakan, guru atau peneliti sudah mampu mengatasi permasalahan yang terjadi pada siklus pertama dan siklus kedua ini ada peningkatan aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran teknik dasar sepak sila (menimang) melalui permainan hoop takraw.

Pada siklus kedua, dapat disimpulkan bahwa hasil refleksi pada siklus kedua yaitu, hasil perencanaan, tindakan, pengamatan yang dilakukan guru atau peneliti sudah berjalan dengan baik dan sudah ada perubahan. Sehingga pada siklus ini sudah dikatakan berhasil dan tidak perlu melanjutkan ke siklus berikutnya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan refleksi pada setiap siklus, maka penulis dapat menarik kesimpulan dan mengemukakan saran sebagai berikut :

5.1 Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Sila Permainan Sepak Takraw Melalui “Hoop Takraw” Pada Siswa Kelas V SD Negeri 3Jungsemi Kecamatan Kangkung Kabupaten Kendal”, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :

5.1.1 Aktifitas Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran

Aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran teknik dasar sepak sila permainan sepak takraw melalui “hoop takraw” mencapai 61%, sedangkan pada siklus kedua setelah melakukan perubahan skenario pembelajaran di RPP, aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran mencapai 86%. Hal ini berarti ada kenaikan sebesar 25% pada pelaksanaan siklus kedua. Hasil observasi tersebut mencapai ketuntasan pada siklus pertama sebesar 26% dengan kategori tuntas (55%), sedangkan pada siklus kedua tingkat keberhasilan belajar gerak mencapai 100% dengan kategori tuntas.

Dari hasil data yang diperoleh melalui lembar observasi siswa setelah pembelajaran pada siklus kedua selesai, siswa merasa senang dengan adanya pembelajaran sepak takraw melalui bermain hoop takraw ini, siswa juga sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran serta hasil belajar gerak siswa dalam materi sepak sila khususnya dalam aspek melempar dan menimang bola lebih baik dibandingkan pembelajaran yang sebelumnya.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi siswa

Meningkatkan semangat belajar siswa dalam situasi dan kondisi apapun, ingat bahwa belajar itu sangat menyenangkan selagi ada kesempatan dan menjadikan diri siswa lebih berprestasi, serta kembangkanlah potensi dan keterampilanmu sesuai dengan apa yang disukai meskipun dengan sarana yang terbatas.

5.2.2 Bagi Guru

Munculkan ide-ide dan inovasi yang kreatif untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar, bertanya dan bertanya tidak berarti kita bodoh atau tidak tahu, munculkan pembelajaran yang praktis, aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan serta berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- BNSP, 2007, *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta : Depdiknas
- Depdiknas, 2003. *Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar*, Jakarta: Depdiknas
- Engel, Rick., 2010, *Dasar-dasar Sepak Takraw*, Bandung: PT. Intan Sejati
- Mulyasa,H.E, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Husdarta, dan Yudha M.Saputra, 2000. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Depdiknas
- Kristiyanto, Agus.2010. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Jasmani dan Kepeleatihan Olahraga*, Surakarta: UNS Press.
- Nana Syaodih Sukmadinata,2010, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Poerwadarminta, W.J.S, 2000, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Edisi Ke-3, Jakarta : Balai Pustaka
- Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, 2010, *Strategi belajar Mengajar*, Bandung, PT. Refika Aditama
- Samsudin, 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD / MI*, Jakarta: Litera
- Subyantoro, 2009, *Penelitian Tindakan Kelas*, Semarang: CV. Widya Karya
- Sudrajat Prawirasaputra, 2008. *Sepak Takraw*, Jakarta : Depdiknas
- Sulaiman, 2004. *Sepak Takraw*, Semarang: CV. Widya Karya
- Supandi, 1992, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Depdiknas
- Slameto, 1988, *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara
- Tim Penyusun Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES, 2013. *Buku Panduan Penulisan Skripsi FIK UNNES*, Semarang : Percetakan UNNES
- Ucup Yusup, et al, 2004. *Penbelajaran Permainan Sepak Takraw*, Jakarta : Depdiknas

Uno, H, B, *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta : Bumi Aksara

Yudha M. saputra (2010), *"Pendidikan Jasmani dan Olahraga"* Jakarta : Universitas Pendidikan Indonesia

<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/09/12/pengertian-pendekatan-strategi-netode-tektik-taktik-dan-model-pembelajaran>

(<http://Sitimasrurroh.blogspot.com/2009/05/desain-robot.html>)

Lampiran 1

Lampiran 2

Lampiran 3



**PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL
UPT DINAS PENDIDIKAN
KECAMATAN KANGKUNG
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 JUNGSEMI**

Alamat : Dk.Kemejing Desa Jungsemi Kec. Kangkung kab. Kendal Kode Pos
51353

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/ /SD

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : EKOWATI,S.Pd

NIP : 19621121198201 2 003

Pangkat / Gol. Ruang : Pembina / IV A

Jabatan : Kepala SD Negeri 3 Jungsemi UPTD Pendidikan
Kec.Kangkung

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : MAHROJI

NIM : 6101119025

Jabatan : Mahasiswa FIK UNNES Jurusan PJKR, Prodi PGPJSD

Telah mengadakan penelitian di SD Negeri 3 Jungsemi padatanggal 10 dan 17 April 2013denga judul : “ PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR SEPAK SILA PERMAINAN SEPAK TAKRAW MELALUI “HOOP TAKRAW” PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 3 JUNGSEMI KECAMATAN KANGKUNG KABUPATEN KENDAL”.

Demikian untuk menjadi perhatian dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kendal, 18 April 2013

Kepala SD Negeri 3 Jungsemi

EKOWATI,S.Pd

NIP. 19621121198201 2 003

Lampiran 4

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN (PPP)
PENGALAN SILABUS**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 3 Jungsemi

Kelas/ Semester : V/II

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Ruang lingkup/Aspek : Permainan bola besar/ sepak takraw

Alokasi Waktu : 4x35 menit (1xpertemuan)

Standar Kompetensi : 6.mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Kompetensi dasar	Materi pokok	Kegiatan pembelajaran	Indikator	penilaian			Alokasi waktu	Sumber belajar
				teknik	Bentuk instrumen	Contoh instrumen		
6.1 Mempraktikkan gerak dasar dalam permainan bola besar sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama tim, sportivitas, dan kejujuran **)	Permainan sepak takraw	Memperlihatkan keterampilan gerak dasar dalam permainan bola besar sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama tim, sportivitas, dan kejujuran **)	<p>Kognitif Produk Menjelaskan keterampilan melempar bola dengan benar Menjelaskan keterampilan gerakan menimang bola dengan benar</p> <p>Proses Memperhatikan pengaruh melempar bola terhadap kebugaran tubuh Memperhatikan pengaruh keterampilan menimang bola terhadap kecepatan denyut nadi</p> <p>Psikomotor Siswa secara bergantian melakukan keterampilan melempar bola Siswa secara bergantian melakukan keterampilan menimang bola</p> <p>Afektif Perilaku berkarakter Disiplin pada saat berlatih Kesungguhan dalam berlatih Keterampilan social Kerjasama dalam latihan Menjadi pendengar yang baik Berani bertanya atau mengeluarkan pendapat</p>	Tes praktik	<p>Tes praktik</p> <p>Tes praktik</p> <p>Tes praktik</p>	<p>1. Jelaskan cara melakukan gerakan melempar dan menimang</p> <p>2. Melakukan gerakan melempar dan menimang bola</p>	4x35 menit (1x pertemuan)	Pluit, bola, net, cone, r, simpai

BAHAN AJAR

Permainan Sepak Takraw

Permainan sepak raga dapat dimainkan kapan saja sebagai pengisi waktu luang, juga merupakan salah satu acara yang senantiasa diadakan untuk upacara-upacara resmi kerajaan, misalnya pelantikan seorang raja, memeriahkan pesta keramaian keluarga, pesta panen, atraksi untuk menyambut tamu-tamu agung. Dilihat dari latar sosial budaya, permainan ini termasuk jenis permainan rakyat, perpaduan unsur olahraga dan seni yang pasti yang memainkannya membutuhkan kecekatan dan kelincahan. Kalau pemain dapat melakukan dengan mahir, maka menimbulkan suasana senang dan gembira baik yang memainkan maupun yang menyaksikan.

Sepak raga dijadikan sebagai proses komunikasi antara remaja, baik ikut langsung bermain maupun hanya sebagai penonton. Namun permainan ini sifatnya juga penuh persaingan, karena masing-masing pemain berusaha untuk lebih unggul dari yang lain. Pemain akan mempertontonkan kebolehannya melakukan variasi atau acrobat yang dapat menimbulkan pesona. Meskipun sudah ada sejak dulu kala, tetapi permainan sepak takraw resmi berkembang di Indonesia tahun 1970. Bermula dari kunjungan mihibah Singapura dan Malaysia yang memperkenalkan permainan sepak raga maka tidak sulit untuk dikembangkan di Indonesia, berdasarkan instruksi Depdikbud tahun 1970, untuk mengembangkan permainan sepak takraw di Sulawesi Selatan, Sumatera Utara, Sumatera Barat dan Riau. Tahun 1971 berdiri secara resmi induk organisasi olahraga dengan nama Perserpasi, mempunyai empat anggota, yaitu Pengda Sumut, Pengda Sumbar, Pengda Riau, dan Pengda Sulsel. Kemudian sejak ini perkembangan sepak takraw semakin pesat. Dari empat Pengda

tumbuh menjadi 14 Pengda pada tahun 1980 bertepatan dengan diselenggarakannya kejuaraan ketiga. Dua tahun kemudian, diseluruh daerah tingkat I sudah berdiri perserpsi. Tapi sayangnya perkembangan pesat belum dibarengi dengan peningkatan generasi di arena pertandingan Internasional.

Bentuk Permainan

Suatu permainan dilakukan di atas lapangan yang rata persegi panjang, terbuka atau tertutup yang tidak dihalangi oleh suatu benda apapun. Lapangan ini dibatasi oleh jaring (net). Bola yang dipakai ialah bola terbuat dari rotan yang dianyam bulat seperti bola (bola yang dipergunakan dalam permainan sepak raga). Pada permainan ini menggunakan terutama kaki dan juga boleh dengan kepala. Bola dimainkan dengan mengembalikannya melewati jaring. Permainannya terdiri dari dua pihak yang berhadapan, masing-masing terdiri dari 3 (tiga) orang. Tujuan dari setiap regu adalah mengembalikan bola sedemikian rupa sehingga dapat jatuh dilapangan lawan atau menyebabkan lawan membuat pelanggaran atau bermain salah.

