



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW TEKNIK
DASAR SEPAK SILA MENGGUNAKAN *BOLSERKA* PADA SISWA
KELAS V DAN VI SD YAYASAN PENDIDIKAN PERSEKOLAHAN
KATOLIK SANTO LUKAS KOLAM DISTRIK MUTING
KABUPATEN MERAUKE PROVINSI
PAPUA TAHUN 2015**

SKRIPSI

**Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang**

**oleh
Siswoyo Heri Kiswanto
6102411032**

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

ABSTRAK

Siswoyo Heri Kiswanto. 2015. "Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Takraw Teknik Dasar Sepak Sila Menggunakan *Bolserka* Pada Siswa Kelas V Dan VI SD Yayasan Pendidikan Persekolahan Katolik Santo Lukas Kolam Distrik Muting Kabupaten Merauke Provinsi Papua Tahun 2015. Skripsi, Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Agus Raharjo, S. Pd., M. Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Penjasorkes, Sepak Takraw, Sepak Sila (*Bolserka*)

Latar belakang masalah dari penelitian ini adalah pendidikan jasmani tidak hanya diperuntukkan bagi anak sekolah yang ada di perkotaan saja dan tercukupi dengan sarana dan prasarana yang memadai namun setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan yang sama. Proses pembelajaran Sepak Takraw teknik dasar sepak sila SD YPPK Santo Lukas Kolam belum terlaksana dengan baik dikarenakan sarana prasarana yang tidak memadai, untuk meningkatkan keaktifan siswa tersebut maka dibutuhkan produk baru berupa pengembangan model pembelajaran sepak takraw. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah bentuk pengembangan model pembelajaran sepak takraw teknik dasar sepak sila dengan menggunakan bola serabut kelapa (*Bolserka*) dalam penjasorkes pada siswa kelas V dan VI SD YPPK Santo Lukas Kolam.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan prosedur yaitu (1) adanya potensi dan masalah, (2) mengumpulkan informasi (3) desain produk model pembelajaran, (4) validasi desain, menggunakan satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran, (5) perbaikan desain revisi produk pertama, (6) uji coba skala kecil (10 siswa) SD Yayasan Pendidikan Persekolahan Katolik Santo Lukas Kolam, (7) revisi produk, (8) uji coba skala besar (16 siswa) Yayasan Pendidikan Persekolahan Katolik Santo Lukas Kolam, (9) revisi produk akhir, (10) pembuatan produk model pembelajaran. Pengumpulan data menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli, hasil pengamatan siswa dilapangan dan hasil wawancara dengan guru penjasorkes. Teknik analisis data yang digunakan deskriptif presentase.

Hasil penelitian diperoleh data uji coba skala kecil sebesar 89,33% (baik), dari hasil evaluasi ahli diperoleh persentase 86,66% (baik), uji coba skala besar diperoleh 91,33% (baik) serta hasil evaluasi ahli diperoleh persentas 92% (sangat baik).

Disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran sepak takraw teknik dasar sepak sila menggunakan *bolserka* dalam penjasorkes pada siswa kelas V dan VI SD Yayasan Pendidikan Persekolahan Katolik Santo Lukas Kolam dapat digunakan. Saran (1) bagi guru sebagai alternatif dalam penyampaian materi pembelajaran, (2) bagi siswa sebagai inovasi dalam permainan sepak takraw agar siswa lebih aktif dalam melakukan gerak.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya:

Nama : Siswoyo Heri Kiswanto

NIM : 6102411032

Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : **Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Takraw Teknik Dasar Sepak Sila Menggunakan Bola Serabut Kelapa (*Bolserka*) Pada Siswa Kelas V Dan VI SD YPPK Santo Lukas Kolam Distrik Muting Kabupaten Merauke Provinsi Papua Tahun Ajaran 2014/2015**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini merupakan 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 akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai yang berlaku di wilayah Negara Republik Indonesia.