Lapangan

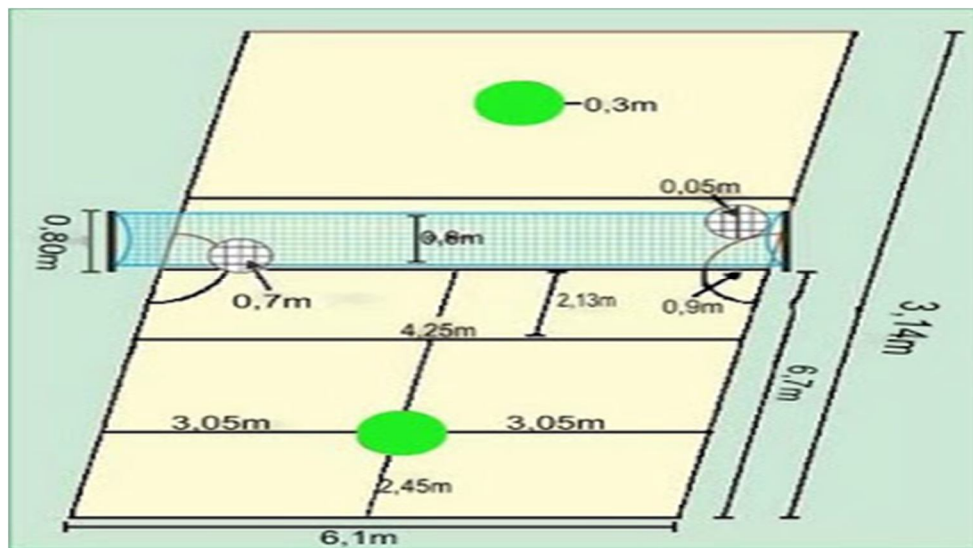
Panjang = 13,42 meter dan lebarnya = 6,10 meter

Garis batas : garis (lines) diberi tanda dengan menggunakan tali, kayu atau ditandai kapur yang lebarnya 4 centimeter. Lingkaran tengah : di tengah sebuah lapangan ada lingkaran yaitu tempat melakukan sepakan permulaan (service). Garis menengah lingkaran 61 centimeter. Garis seperempat lingkaran : pada penjuru tengah kedua lapangan terdapat garis seperempat lingkaran tempat melambungkan bola kepada pemain yang melakukan sepakan permulaan (service) dengan jari-jari 90 centimeter.

Tiang dan Jaring

Tiang : dua buah tiang didirikan di tengah-tengah kedua garis samping di sebelah luar dengan jarak 30,5 centimeter dari samping. Tinggi tiang 5 kaki 1 inchi(1,55 meter).

Jaring (net): jaring dibuat dari bahan yang biasa untuk itu (benang kasar/tali) atau dengan nylon dengan ukuran lubang-lubangmya 4-5 cm, lebar jaring 72 cm dan panjangnya tidak lebih dari 6,71 m, pada pinggir atas, bawah, dan samping dibuat pita selebar 5 cm yang diperkuat oleh tali yang dikaitkan pada kedua tiang. Tinggi jaring 1,55 m dari tanah/ lantai.



Bola dibuat dari rotan yang selapis, dianyam bentuk bulat seperti bola. Terdiri dari 9 sampai 11 anyaman dan mempunyai 12 lubang. lingkaran bola 41-43 cm.



Pemain

Permainan ini dimainkan oleh dua regu yang masing-masing pihak terdiri dari 3 orang. Satu orang dari tiga pemain ini berdiri di belakang yang dinamakan "TEKONG". Dua orang lagi ialah pemain depan, seorang di kiri dan seorang di kanan. Pemain yang sebelah kiri dinamakan APIT KIRI dan yang di sebelah kanan dinamakan APIT KANAN.

Istirahat bisa diberikan selama 2 menit sebelum games (set) berakhir dimulai tiap-tiap regu akan bertukar pada set kedua dan set ketiga bila salah satu regu sudah menang dengan skor 3-0, apabila setiap regu terjadi skor imbang 2-2 maka akan dilanjutkan set kelima dengan pertukaran tempat dilakukan setelah diperoleh 8 angka oleh salah satu pihak/regu.

A. Manfaat dan tata tertib di lapangan atau di area pembelajaran

Melihat gerakan tersebut bagi siswa adalah agar siswa mampu meningkatkan kekuatan, kecepatan, keterampilan dan kelincahan gerakan fisiknya. Setelah siswa memiliki tingkat kesegaran jasmani yang baik serta memiliki kemampuan tubuhnya untuk menangkal suatu penyakit.

Di samping itu juga memiliki kemampuan mentalnya seperti percaya diri, keberanian, kebersamaan dan disiplin yang tinggi.

B. Tata tertib di lapangan

1. Siswa dalam mengikuti pelajaran harus memperhatikan petunjuk dari guru.
2. Siswa wajib menjaga ketertiban di lapangan.
3. Sisa tidak boleh meninggalkan tempat sebelum pelajaran selesai.

C. Hal-hal yang harus mendapat perhatian untuk menjaga keselamatan dalam bermain sepak takraw, antara lain :

1. Melakukan pemanasan terlebih dahulu
2. Berpakaian tidak terlalu sempit
3. Mulailah latihan dari yang mudah lebih dahulu
4. Gerakan dilakukan secara alami
5. Perlu didampingi oleh pelatih atau instruktur
6. Melakukan pendinginan usai latihan
7. Meregangkan otot-otot leher
8. Peregangan otot lengan, pinggang, perut, kaki
9. Menguatkan otot lengan dan kaki

D. Hal-hal yang harus dilakukan setelah kegiatan inti

1. Membasuh telapak tangan (cuci tangan)
2. Ganti pakaian sekolah
3. Istirahat

E. Daftar Pustaka

Margono dan Budi Aryanto. 2010, *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Pustaka Insan Madani

Deni.K dan Suro.P. 2010.*Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*, Jakarta: Thurisna

Nuryono.cs. 2010. *Pendidikan Jasmani, olahraga dan Kesehatan*, Jakarta: Sindunata

Lampiran 5

MEDIA PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN 3 Jungsemi

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Kelas/Semester : V/II

Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (1 x pertemuan)

Standar Kompetensi: 6.mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Kompetensi Dasar : 6.2 Mempraktikkan gerak dasar dalam permainan bola besar sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama tim, sportivitas, dan kejujuran **)

Indikator

Kognitif

1. Menjelaskan keterampilan melempar bola dengan benar
2. Menjelaskan keterampilan menimang bola dengan benar

Psikomotor

1. Mempraktikkan keterampilan melempar bola
2. Mempraktikkan keterampilan menimang bola

Afektif

1. Disiplin pada saat berlatih
2. Kesungguhan dalam berlatih
3. Kerjasama dalam latihan
4. Menjadi pendengar yang baik
5. Berani bertanya atau mengeluarkan pendapat

A. Tujuan pembelajaran

Kognitif

1. Menjelaskan keterampilan melempar bola dengan benar
2. Menjelaskan keterampilan gerakan menimang bola dengan benar

Psikomotor

1. Siswa secara bergantian melakukan keterampilan melempar bola
2. Siswa secara bergantian melakukan keterampilan menimang bola

Afektif

1. Disiplin pada saat berlatih
2. Kesungguhan dalam berlatih
3. Kerjasama dalam latihan

4. Menjadi pendengar yang baik
5. Berani bertanya atau mengeluarkan pendapat

Tujuan yang akan dicapai

1. Kelenturan, kekuatan, kecepatan, keseimbangan dalam melakukan gerakan.
2. Posisi badan serta kesungguhan gerakan yang sesuai dengan kebenaran
3. Kebugaran jasmani untuk ketahanan tubuh agar terhindar dari penyakit.

Media pembelajaran :

Bola, cone, peluit, tali, simpai



Lampiran 6

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS I

Satuan Pendidikan : SDN 3 Jungsemi

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Kelas/Semester : V/II

Ruang Lingkup/Aspek: permainan bola besar/ Sepak takraw

Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (1 x pertemuan)

Standar Kompetensi : 6. Mempraktikkan kombinasi berbagai gerak dasar dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar : 6.1 Mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai kerjasama, sportifitas, dan kejujuran**)

Indikator Pencapaian Kompetensi :

Kognitif

1. Menjelaskan cara melempar bola
2. Menjelaskan cara menimang bola

Psikomotor

1. Mempraktikkan cara melempar bola
2. Mempraktikkan cara menimang bola

Afektif

1. Disiplin
2. Tekun
3. Tanggung jawab
4. Percaya diri
5. Ketelitian
6. Kerjasama
7. Toleransi
8. Keberanian

A. Tujuan Pembelajaran

Kognitif

1. Siswa dapat menjelaskan cara melempar bola
2. Siswa dapat menjelaskan cara menimang bola

Psikomotor

1. Siswa mempraktikkan cara melempar bola
2. Siswa mempraktikkan cara menimang bola

Afektif

1. Selama melakukan praktik siswa menunjukkan sikap disiplin
2. Selama melakukan praktik siswa menunjukkan sikap yang tekun
3. Selama melakukan praktik siswa menunjukkan sikap bertanggung jawab
4. Selama melakukan praktik siswa menunjukkan sikap percaya di
5. Selama melakukan praktik siswa menunjukkan sikap kerjasama dengan temannya.
6. Selama melakukan praktik siswa berani bertanya dan mengemukakan pendapat.
7. Selama melakukan praktik siswa menunjukkan sikap toleransi dan menjadi pendengar yang baik.

B. Materi Ajar

Teknik dasar sepak sila permainan sepak takraw

C. Metode Pembelajaran

1. Model : Model pembelajaran kooperatif dan pembelajaran langsung
2. Metode : Demonstrasi, pemberian tugas, bagian

D. Bahan dan Alat

1. Perangkat pembelajaran
2. Buku pedoman mengajar pendidikan di SD jilid III Depdikbud
3. Peluit, bola, cone, simpai.

E. Langkah-langkah Pembelajaran

Persiapan guru

1. Menyiapkan perangkat (silabus, bahan ajar, media pembelajaran, lembar presensi dan penilaian)
2. Menyiapkan peralatan
3. Memeriksa lapangan dan kesiapan siswa

Kegiatan awal (30 menit)

1. Membariskan, berdoa, dan presensi
2. Apersepsi, diberikan pertanyaan yang ada hubungannya dengan materi (gambar gerakan pesepak takraw)
3. Menyampaikan ruang lingkup materi permainan sepak takraw
4. Menyampaikan inti tujuan pembelajaran (khususnya psikomotor dan afektif)

5. Pemanasan

Kegiatan Inti Pembelajaran (80 menit)

Tugas gerak

A. Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan serta memastikan seluruh siswa bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran :

1. Melempar bola

1. Buatlah kelompok yang terdiri atas 2 anak
2. Kemudian membentuk formasi berbanjar dengan jarak tidak terlalu jauh.
3. Tugasnya melambungkan bola ke atas
4. Lemparan bola ke atas dan arahkan bola tersebut ke depan temanmu.
5. Tugasnya melambungkan bola ke arah teman.
6. Lakukan dengan berbagai variasi jangan sampai bola jatuh!



2. Menimang bola

1. Kelompok tetap, formasi tidak berubah
2. Setiap kelompok maju mempraktikkan menimang bola secara individu
3. Setiap kelompok maju mempraktikkan menimang bola dengan lemparan
4. Bola ditimang ke atas kemudian ditangkap kembali
5. Setelah ditangkap bola dilempar kembali ke temannya
6. Usahakan bola tidak jatuh ke tanah
7. Jika sudah lancar dapat dilakukan sambil bergerak





3. Bermain Hoop Takraw berkelompok



B. Guru memotivasi dan mengevaluasi tugas gerak siswa

Ketika siswa melakukan gerakan, guru mengamati keterampilan dan kesungguhan siswa serta member evaluasi/umpan balik dari gerakan yang dilakukan siswa dengan menggunakan lembar penelitian yang terkait psikomotor dan lembar penilaian terkait perilaku berkarakter

- C. Member feedback (kebenaran teknik dan kesesuaian dengan tujuan pembelajarannya) sampai siswa mencapai KKM
- D. Konstruksi nilai-nilai Penjasorkes (sesuai dengan KD)

Guru memberikan pemahaman tentang disiplin dan kerjasama, menjaga keselamatan pada siswa berdasarkan tugas gerak yang dilakukan.

Guru menggunakan lembar penilaian

Kegiatan akhir pembelajaran (30 menit)

1. Pendinginan
Guru memberikan gerakan stretching untuk menurunkan suhu badan.
2. Refleksi, pengalaman belajar siswa
3. Evaluasi
Evaluasi terhadap proses dan hasil belajar siswa (kognitif, psikomotor dan afektif) guru menggunakan lembar penilaian lembar kognitif-afektif-psikomotor
4. Apersepsi, guru memberikan penghargaan atas hasil kerja siswa baik individu maupun secara kelompok.
5. Tindak Lanjut
(diberikan tugas untuk mengerjakan LKS)

F. Penilaian

Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pelajaran

Indikator pencapaian kompetensi	penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
Kognitif <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan gerakan melempar, menimang dan menangkap Psikomotor <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan melempar bola dengan variasi • Melakukan gerakan menimang bola 	Tes	Tes Lisan	<ul style="list-style-type: none"> • Jelaskan cara melakukan gerakan melempar-menimang • Melakukan gerakan melempar dan menimang bola
	Tes	Tes Praktik	

Kendal, 10 April 2013

Mengetahui,
Kepala SDN 3 Jungsemi

Peneliti

Ekowati, S.Pd
NIP. 19621121198302 1 003

Mahroji
NIM. 6101911025

Lampiran 7

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS II

Satuan Pendidikan : SDN 3 Jungsemi

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Kelas/Semester : V/II

Ruang Lingkup/Aspek: permainan bola besar/ Sepak takraw

Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (1 x pertemuan)

Standar Kompetensi : 6. Mempraktikkan kombinasi berbagai gerak dasar dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar : 6.1 Mempraktikkan tvariasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai kerjasama, sportifitas, dan kejujuran**)

Indikator Pencapaian Kompetensi :

Kognitif

1. Menjelaskan cara melempar bola
2. Menjelaskan cara menimang bola
3. Mengamati cara melempar bola
4. Mengamati cara menimang bola

Psikomotor

1. Mempraktikkan cara melempar bola
2. Mempraktikkan cara menimang bola

Afektif

1. Disiplin
2. Tekun
3. Tanggung jawab
4. Percaya diri
5. Ketelitian
6. Kerjasama
7. Toleransi
8. Keberanian

A. Tujuan Pembelajaran

Kognitif

1. Siswa dapat menjelaskan cara melempar bola
2. Siswa dapat menjelaskan cara menimang bola

Psikomotor

1. Siswa mempraktikkan cara melempar bola
2. Siswa mempraktikkan cara menimang bola

Afektif

1. Selama melakukan praktik siswa menunjukkan sikap disiplin
2. Selama melakukan praktik siswa menunjukkan sikap yang tekun
3. Selama melakukan praktik siswa menunjukkan sikap bertanggung jawab
4. Selama melakukan praktik siswa menunjukkan sikap percaya diri
5. Selama melakukan praktik siswa menunjukkan sikap kerjasama dengan temannya.
6. Selama melakukan praktik siswa berani bertanya dan mengemukakan pendapat.
7. Selama melakukan praktik siswa menunjukkan sikap toleransi dan menjadi pendengar yang baik.

B. Materi Ajar

Teknik dasar sepak sila permainan sepak takraw

C. Metode Pembelajaran

1. Model : model pembelajaran kooperatif dan pembelajaran langsung
2. Metode : demonstrasi, pemberian tugas, bagian.

D. Bahan dan Alat

1. Perangkat pembelajaran
2. Buku pedoman mengajar pendidikan di SD jilid III Depdikbud
3. Peluit, bola, net, cone, dan simpai

E. Langkah-langkah Pembelajaran

Persiapan guru

1. Menyiapkan perangkat (silabus, bahan ajar, media pembelajaran, lembar presensi dan penilaian)
2. Menyiapkan peralatan
3. Memeriksa lapangan dan kesiapan siswa

Kegiatan awal (30 menit)

1. Membariskan, berdoa, dan presensi
2. Apersepsi, diberikan pertanyaan yang ada hubungannya dengan materi
3. Menyampaikan ruang lingkup materi permainan sepak takraw
4. Menyampaikan inti tujuan pembelajaran

5. Pemanasan



Kegiatan Inti Pembelajaran (80 menit)

Tugas gerak

A. Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan serta memastikan seluruh siswa bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran :

1. Melempar bola
 1. Buatlah 3 kelompok
 2. Kemudian membentuk formasi berbanjar dengan jarak tidak terlalu jauh
 3. Seorang anak berdiri paling depan
 4. Tugasnya melambungkan bola ke atas
 5. Lemparan bola ke atas dan arahkan bola tersebut ke depan temanmu.
 6. Tugasnya melambungkan bola kearah teman
 7. Lakukan dengan berbagai variasi jangan sampai bola jatuh!



2. Menimang bola

1. Kelompok tetap, formasi tidak berubah
2. Barisan pertama setiap anak memegang bola
3. Siswa di depannya menerima dan menimang bola ke atas
4. Setelah ditimang kemudian ditangkap dan berbalik badan lalu melempar ke atas lagi ke arah teman yang ada didepannya, dst.
5. Usahakan bola tidak jatuh ke tanah
6. Jika sudah lancar dapat dilakukan sambil bergerak



3. Bermain hoop takraw secara berkelompok yang terdiri dari 6 siswa.



B. Guru memotivator dan mengevaluasi tugas gerak siswa

Ketika siswa melakukan gerakan, guru mengamati keterampilan dan kesungguhan siswa serta memberi evaluasi.

C. Memberikan *feedback* (kebenaran teknik dan kesesuaian dengan tujuan pembelajarannya) sampai siswa mencapai KKM.

D. Konstruksi nilai-nilai Penjasorkes

Guru memberikan pemahaman tentang disiplin dan kerjasama.

Kegiatan akhir pembelajaran (30 menit)

Pendinginan

Guru memberikan gerakan stretching untuk menurunkan suhu badan

1. Refleksi, pengalaman belajar siswa

2. Evaluasi

Evaluasi terhadap proses dan hasil belajar siswa (pengetahuan, keterampilan dan sikap) guru menggunakan lembar penilaian lembar kognitif-afektif-psikomotor

5. Apersepsi, guru memberikan penghargaan atas hasil kerja siswa baik individu maupun secara kelompok.

6. Tindak Lanjut (diberikan tugas untuk mengerjakan LKS)

E. Penilaian

Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pelajaran

Indikator pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
Kognitif Menjelaskan gerakan melempar dan menimang	Tes	Tes Lisan	<ul style="list-style-type: none"> Jelaskan cara melakukan gerakan melempar dan menimang
Psikomotor Melakukan gerakan melempar bola dengan variasi Melakukan gerakan menimang bola	Tes	Tes Praktik	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan gerakan melempar dan menimang bola

Kendal, 17 April 2013

Mengetahui,
Kepala SDN 3 Jungsemi

Peneliti

Ekowati, S.Pd
NIP. 19621121198302 1 003

Mahroji
NIM. 6101911025

Lampiran 8

LEMBAR PENILAIAN

LKS. 1

Kognitif
Tes lisan

Permainan sepak takraw termasuk salah satu permainan yang menggunakan bola kecil.

- a. Benar
- b. Salah

Kunci jawaban : b

Rubrik LKS. 1

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	Pengetahuan	4
		Kadang-kadang pengetahuan	2
		Tidak pengetahuan	1
Skor maksimal : 8			

LEMBAR PENILAIAN

LKS. 2

Psikomotor
Tes praktik

Lakukan gerakan menimang bola dengan teknik yang benar!

Hasil kinerja siswa diamati oleh guru dengan menggunakan penilaian :

Aspek yang dinilai	Kualitas gerak			
	1	2	3	4
Sikap saat melakukan gerakan : Keterampilan gerak menimang bola yang baik				
Skor maksimal = 4				

LEMBAR PENILAIAN

LKS. 4

Gerakan keterampilan gerak menimang bola dengan teknik yang lain

Format Keteramoilan Sosial

Petunjuk :

Memberi penilaian dengan skor (1-4) pada kolom sesuai dengan item dari yang diamati

Catatan :

Nilai = (jumlah skor - skor maksimal) x 10

Rubrik Penilaian Perilaku Sosial
Selama di lapangan

No	Nama siswa	Aspek yang dinilai			Jumlah skor	Nilai
		Tata tertib	bertanya	Pendengar yang baik		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Mengetahui,

Kepala SDN 3 Jungsemi

Guru Penjasorkes

Ekowati, S.Pd

NIP. 19621121198302 1 003

Mahroji

NIM. 6101911025

Lampiran 9

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Satuan Pendidikan : SDN 3 Jungsemi

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Kelas/Semester : V (lima) / II

Ruang Lingkup Aspek: Sepak takraw

Standar Kompetensi : 6. Mempraktikkan kombinasi berbagai gerak dasar dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar : 6.1 Mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai kerjasama, sportifitas, dan kejujuran**)

Pilihan Ganda

Kerjakan soal-soal berikut di buku tugas !