Semarang, Agustus 2015

Yang Menyatakan

Siswoyo Heri Kiswanto

NIM 6102411032

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul :

“Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Takraw Teknik Dasar Sepak Sila Menggunakan Bola Serabut Kelapa (*Bolserka*) Pada Siswa Kelas V dan VI SD YPPK Santo Lukas Kolam Distrik Muting Kabupaten Merauke Provinsi Papua Tahun Ajaran 2014/2015”

Disusun oleh :

Nama : Siswoyo Heri Kiswanto

NIM : 6102411032

Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :

Tanggal :

Semarang, Agustus 2015

Mengetahui,

Ketua Jurusan PJKR

Menyetujui,

Pembimbing


Drs. Mujiyo Hartono, M.Pd.
NIP. 19610903 198803 1 002


Agus Raharjo, S.Pd, M.Pd.
NIP. 19820828 200604 1 003

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Siswoyo Heri kiswanto, NIM 6102411032, Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, judul "Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Takraw Teknik Dasar Sepak Sila Menggunakan Bola Serabut Kelapa (*Bolserka*) Pada Siswa Kelas V dan VI SD YPPK Santo Lukas Kolam Distrik Muting Kabupaten Merauke Provinsi Papua Tahun Ajaran 2014/2015" telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang

Pada hari : Jumat

Tanggal : 21 Agustus 2015



Dr. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 1959 1019 1985 03 1001

Panitia Ujian



PANITIA UJIAN SKRIPSI

Sekretaris
JURUSAN PJKR - FIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Agus Pujiarto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1973 0202 2006 04 1001

Dewan Penguji :

1. (Dr. H. Sulaiman, M.Pd.)
NIP. 1962 0612 1989 01 1001

(Ketua)

2. (Drs. H. Cahyo Yuwono, M.Pd.)
NIP. 1962 0425 1986 01 1001

(Anggota)

3. (Agus Raharjo, S.Pd., M.Pd.)
NIP. 1982 0828 2006 04 1003

(Anggota)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang kecuali sesuai dengan batas kemampuannya”

(Al – Baqarah: 287)

“Setiap perjalanan panjang pasti akan ada akhirnya”

PERSEMBAHAN

1. Teruntuk Ayahanda Slamet dan Ibunda Maesroh Sebagai wujud bakhti Ananda
2. Almamaterku UNNES 2011
3. Kekasihku Mahasih Hesti Nugrahaeni

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Takraw Teknik Dasar Sepak Sila Menggunakan *Bolserka* Pada Siswa Kelas V Dan VI SD Yayasan Pendidikan Persekolahan Katolik Santo Lukas Kolam Distrik Muting Kabupaten Merauke Provinsi Papua Tahun 2015”**.

Segala kekurangan dan keterbatasan sangat penulis sadari dalam penulisan skripsi ini. Keberhasilan dalam menyusun skripsi ini atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan rendah hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan PJKR FIK UNNES yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
4. Agus Raharjo, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, kritik, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Drs. Cahyo Yuwono, M.Pd., selaku dosen ahli penjasorkes yang telah banyak memberikan petunjuk, kritik, serta saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Dosen Jurusan PJKR FIK UNNES yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Rafael Magadin, S.Ag, selaku kepala sekolah SD YPPK Santo Lukas Kolam yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di Sekolah tersebut.
8. Marlina Temorubun, Ama.Pd, selaku ahli pembelajaran di SD YPPK Santo Lukas Kolam yang telah turut membantu demi kelancaran penelitian ini.
9. Bapak dan Ibu Guru SD YPPK Santo Lukas Kolam yang mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.

10. Siswa-siswi SD YPPK Santo Lukas Kolam yang telah memberikan dukungannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman RGSB II Pertamina Foundation yang telah memberikan motivasi dan semangat serta doanya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
12. Teman-teman BSC FIK UNNES yang telah memberikan do'a dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini
13. Teman-temanku (Ika Setia Ariyati, Miftakhul Janah, Ikhsan Anshori dan Enjas Segar Pramudya) yang telah memberikan motivasi, semangat serta bantuannya dalam penyelesaiannya skripsi ini
14. Bapak Karyo Teguh Urip (Alm) dan Ibu Ruayah yang telah memberikan do'a dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini
15. Keluarga besar Mbah Sari atas doa dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini
16. Kekasihku Mahasih Hesti Nugrahaini yang memberikan do'a, semangat, motivasi dalam penyusunan skripsi ini
17. Teman-teman Kost Scudeto dan Ibu Hj. Tuniah telah memberikan motivasi, semangat serta bantuannya dalam penyelesaiannya skripsi ini
18. Teman-teman PJKR/PGPJS angkatan 2011 yang telah banyak membantu serta memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
19. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis sangat berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Semarang, Agustus 2015
Penulis