1. Jumlah pemain hoop takraw setiap regu adalah
 - a. 3
 - b. 2
 - c. 5
 - d. 4
2. Induk organisasi olahraga sepak takraw di Indonesia adalah
 - a. PSSI
 - b. PSRI
 - c. PSTI
 - d. PBSI
3. Lapangan olahraga yang bentuk dan ukurannya seperti sepak takraw yaitu
 - a. Bulutangkis
 - b. Futsal
 - c. Sepak bola
 - d. Bola basket
4. Bola yang dipakai dalam sepak takraw adalah
 - a. Kecil
 - b. Besar
 - c. karet
 - d. Plastik
5. Pelaksanaan permainan hoop takraw dimulai dengan
 - a. Sepakan
 - b. Tendangan
 - c. Lemparan
 - d. Sepak sila

6. Satu orang pemain yang berdiri di tengah disebut.....
 - a. Tekong
 - b. Apit kanan
 - c. cadangan
 - d. Apit kiri
7. Kemenangan permainan sepak takraw ditentukan dengan
 - a. Waktu
 - b. Inning
 - c. Toss
 - d. Games
8. Yang bukan termasuk teknik dasar sepak takraw adalah
 - a. Menimang
 - b. Menyundul
 - c. Menyikut
 - d. Memaha
9. Pemain di sebelah kanan disebut
 - a. Apit kiri
 - b. Apit kanan
 - c. tekong
 - d. Cadangan
10. Tiap set dibutuhkan angka
 - a. 11
 - b. 15
 - c. 21
 - d. 25

Kunci Jawaban :

1. C
2. C
3. A
4. A
5. C
6. A
7. D
8. C
9. B
10. B

Kendal, 10 April 2013

Mengetahui,

Kepala SDN 3 Jungsemi

Guru Penjaskes

Ekowati, S.Pd

NIP. 19621121198302 1 003

Mahroji

NIM. 6101911025

Lampiran 10

**INSTRUMEN ANALISIS SIKAP (AFEKTIF) DAN
PENGETAHUAN(KOGNITIF) SISWA
SIKLUS I**

Nama Sekolah : SDN 3 Jungsemi
 Kelas/semester : V / II
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
 Tanggal : 10 April 2013
 Waktu : 07.00 – 09.20
 Nama siswa :
 No. absen :

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Afektif						
1.	Siswa bersungguh-sungguh dalam melakukan tugas gerak					
2.	Siswa tekun mengikuti pembelajaran					
3.	Siswa bertanggung jawab dalam melakukan tugas gerak					
4.	Kedisiplinan siswa dalam pembelajaran					
5.	Antusias siswa dalam mengikuti KBM					
6.	Siswa mampu bekerjasama dan berinteraksi dengan siswa lain					
7.	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan yang diberikan guru					
8.	Siswa aktif bertanya jika keterangan guru kurang jelas					
9.	Keaktifan siswa dalam pembelajaran					
10	Siswa berani mengemukakan pendapat					
Jumlah skor tiap butir						
Total skor						

Kognitif

1.	Siswa dapat menjelaskan gerak melempar bola dengan baik					
2.	Siswa dapat menjelaskan gerak menimang bola dengan baik					
3.	Siswa dapat menjelaskan kombinasi gerak melempar dan menimang bola dengan baik					
4.	Siswa dapat menjelaskan permainan Hoop takraw					
Jumlah skor tiap butir						
Total skor						

Kendal, 10 April 2013

Kolaborator

Muh.Rofly Hanifah,S.Pd

NIP. 19830815201001 1 025

Lampiran 11

**INSTRUMEN ANALISA SIKAP (AFEKTIF) DAN
PENGETAHUAN(KOGNITIF) SISWA
SIKLUS II**

Nama Sekolah : SDN 3 Jungsemi
 Kelas/semester : V / II
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
 Tanggal : 17 April 2013
 Waktu : 07.00 – 09.20
 Nama siswa :
 No. absen :

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Afektif						
1.	Siswa bersungguh-sungguh dalam melakukan tugas gerak					
2.	Siswa tekun mengikuti pembelajaran					
3.	Siswa bertanggung jawab dalam melakukan tugas gerak					
4.	Kedisiplinan siswa dalam pembelajaran					
5.	Antusias siswa dalam mengikuti KBM					
6.	Siswa mampu bekerjasama dan berinteraksi dengan siswa lain					
7.	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan yang diberikan guru					
8.	Siswa aktif bertanya jika keterangan guru kurang jelas					
9.	Keaktifan siswa dalam pembelajaran					
10.	Siswa berani mengemukakan pendapat					
Jumlah skor tiap butir						
Total skor						

Kognitif

1.	Siswa dapat menjelaskan gerak melempar bola dengan baik					
2.	Siswa dapat menjelaskan gerak menimang bola dengan baik					
3.	Siswa dapat menjelaskan kombinasi gerak melempar dan menimang bola dengan baik					
4.	Siswa dapat menjelaskan permainan Hoop takraw					
Jumlah skor tiap butir						
Total skor						

Kendal, 17 April 2013

Kolaborator

Muh.Rofly Hanifah,S.Pd

NIP. 19830815201001 1 025

Lampiran 12

**INSTRUMEN ANALISIS GERAK (PSIKOMOTOR)
MELEMPAR DAN MENIMANG SIKLUS I**

Nama :

Kelas :

No. presensi :

Petunjuk :

1. Cermatilah indikator analisis dan sub indikator analisis gerak melempar, dan menimang!
2. Berilah tanda centang (V) pada kolom skor untuk penilaian gerakan siswa!
3. Skor penilaian :
 - 4: keterampilan yang dimiliki sangat baik
 - 3 : keterampilan yang dimiliki baik
 - 2 : keterampilan yang dimiliki cukup baik
 - 1 : keterampilan yang dimiliki tidak baik
 - 0 : keterampilan yang dimiliki sangat tidak baik

No.	Indikator Gerak Dasar	Sub Indikator Gerak	Skor				
			4	3	2	1	0
I	Melempar	<ul style="list-style-type: none"> • Kepala tegak dan pandangan menghadap ke depan • Sikap badan tegak, lutut ngeper • Tinggi lemparan berjarak minimal 1 meter dari kepala • Memegang bola kedua tangan menghadap ke atas, posisi bola setinggi pinggang, kedua lengan ditekuk • Berdiri sambil membawa bola setinggi pinggang dengan telapak tangan menghadap ke atas • Bola dilempar ke atas dengan jarak 1 meter dari kepala • Konsentrasi mata pada bola yang dilempar 					

II	Menimang	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiri dengan dua kaki terbuka berjarak selebar bahu. • Jarak badan terhadap bola kurang lebih sejauh separuh panjang lengan, jadi badan lebih dekat terhadap bola karena kaki pemukul berada dengan posisi seperti orang bersila (ditekuk), kaki sepak digerakkan melipat setinggi lutut kaki tumpu. • Bola dikenai atau bersentuh dengan bagian dalam kaki sepak pada bagian bawah bola. • Kaki tumpu agak ditekuk sedikit dan badan dibungkukan sedikit. • Kedua tangan dibuka dan di bengkokan pada siku untuk menjaga keseimbangan. • Pergelangan kaki sepak pada waktu menyepak dikencangkan. • Bola disepak ke atas lurus melewati kepala. 					
----	----------	--	--	--	--	--	--

Skor maksimal : 12

$$Prosentase = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kendal, 10 April 2013
Kolaborator

Muh.Rofly Hanifah,S.Pd

NIP. 19830815201001 1 025

Lampiran 13

INSTRUMEN ANALISIS GERAK (PSIKOMOTOR) MELEMPAR DAN MENIMANG SIKLUS II

Nama :

Kelas :

No. presensi :

Petunjuk :

1. Cermatilah indikator analisis dan sub indikator analisis gerak melempar, menimang!
2. Berilah tanda centang (V) pada kolom skor untuk penilaian gerakan siswa!
3. Skor penilaian :
 - 4: keterampilan yang dimiliki sangat baik
 - 3: keterampilan yang dimiliki baik
 - 2 : keterampilan yang dimiliki cukup baik
 - 1 : keterampilan yang dimiliki tidak baik
 - 0 : keterampilan yang dimiliki sangat tidak baik

No	Indikator Gerak Dasar	Sub Indikator Gerak	Skor				
			4	3	2	1	0
	Melempar	<ul style="list-style-type: none"> • Kepala tegak dan pandangan menghadap ke depan • Sikap badan tegak, lutut ngeper • Tinggi lemparan berjarak minimal 1 meter dari kepala • Memegang bola kedua tangan menghadap ke atas, posisi bola setinggi pinggang, kedua lengan ditekuk • Berdiri sambil membawa bola setinggi pinggang dengan telapak tangan menghadap ke atas • Bola dilempar ke atas dengan jarak 1 meter dari kepala • Konsentrasi mata pada bola yang dilempar 					

II	Menimang	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiri dengan dua kaki terbuka berjarak selebar bahu. • Jarak badan terhadap bola kurang lebih sejauh separuh panjang lengan, jadi badan lebih dekat terhadap bola karena kaki pemukul berada dengan posisi seperti orang bersila (ditekuk), kaki sepak digerakkan melipat setinggi lutut kaki tumpu. • Bola dikenai atau bersentuh dengan bagian dalam kaki sepak pada bagian bawah bola. • Kaki tumpu agak ditekuk sedikit dan badan dibungkukan sedikit. • Kedua tangan dibuka dan di bengkokan pada siku untuk menjaga keseimbangan. • Pergelangan kaki sepak pada waktu menyepak dikencangkan. • Bola disepak ke atas lurus melewati kepala. 					
----	----------	--	--	--	--	--	--

Maksimal : 12

Skor minimal : 0

$$Prosentase = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kendal, 17 April 2013

Kolaborator

Muh.Rofly Hanifah,S.Pd

NIP. 19830815201001 1 025

Lampiran 14

Angket Responden Minat Siswa

Nama Sekolah : SD Negeri 3 Jungsemi
 Kelas / Semester : V / II
 Tanggal : 10 April 2013
 Waktu : 09.30-10.00
 Nama Siswa :

Petunjuk!

1. Berilah tanda silang (X) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan diri anda!
2. Berilah tanda (≠) untuk jawaban yang tidak jadi anda pilih kemudian beri tanda silang(X) untuk jawaban yang kainnya yang menurut anda behar!
3. Jawablah dengan jujur, karena objektivitas kejujuran anda sangat membantu kami.
4. Kami ucapkan terima kasih atas kesediaannya dalam pengisian angket ini.

Pertanyaan :

1. Bagaimana perasaan anda ketika pembelajaran sepak takraw dengan menggunakan permainan hoop takraw?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak setuju
 - d. Sangat tidak setuju
2. Bagaimana pendapat anda tentang penggunaan media / alat yang digunakan saat pembejaran menimang bola langsung?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak setuju
 - d. Sangat tidak setuju
3. Dengan model pembelajaran seperti ini, saya aktif dalam mengikuti pembelajaran sepak takraw?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak setuju
 - d. Sangat tidak setuju

4. Dalam pembelajaran seperti ini, saya lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru.
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak setuju
 - d. Sangat tidak setuju
5. Menurut pendapat anda, apakah model pembelajaran seperti ini merupakan hal yang baru bagi anda?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Tidak setuju
 - d. Sangat tidak setuju

Lampiran 15

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Nama Sekolah : SD Negeri 3 Jungsemi
 Kelas / Semester : V / II
 Mata Pelajaran : Pendidikan, Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Tanggal : 10 April 2013
 Waktu : 07.00-09.20
 Nama guru/Peneliti : Mahroji

No	Indikator	Skala Penelitian				
		1	2	3	4	5
1.	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru					
2.	Siswa memperhatikan peragaan yang diberikan oleh guru					
3.	Siswa melakukan perintah dari guru dengan baik					
4.	Siswa mempraktikkan gerakan menimang bola dengan baik					
5.	Respon siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru					
6.	Kemampuan interaksi siswa dengan guru, siswa dengan siswa lain					
7.	Kedisiplinan siswa dalam pembelajaran					
8.	Siswa mampu menggunakan media pembelajaran dengan baik					
9.	Antusias siswa dalam mengikuti KBM					
10.	Keaktifan siswa dalam pembelajaran					
Jumlah skor tiap butir						
Total skor		$= \frac{\text{Skor perolehan}}{50} \times 100\%$				

Keterangan:

Keterampilan siswa	85-100%	: sangat baik (A)
Keterampilan siswa	65-84%	: baik (B)
Keterampilan siswa	55-64%	: cukup (C)
Keterampilan siswa	0-54%	: kurang (D)

Kendal, 10 April 2013

Kolaborator

Muh.Rofly Hanifah,S.Pd

NIP. 19830815201001 1 025

Lampiran 16

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Nama Sekolah : SD Negeri 3 Jungsemi

Kelas / Semester : V / II

Mata Pelajaran : Pendidikan, Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Tanggal : 17 April 2013

Waktu : 07.00-09.20

Nama guru/Peneliti : Mahroji

No	Indikator	Skala Penelitian				
		1	2	3	4	5
1.	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru					
2.	Siswa memperhatikan peragaan yang diberikan oleh guru					
3.	Siswa melakukan perintah dari guru dengan baik					
4.	Siswa mempraktikkan gerakan menimang bola dengan baik					
5.	Respon siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru					
6.	Kemampuan interaksi siswa dengan guru, siswa dengan siswa lain					
7.	Kedisiplinan siswa dalam pembelajaran					
8.	Siswa mampu menggunakan media pembelajaran dengan baik					
9.	Antusias siswa dalam mengikuti KBM					
10.	Keaktifan siswa dalam pembelajaran					
Jumlah skor tiap butir						
Total skor		$= \frac{\text{Skor perolehan}}{50} \times 100\%$				

Keterangan :

Keterampilan siswa 85-100% : sangat baik (A)

Keterampilan siswa 65-84% : baik (B)

Keterampilan siswa 55-64% : cukup (C)

Keterampilan siswa 0-54% : kurang (D)

Kendal, 17 April 2013

Kolaborator

Muh.Rofly Hanifah,S.Pd

NIP. 19830815201001 1 025

Lampiran 17

DAFTAR NAMA RESPONDEN

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Nelly Agustin	p
2	Siti Ustadhiyah	P
3	Achmad Fadlu Riski	L
4	Achmad Nurfathoni	L
5	Dina Nurul Huda	L
6	Feri Burhanudin	L
7	Indra Putra Kurniawan	L
8	M. Firdaus Rohmad	L
9	Nihayatus Siffa	P
10	Agus Susanto	L
11	Achmad Zakariya	L
12	Ayu Sofi Wulandari	P
13	Dian Qoniatul M	P
14	Dina Nur Safitri	P
15	Fahris Alfi Alfaizar	L
16	Fatih Muhammad H	L
17	Fazila Rohmatun N	P
18	Ikmal	L
19	Ima Safitri	P
20	Jefri Rahmat M	L
21	Khoiru Sobirin	L
22	M. Sofwanul Akmal	L

23	Nabila Oktianafalah	P
24	Nailatul Maghfiroh	P
25	Nurul Nurdiansyah	L
26	Riyan Satrio Anggoro	L
27	Rizal Septian A	L
28	Ulil Yusuf	L
29	Vindi Ika Indriyani	P
30	Muh. Soleh	L
31	Siti Nilna Rusda	P

Lampiran 18

GAMBAR KEGIATAN SIKLUS I



Lampiran 19

GAMBAR KEGIATAN SIKLUS II



Lampiran 20

TABULASI HASIL ANGKET RESPON MINAT SISWA

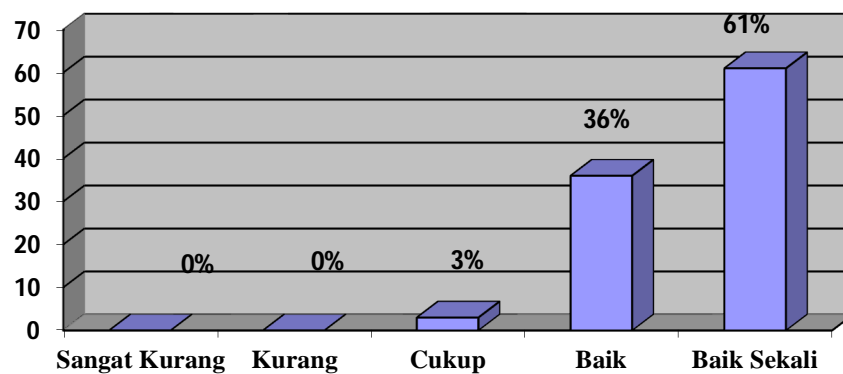
NO	KODE RESP.	TINGKAT KEPUASAN SISWA				
		1	2	3	4	5
1	R-01	4	4	4	4	4
2	R-02	4	3	1	2	4
3	R-03	4	4	4	4	4
4	R-04	4	4	4	4	4
5	R-05	3	4	4	3	4
6	R-06	4	3	4	3	4
7	R-07	4	4	4	3	4
8	R-08	4	4	4	4	4
9	R-09	4	3	4	4	3
10	R-10	4	3	3	4	3
11	R-11	4	3	4	4	3
12	R-12	3	4	4	4	4
13	R-13	3	3	3	4	4
14	R-14	3	3	4	3	4
15	R-15	3	3	4	4	4
16	R-16	4	3	4	3	3
17	R-17	3	3	4	4	3
18	R-18	3	3	4	3	3
19	R-19	3	2	4	4	3
20	R-20	4	4	4	3	4
21	R-21	4	4	4	3	4
22	R-22	4	3	3	4	3
23	R-23	4	4	4	4	4
24	R-24	4	4	4	4	4
25	R-25	4	3	4	4	3
26	R-26	4	4	4	4	4
27	R-27	3	3	4	4	3
28	R-28	3	3	3	4	3
29	R-29	4	4	4	4	4
30	R-30	4	4	4	4	4
31	R-31	4	4	4	4	4

PROSENTASE HASIL ANGKET RESPON MINAT SISWA

No.	Kode Resp.	Respon Minat		
		Jumlah	%	Kriteria
1	R-01	20	100	Baik Sekali
2	R-02	14	70	Cukup
3	R-03	20	100	Baik Sekali
4	R-04	20	100	Baik Sekali
5	R-05	18	90	Baik Sekali
6	R-06	18	90	Baik Sekali
7	R-07	19	95	Baik Sekali
8	R-08	20	100	Baik Sekali
9	R-09	18	90	Baik Sekali
10	R-10	17	85	Baik
11	R-11	18	90	Baik Sekali
12	R-12	19	95	Baik Sekali
13	R-13	17	85	Baik
14	R-14	17	85	Baik
15	R-15	18	90	Baik Sekali
16	R-16	17	85	Baik
17	R-17	17	85	Baik
18	R-18	16	80	Baik
19	R-19	16	80	Baik
20	R-20	19	80	Baik
21	R-21	19	95	Baik Sekali
22	R-22	17	85	Baik
23	R-23	20	100	Baik Sekali
24	R-24	20	100	Baik Sekali
25	R-25	18	90	Baik Sekali
26	R-26	20	100	Baik Sekali
27	R-27	17	85	Baik
28	R-28	16	80	Baik
29	R-29	20	100	Baik Sekali
30	R-30	20	100	Baik Sekali
31	R-31	20	100	Baik Sekali
Rata-rata		18,13	91	Baik Sekali
		F		%
sangat Kurang		0		0
Kurang		0		0

Cukup	1	3
Baik	11	36
Baik Sekali	19	61

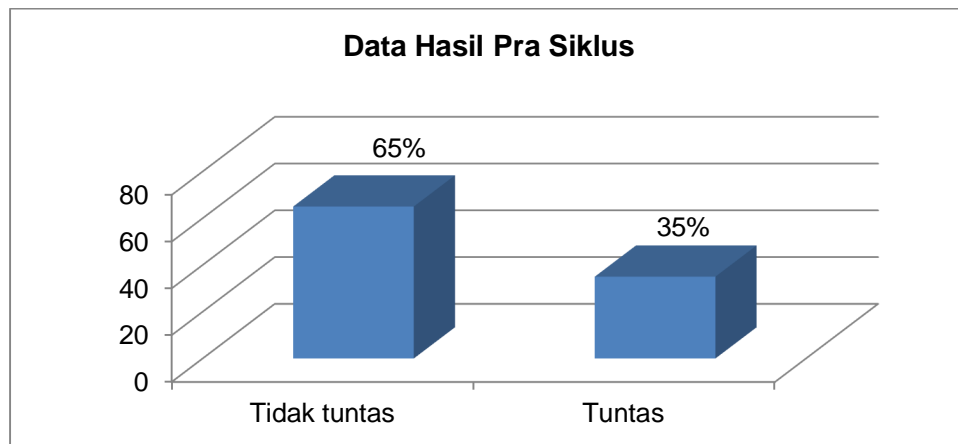
Respon Minat Siswa



DATA HASIL PRA SIKLUS

No	Kode Resp.	Nilai	Kriteria
1	R-01	65	Tidak tuntas
2	R-02	65	Tidak tuntas
3	R-03	73	Tuntas
4	R-04	74	Tuntas
5	R-05	72	Tuntas
6	R-06	68	Tidak tuntas
7	R-07	69	Tidak tuntas
8	R-08	74	Tuntas
9	R-09	67	Tidak tuntas
10	R-10	73	Tuntas
11	R-11	67	Tidak Tuntas
12	R-12	67	Tidak tuntas
13	R-13	67	Tidak tuntas
14	R-14	67	Tidak tuntas
15	R-15	68	Tidak tuntas
16	R-16	69	Tidak tuntas
17	R-17	73	Tuntas

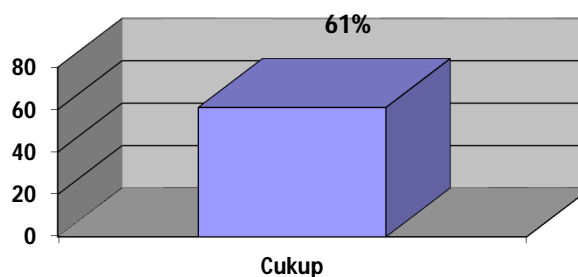
18	R-18	75	Tuntas
19	R-19	67	Tidak tuntas
20	R-20	69	Tidak tuntas
21	R-21	74	Tuntas
22	R-22	73	Tuntas
23	R-23	68	Tidak tuntas
24	R-24	67	Tidak tuntas
25	R-25	74	Tuntas
26	R-26	74	Tuntas
27	R-27	68	Tidak tuntas
28	R-28	66	Tidak tuntas
29	R-29	67	Tidak tuntas
30	R-30	68	Tidak tuntas
31	R-31	66	Tidak tuntas
Jumlah		2154	Tidak tuntas 65%
Rata-rata		69	Tuntas 35%



Prosentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Data	Indikator									
Aktivitas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Siswa	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Prosentase	F			%						
Sangat Baik	85-100%									
Baik	65-84%									
Cukup	55-64%			61						
Kurang	0-54%									

Aktivitas Siswa Siklus I



Data Hasil Observasi Siklus II

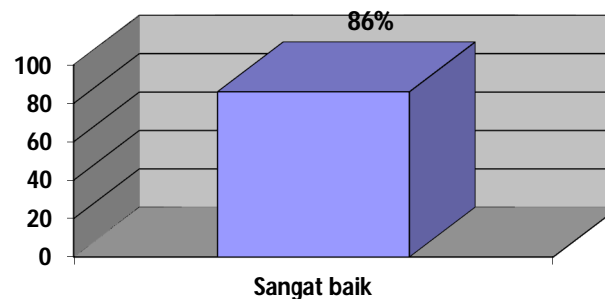
No.	Kode Resp.	Indikator									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	R-01	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4
2	R-02	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	R-03	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5
4	R-04	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
5	R-05	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
6	R-06	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5
7	R-07	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4
8	R-08	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4
9	R-09	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3
10	R-10	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5
11	R-11	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3
12	R-12	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5
13	R-13	4	5	4	3	4	4	4	3	4	4
14	R-14	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4
15	R-15	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5

16	R-16	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5
17	R-17	5	5	4	3	4	4	4	4	4	5
18	R-18	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
19	R-19	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5
20	R-20	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5
21	R-21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
22	R-22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
23	R-23	4	4	4	3	4	5	4	4	5	5
24	R-24	5	5	4	3	4	5	5	4	5	5
25	R-25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
26	R-26	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
27	R-27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
28	R-28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
29	R-29	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4
30	R-30	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5
31	R-31	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4
Rata-rata		5	5	4	4	4	4	4	4	4	4

Prosentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Data	Indikator									
Aktifitas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Siswa	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4
Persentase	F			%						
Sangat Baik	85-100%			86						
Baik	65-84%									
Cukup	55-64%									
Kurang	0-54%									

Aktifitas Siswa Siklus II



**TABULASI KETERAMPILAN MELEMPAR DAN MENIMANG
(PSIKOMOTOR) SIKLUS I**

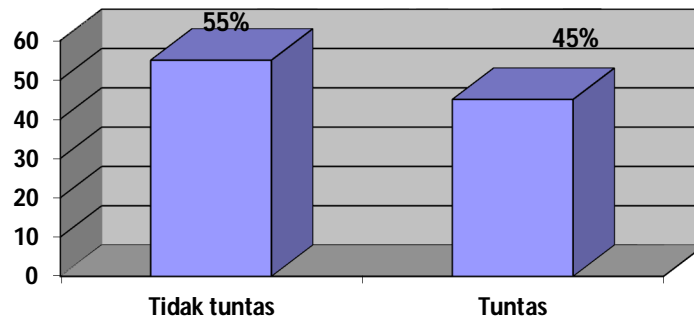
No.	Kode Resp.	KETERAMPILAN													
		Melempar							Menimang						
		1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7
1	R-01	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	1
2	R-02	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1
3	R-03	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4
4	R-04	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
5	R-05	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2
6	R-06	3	1	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2
7	R-07	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3
8	R-08	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2
9	R-09	3	2	2	3	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1
10	R-10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
11	R-11	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2
12	R-12	3	3	3	3	3	2	3	2	2	1	1	2	1	1
13	R-13	3	2	3	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2
14	R-14	3	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	2	1
15	R-15	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3
16	R-16	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3
17	R-17	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2
18	R-18	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
19	R-19	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2
20	R-20	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3
21	R-21	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3
22	R-22	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4
23	R-23	3	3	3	3	2	3	2	1	2	2	1	1	1	1
24	R-24	3	2	2	2	2	2	3	3	2	1	2	1	2	1
25	R-25	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2
26	R-26	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3
27	R-27	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3
28	R-28	2	1	2	2	1	2	2	2	1	3	2	2	2	2
29	R-29	3	3	2	3	3	3	4	2	2	2	3	2	2	2
30	R-30	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2
31	R-31	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1

**PROSENTASE HASIL PER ASPEK MELEMPAR DAN MENIMANG
(PSIKOMOTOR) SIKLUS I**

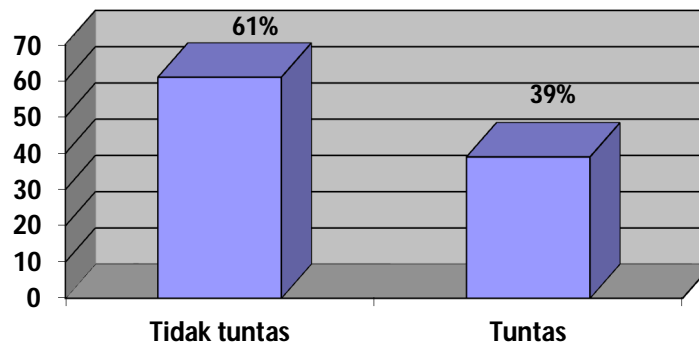
No	Kode Resp	Melempar			Menimang			Total		
		Σ	%	Kriteria	Σ	%	Kriteria	Σ	%	Kriteria
1	R-01	18	64	Tidak tuntas	15	54	Tidak tuntas	33	59	Tidak tuntas
2	R-02	16	57	Tidak tuntas	13	46	Tidak tuntas	29	52	Tidak tuntas
3	R-03	22	79	Tuntas	21	75	Tuntas	43	77	Tuntas
4	R-04	21	75	Tuntas	20	71	Tuntas	41	73	Tuntas
5	R-05	17	61	Tidak tuntas	20	71	Tuntas	37	66	Tidak tuntas
6	R-06	15	54	Tidak tuntas	16	57	Tidak tuntas	31	55	Tidak tuntas
7	R-07	21	75	Tuntas	23	82	Tuntas	44	79	Tuntas
8	R-08	17	61	Tidak tuntas	20	71	Tuntas	37	66	Tidak tuntas
9	R-09	16	57	Tidak tuntas	10	36	Tidak tuntas	26	46	Tidak tuntas
10	R-10	21	75	Tuntas	20	71	Tuntas	41	73	Tidak tuntas
11	R-11	20	71	Tuntas	19	68	Tidak tuntas	39	70	Tuntas
12	R-12	20	71	Tuntas	10	36	Tidak tuntas	30	54	Tidak tuntas
13	R-13	17	61	Tidak tuntas	9	32	Tidak tuntas	26	46	Tidak tuntas
14	R-14	16	57	Tidak tuntas	11	39	Tidak tuntas	27	48	Tidak tuntas
15	R-15	20	71	Tuntas	22	79	Tuntas	42	75	Tuntas
16	R-16	19	68	Tidak tuntas	19	68	Tidak tuntas	38	68	Tidak tuntas
17	R-17	17	61	Tidak tuntas	16	57	Tidak tuntas	33	59	Tidak tuntas
18	R-18	22	79	Tuntas	20	71	Tuntas	42	61	Tidak tuntas
19	R-19	15	54	Tidak tuntas	12	43	Tidak tuntas	27	48	Tidak tuntas
20	R-20	17	61	Tidak tuntas	19	68	Tidak tuntas	36	64	Tidak tuntas
21	R-21	23	82	Tuntas	21	75	Tuntas	44	79	Tuntas
22	R-22	22	79	Tuntas	26	93	Tuntas	48	86	Tuntas
23	R-23	19	68	Tidak tuntas	9	32	Tidak tuntas	28	50	Tidak tuntas
24	R-24	16	57	Tidak tuntas	12	43	Tidak tuntas	28	50	Tidak tuntas
25	R-25	21	75	Tuntas	20	71	Tuntas	41	73	Tidak tuntas
26	R-26	20	71	Tuntas	20	71	Tuntas	40	71	Tuntas
27	R-27	20	71	Tuntas	18	64	Tidak tuntas	38	68	Tidak tuntas
28	R-28	12	43	Tidak tuntas	14	50	Tidak tuntas	26	46	Tidak tuntas
29	R-29	21	75	Tuntas	15	54	Tidak tuntas	36	64	Tidak tuntas
30	R-30	18	64	Tidak tuntas	18	64	Tidak tuntas	36	64	Tidak tuntas
31	R-31	15	54	Tidak tuntas	12	43	Tidak tuntas	27	48	Tidak tuntas
Rata-rata		19	66	Tidak tuntas	17	60	Tidak tuntas	35	63	Tidak tuntas