Siswoyo Heri Kiswanto
NIM. 610241032

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR/GRAFIK/PETA	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Pengembangan	6
1.4 Manfaat Pengembangan	7
1.5 Spesifikasi Produk	8
1.6 Pentingnya Pengembangan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR	10
2.1 Kajian Pustaka	10
2.1.1 Belajar dan Pembelajaran	10
2.1.2 Media pembelajaran	13

2.1.3 Model Pembelajaran Pengembangan.....	14
2.1.4 Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar.....	19
2.1.5 Permainan Sepak Takraw	26
2.1.5.1 Peraturan Permainan Sepak Takraw	26
2.1.5.2 Teknik Dasar Permainan Sepak Takraw.....	30
2.2 Kerangka Berfikir	33
BAB III METODE PENGEMBANGAN	35
3.1 Model pengembangan.....	35
3.2 Prosedur Pengembangan.....	36
3.3 Uji Coba Produk	37
3.3.1 Desain Uji Coba.....	38
3.3.1.1 Uji coba I	38
3.3.1.2 Revisi produk.....	38
3.3.1.3 Uji coba II	39
3.3.2 Subjek Uji Coba.....	39
3.4 Rancangan Produk.....	39
3.4.1 Permainan Sepak Takraw Teknik Dasar Sepak Sila Menggunakan <i>Bolserka</i>	39
3.4.2 Fasilitas Permainan Sepak Takraw Teknik Dasar Sepak Sila Menggunakan <i>Bolserka</i>	42
3.4.2.1 Lapangan	42
3.4.2.2 Bola	42
3.4.2.3 Net.....	44

4.7.1 Kelebihan Produk	79
4.7.2 Kelemahan Produk	79
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	81
5.1 Kajian Prototipe Produk	81
5.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Standar Kompetensi dan kompetensi Dasar Kelas V dan VI.....	6
3.1 Jumlah Berikut Butir Kuesioner Ahli	47
3.2 Skor Jawaban Kuesioner Oleh Guru “Ya” atau “Tidak”	48
3.3 Jumlah Butir Kuesioner untuk Penilaian Siswa	48
3.4 Klasifikasi Persentase.....	49
4.1 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli.....	63
4.2 Hasil Pengisian Kuesioner Ahli Penjas Dan Ahli Pembelajaran	63
4.3 Data Rekapitulasi Penilaian Guru Uji Coba Skala Kecil (N=10).....	64
4.4 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli Uji Coba Skala Kecil.....	65
4.5 Hasil Penilaian Ahli Penjas Dan Ahli Pembelajaran Uji Coba Skala Kecil.....	66
4.6 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli Uji Coba Skala Besar	75
4.7 Hasil Penilaian Ahli Penjas Dan Ahli Pembelajaran Uji Coba Skala Besar	75
4.8 Data Rekapitulasi Penilaian Guru Uji Coba Skala Besar (N=16).....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Tahapan –Tahapan Model Pengembangan ADDIE	15
2.2 Lapangan sepak takraw	27
2.3 Bola Sepak Takraw	28
3.1 Bola Serabut Kelapa	42
3.2 Serabut Kelapa	43
3.3 Karet Gelang.....	43
3.4 Solasi.....	43
3.5 Net dari Tali Rafia	44
4.1 Latihan Tahap 1	52
4.2 Latihan Tahap 2.....	53
4.3 Latihan Tahap 3.....	54
4.4 Latihan Tahap 4.....	55
4.5 Latihan Tahap 5.....	56
4.6 Bola Serabut Kelapa	58
4.7 Serabut Kelapa	58
4.8 Karet Gelang.....	59
4.9 Solasi.....	59
4.10 Lapangan sepak takraw	60
4.11 Net dari Tali Rafia	61
4.12 Bola Serabut Kelapa	70
4.13 Serabut Kelapa	71
4.14 Karet Gelang.....	71
4.15 Solasi.....	72
4.16 Lapangan sepak takraw	73
4.17 Net dari Tali Rafia	73

4.18 Grafik hasil rekapitulasi kuesioner ahli	78
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Formulir Usulan Topik Skripsi	86
2. Formulir Usulan Topik Skripsi	87
3. SK Pembimbing	88
4. Surat Ijin Penelitian	89
5. Surat Ijin Penelitian	90
6. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian	91
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	92
8. Lembar Evaluasi untuk Ahli Penjas	97
9. Lembar Evaluasi untuk Ahli Pembelajaran	102
10. Lembar Penilaian Siswa	107
11. Daftar Siswa	113
12. Hasil Lembar Evaluasi Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Skala Kecil	114
13. Hasil Lembar Evaluasi Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Skala Besar	115
14. Dokumentasi Penelitian	116