	F	%	F	%	F	%
Tidak Tuntas	17	55	19	61	23	74
Tuntas	14	45	12	39	8	26

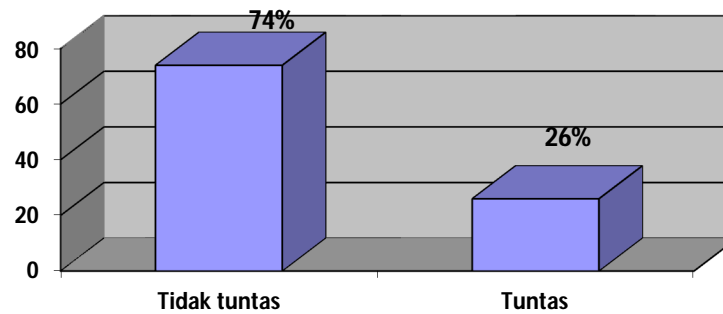
Prosentase melempar



Prosentase menimang



Total Data

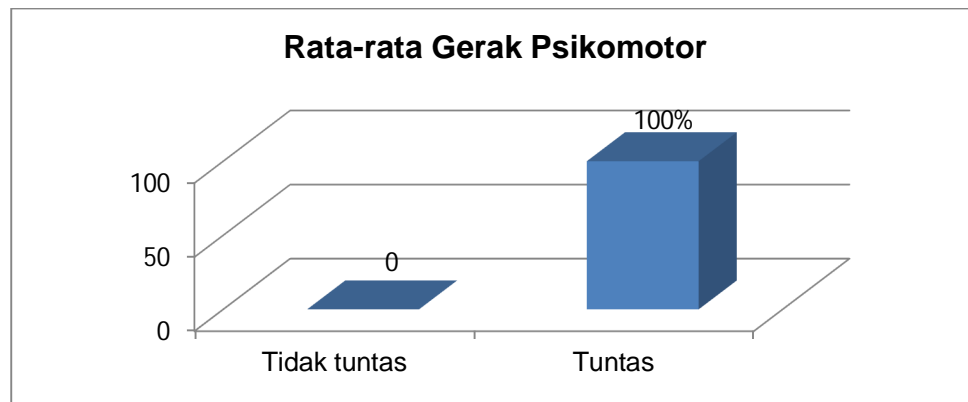
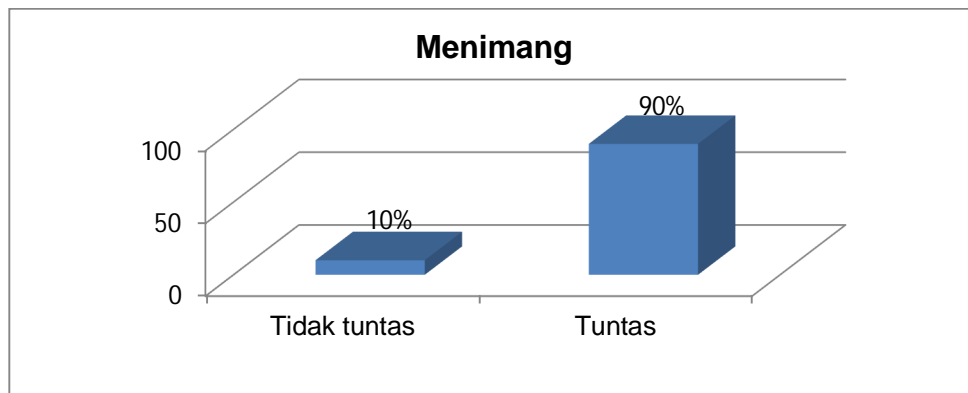
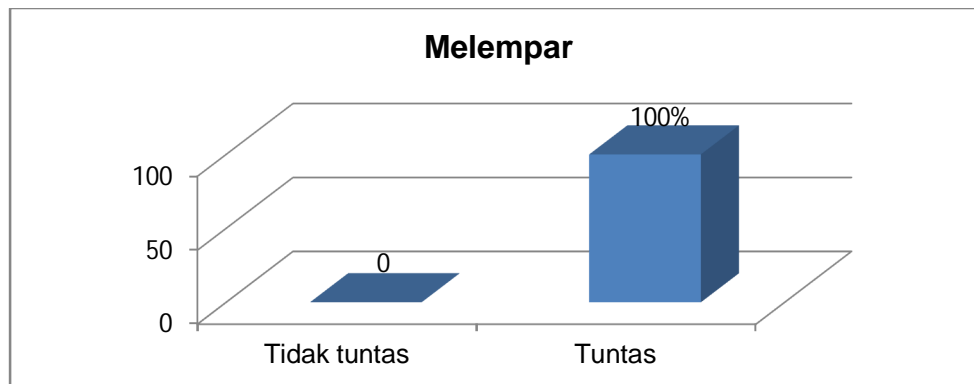


**Analisis Deskriptif Upaya Meningkatkan Efektifitas Menimang Bola Sepak
Takraw Melalui Permainan Hoop Takraw Pada Siswa Kelas V SDN 3 Jungsemi
Kangkung Kendal Tahun Ajaran 2012/2013
SIKLUS I**

Indikator	Skor Total	Skor Ideal	%	Kriteria
Melempar	574	868	66	Tidak tuntas
Menimang	520	868	60	Tidak tuntas
Jumlah	1094	1736	63	Tidak tuntas

**PROSENTASE HASIL PER ASPEK MELEMPAR DAN MENIMANG
(PSIKOMOTOR) SIKLUS II**

NO	Kode	Melempar			Menimang			Total		
	Resp.	Σ	%	Kriteria	Σ	%	Kriteria	Σ	%	Kriteria
1	R-01	22	79	Tuntas	17	61	Tidak Tuntas	39	70	Tuntas
2	R-02	24	86	Tuntas	18	64	Tidak Tuntas	42	73	Tuntas
3	R-03	27	96	Tuntas	27	96	Tuntas	54	79	Tuntas
4	R-04	28	100	Tuntas	27	96	Tuntas	55	80	Tuntas
5	R-05	26	93	Tuntas	24	86	Tuntas	50	77	Tuntas
6	R-06	28	100	Tuntas	25	89	Tuntas	53	80	Tuntas
7	R-07	28	100	Tuntas	27	96	Tuntas	55	80	Tuntas
8	R-08	28	100	Tuntas	26	93	Tuntas	54	80	Tuntas
9	R-09	25	89	Tuntas	22	79	Tuntas	47	75	Tuntas
10	R-10	27	96	Tuntas	27	96	Tuntas	54	79	Tuntas
11	R-11	22	79	Tuntas	22	79	Tuntas	44	70	Tuntas
12	R-12	28	100	Tuntas	22	79	Tuntas	50	80	Tuntas
13	R-13	25	89	Tuntas	21	75	Tuntas	46	75	Tuntas
14	R-14	27	96	Tuntas	25	89	Tuntas	52	79	Tuntas
15	R-15	28	100	Tuntas	27	96	Tuntas	55	80	Tuntas
16	R-16	28	100	Tuntas	26	93	Tuntas	54	80	Tuntas
17	R-17	26	93	Tuntas	21	75	Tuntas	47	77	Tuntas
18	R-18	27	96	Tuntas	27	96	Tuntas	54	79	Tuntas
19	R-19	27	96	Tuntas	21	75	Tuntas	48	79	Tuntas
20	R-20	28	100	Tuntas	24	86	Tuntas	52	80	Tuntas
21	R-21	28	100	Tuntas	27	96	Tuntas	55	80	Tuntas
22	R-22	28	100	Tuntas	26	93	Tuntas	54	80	Tuntas
23	R-23	25	89	Tuntas	25	89	Tuntas	50	75	Tuntas
24	R-24	28	100	Tuntas	24	86	Tuntas	52	80	Tuntas
25	R-25	28	100	Tuntas	24	86	Tuntas	52	80	Tuntas
26	R-26	27	96	Tuntas	27	96	Tuntas	54	79	Tuntas
27	R-27	26	93	Tuntas	23	82	Tuntas	49	77	Tuntas
28	R-28	25	89	Tuntas	26	93	Tuntas	51	75	Tuntas
29	R-29	26	93	Tuntas	20	71	Tuntas	46	77	Tuntas
30	R-30	28	100	Tuntas	26	93	Tuntas	54	80	Tuntas
31	R-31	23	82	Tuntas	19	68	Tidak Tuntas	42	71	Tuntas
Rata-rata		26	95	Tuntas	24	86	Tuntas	50	78	Tuntas
		F	%		F	%		F	%	
Tidak tuntas		0	0		3	10		0	0	
Tuntas		31	100		28	90		31	100	



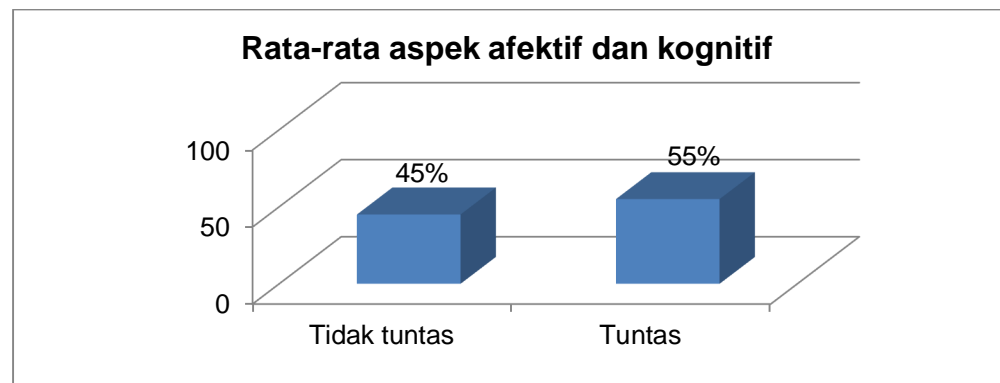
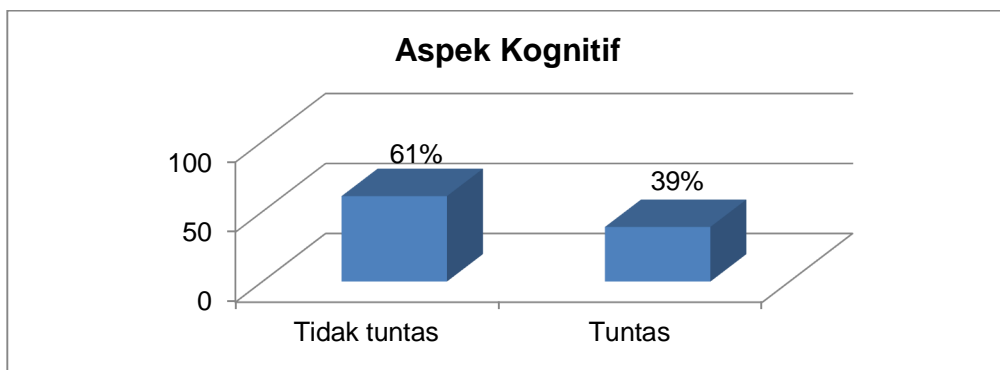
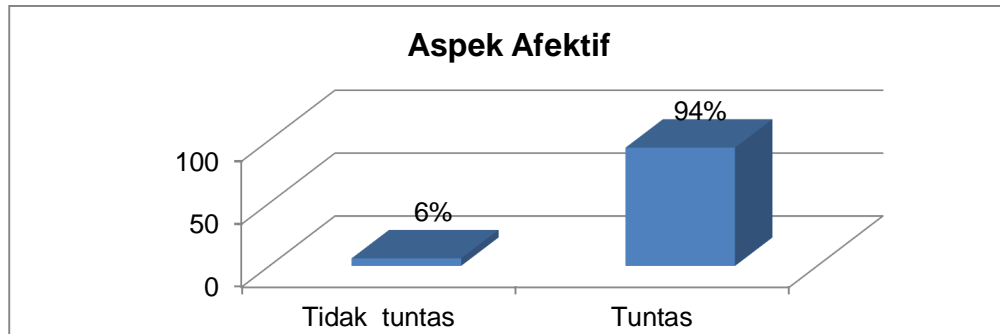
**Analisis Deskriptif Upaya Meningkatkan Efektifitas Menimang Bola Sepak
Takraw Melalui Permainan Hoop Takraw Pada Siswa Kelas V SDN 3 Jungsemi
Kangkung Kendal Tahun Ajaran 2012/2013**

SIKLUS II

Indikator	Skor total	Skor Ideal	%	Kriteria
Melempar	821	868	95	Tuntas
Menimang	743	868	86	Tuntas
Jumlah	1564	1736	90	Tuntas

PERSENTASE HASIL PER ASPEK AFEKTIF DAN KOGNITIF SIKLUS I

No	Kode	Afektif			Kognitif			Total		
	Resp.	Σ	%	Kriteria	Σ	%	Kriteria	Σ	%	Kriteria
1	R-01	27	68	Tidak tuntas	9	45	Tidak tuntas	18	56	Tidak tuntas
2	R-02	23	58	Tidak tuntas	8	40	Tidak tuntas	16	49	Tidak tuntas
3	R-03	35	88	Tuntas	14	70	Tuntas	25	79	Tuntas
4	R-04	35	88	Tuntas	13	65	Tidak tuntas	24	76	Tuntas
5	R-05	29	73	Tuntas	11	55	Tidak tuntas	20	64	Tidak tuntas
6	R-06	30	75	Tuntas	13	65	Tidak tuntas	22	70	Tuntas
7	R-07	32	80	Tuntas	13	65	Tidak tuntas	23	73	Tuntas
8	R-08	36	90	Tuntas	17	85	Tuntas	27	88	Tuntas
9	R-09	29	73	Tuntas	12	60	Tidak tuntas	21	66	Tidak tuntas
10	R-10	34	85	Tuntas	15	75	Tuntas	25	80	Tuntas
11	R-11	28	70	Tuntas	13	65	Tidak tuntas	21	68	Tidak tuntas
12	R-12	40	100	Tuntas	14	70	Tuntas	27	85	Tuntas
13	R-13	32	80	Tuntas	13	65	Tidak tuntas	23	73	Tuntas
14	R-14	36	90	Tuntas	13	65	Tidak tuntas	25	78	Tuntas
15	R-15	40	100	Tuntas	17	85	Tuntas	29	93	Tuntas
16	R-16	37	93	Tuntas	13	65	Tidak tuntas	25	79	Tuntas
17	R-17	38	95	Tuntas	13	65	Tidak tuntas	26	80	Tuntas
18	R-18	40	100	Tuntas	13	65	Tidak tuntas	27	83	Tuntas
19	R-19	40	100	Tuntas	16	80	Tuntas	28	90	Tuntas
20	R-20	42	105	Tuntas	17	85	Tuntas	30	95	Tuntas
21	R-21	40	100	Tuntas	17	85	Tuntas	29	93	Tuntas
22	R-22	40	100	Tuntas	16	80	Tuntas	28	90	Tuntas
23	R-23	30	75	Tuntas	12	60	Tidak tuntas	21	68	Tidak tuntas
24	R-24	40	100	Tuntas	16	80	Tuntas	28	90	Tuntas
25	R-25	40	100	Tuntas	16	80	Tuntas	28	90	Tuntas
26	R-26	40	100	Tuntas	17	85	Tuntas	29	93	Tuntas
27	R-27	33	83	Tuntas	13	65	Tidak tuntas	23	74	Tuntas
28	R-28	33	83	Tuntas	13	65	Tidak tuntas	23	74	Tuntas
29	R-29	40	100	Tuntas	13	65	Tidak tuntas	27	83	Tuntas
30	R-30	40	100	Tuntas	16	80	Tuntas	28	90	Tuntas
31	R-31	33	83	Tuntas	12	60	Tidak tuntas	23	71	Tuntas
Rata-rata		35	88	Tuntas	14	69	Tidak tuntas	25	79	Tuntas
		F	%		F	%		F	%	
Tidak tuntas		2	6		19	61		14	45	
Tuntas		29	94		12	39		17	55	

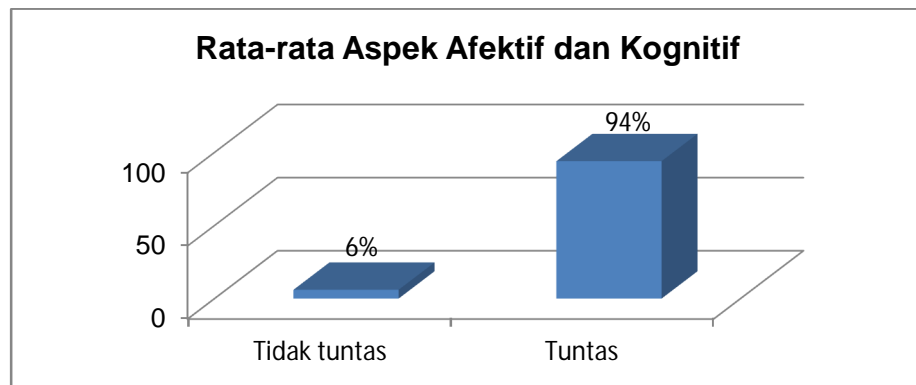
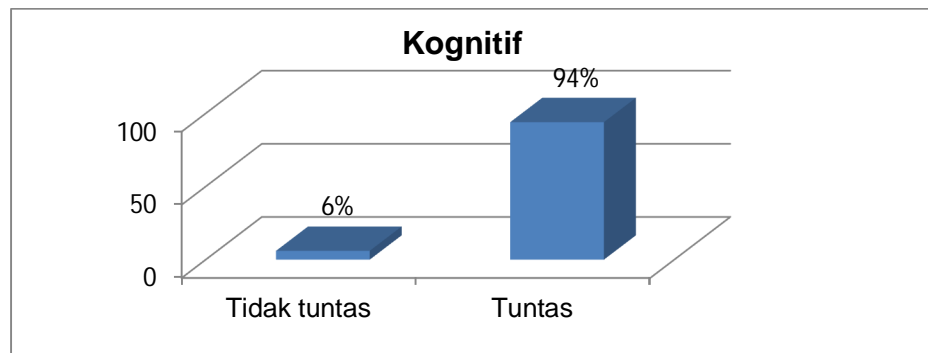
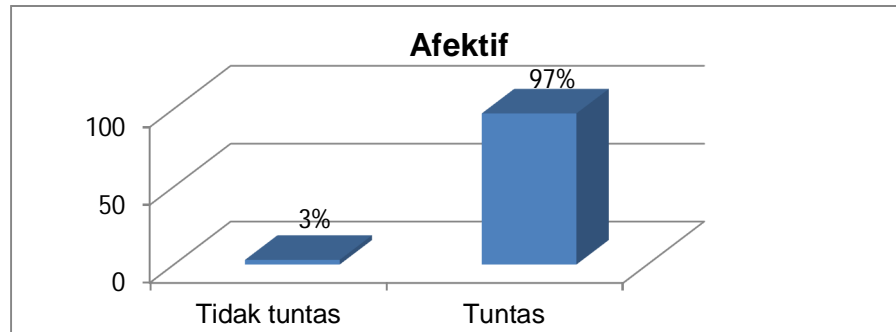


**TABULASI DATA HASIL ASPEK AFEKTIF DAN KOGNITIF
SIKLUS II**

NO	Kode Resp.	ASPEK													
		Afektif										Kognitif			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4
1	R-01	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3
2	R-02	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	R-03	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4
4	R-04	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5
5	R-05	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	R-06	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5
7	R-07	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5
8	R-08	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5
9	R-09	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	R-10	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5
11	R-11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5
12	R-12	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5
13	R-13	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4
14	R-14	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4
15	R-15	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5
16	R-16	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5
17	R-17	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4
18	R-18	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5
19	R-19	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4
20	R-20	5	5	5	5	3	5	5	4	5	4	5	4	5	5
21	R-21	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4
22	R-22	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5
23	R-23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
24	R-24	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4
25	R-25	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4
26	R-26	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5
27	R-27	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5
28	R-28	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4
29	R-29	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4
30	R-30	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5
31	R-31	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4

PROSENTASE HASIL PER ASPEK AFEKTIF DAN KOGNITIF SIKLUS II

No	Kode	Afektif			Kognitif			Total		
	Resp.	Σ	%	Kriteria	Σ	%	Kriteria	Σ	%	Kriteria
1	R-01	36	72	Tuntas	12	60	Tidak tuntas	24	66	Tidak tuntas
2	R-02	31	62	Tidak tuntas	12	60	Tidak tuntas	22	61	Tidak tuntas
3	R-03	48	96	Tuntas	17	85	Tuntas	33	91	Tuntas
4	R-04	47	94	Tuntas	19	95	Tuntas	33	95	Tuntas
5	R-05	40	80	Tuntas	16	80	Tuntas	28	80	Tuntas
6	R-06	46	92	Tuntas	19	95	Tuntas	33	94	Tuntas
7	R-07	44	88	Tuntas	18	90	Tuntas	31	89	Tuntas
8	R-08	45	90	Tuntas	19	95	Tuntas	32	93	Tuntas
9	R-09	40	80	Tuntas	16	80	Tuntas	28	80	Tuntas
10	R-10	44	88	Tuntas	19	95	Tuntas	32	92	Tuntas
11	R-11	40	80	Tuntas	17	85	Tuntas	29	83	Tuntas
12	R-12	48	96	Tuntas	18	90	Tuntas	33	93	Tuntas
13	R-13	41	82	Tuntas	16	80	Tuntas	29	81	Tuntas
14	R-14	44	88	Tuntas	16	80	Tuntas	30	84	Tuntas
15	R-15	48	96	Tuntas	19	95	Tuntas	34	96	Tuntas
16	R-16	45	90	Tuntas	17	85	Tuntas	31	88	Tuntas
17	R-17	47	94	Tuntas	16	80	Tuntas	32	87	Tuntas
18	R-18	47	94	Tuntas	18	90	Tuntas	33	92	Tuntas
19	R-19	47	94	Tuntas	17	85	Tuntas	32	90	Tuntas
20	R-20	46	92	Tuntas	19	95	Tuntas	33	94	Tuntas
21	R-21	48	96	Tuntas	19	95	Tuntas	34	96	Tuntas
22	R-22	48	96	Tuntas	19	95	Tuntas	34	96	Tuntas
23	R-23	40	80	Tuntas	16	80	Tuntas	28	80	Tuntas
24	R-24	48	96	Tuntas	19	95	Tuntas	34	96	Tuntas
25	R-25	44	88	Tuntas	19	95	Tuntas	32	92	Tuntas
26	R-26	48	96	Tuntas	19	95	Tuntas	34	96	Tuntas
27	R-27	41	82	Tuntas	18	90	Tuntas	30	86	Tuntas
28	R-28	38	76	Tuntas	16	80	Tuntas	27	78	Tuntas
29	R-29	48	96	Tuntas	16	80	Tuntas	32	88	Tuntas
30	R-30	48	96	Tuntas	19	95	Tuntas	34	96	Tuntas
31	R-31	42	84	Tuntas	16	80	Tuntas	29	82	Tuntas
Rata-rata		44	88	Tuntas	17	86	Tuntas	31	87	Tuntas
		F	%		F	%		F	%	
Tidak tuntas		1	3		2	6		2	6	
Tuntas		30	97		29	94		29	94	



Lampiran 21

Dokumentasi PTK



Gbr.Siswa berbaris dan berdoa



Gbr.Peneliti memberi penjelasan



Gbr.Pemanasan



Gbr.Pemanasan



Gbr.Gerak melempar



Gbr.gerak menimang dari lemparan



Gbr.Melempar melalui permainan



Gbr.Menimang melalui permainan



Gbr.Bermain Hoop Takraw



Gbr.Bermain Hoop Takraw