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang sistem pendidikan Nasional pada bab II pasal 4 disebutkan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri, serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (penjasorkes) bertujuan mengembangkan aspek kesehatan, kesegaran jasmani. Ketrampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, ketrampilan 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)

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional menyebutkan bahwa keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan dan pengawasan. Keolahragaan nasional adalah keolahragaan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai keolahragaan, kebudayaan Nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan

Dalam kurikulum Penjasorkes di sekolah dasar dijelaskan bahwa tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan adalah membantu siswa untuk mempunyai tujuan seperti yang tertera dalam buku KTSP tahun 2006 (Depdiknas, 2006:205), sebagai berikut :

1. Mengembangkan ketrampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kesegaraan jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan dan ketrampilan gerak dasar.
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
6. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia ialah melalui pembelajaran di sekolah. Dalam usaha meningkatkan sumber daya pendidikan guru merupakan komponen sumber daya manusia yang harus dibina dan dikembangkan terus menerus. Hal ini berarti bahwa guru dituntut menguasai

bidang studi yang diajarkan dan kemudian mengajarkan kepada siswa agar dapat efektif dan efisien. Untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah perlu adanya dukungan dari faktor-faktor yang saling terkait antara lain faktor guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, lingkungan dan kondisi sosial. Dalam pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah dasar, materi yang diajarkan harus disesuaikan dengan kurikulum yang ada di sekolah dasar, terdapat berbagai macam materi pembelajaran yang diajarkan peserta didik salah satunya yaitu sepak takraw, dan untuk pelaksanaan pembelajaran sepak takraw dengan alokasi waktu dua kali pertemuan, setiap pertemuan memerlukan waktu 2 X 35 menit.

Sekolah Dasar Yayasan Persekolahan Katholik Santo Lukas Kolam atau biasa disingkat SD YPPK Santo Lukas Kolam yang beralamat di Kampung Kolam Distrik Muting Kabupaten Merauke Provinsi Papua ini merupakan sekolah dasar yang statusnya swasta hak miliknya adalah yayasan, yang berdiri sejak tanggal 15 Mei 1928, namun meskipun berdiri sudah lama sekali sekolah ini hanya memiliki 3 ruang kelas, tidak ada kantor, ruang tata usaha dan perpustakaan.

Kondisi pengajar ada kepala sekolah, dan satu guru kelas, satu guru olahraga dan dua guru kontrak daerah, selain itu Sekolah ini juga sangat terbatas dengan sarana prasarana olahraga, bahkan tidak ada sama sekali sarana prasarana yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran penjas maupun pembelajaran untuk mata pelajaran yang lainnya, sekolah ini merupakan sekolah yang sudah masuk wilayah 3T (terpencil, terpisok dan terisolir), letaknya yang sangat jauh dari perkotaan kurang lebih 1000 kilo meter dari kota Merauke dan transportasi yang susah untuk didapatkan menuju sekolah bahkan tidak cukup ditempuh dengan satu hari, harus menginap di perjalanan,

transportasi yang digunakan tidak cukup menggunakan mobil saja tetapi juga dengan menggunakan perahu juga untuk menuju sekolah dasar YPPK Santo Lukas Kolam yang beralamat di kampung kolam, ini merupakan salah satu sebab yang mempengaruhi kurang maju dan berkembangnya pembelajaran di sekolah tersebut.

Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu pelajaran yang seharusnya diberikan dan diajarkan kepada siswa-siswi SD YPPK Santo Lukas kolam karena itu ada didalam kurikulum pendidikan, Pembelajaran bola kecil merupakan salah satu materi pelajaran penjas yang seharusnya diajarkan, sepak takraw merupakan salah satu permainan yang termasuk salah satu materi bola kecil, ukuran lapangan yang sama dengan permainan badminton dan jumlah pemain yang sedikit membuat permainan sepak takraw tergolong dalam materi bola kecil.

Teknik dasar sepak sila adalah gerakan dasar utama yang harus diberikan, dan guru dituntut untuk mengembangkan model pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam melakukan teknik dasar sepak sila, kendala sarana prasarana penjas yang tidak mendukung seperti bola, net dan lapangan di SD YPPK Santo Lukas kolam, maka pembelajaran sepak takraw kurang berkembang di SD tersebut.

Siswa SD YPPK Santo Lukas Kolam belum mengerti dan dapat mempraktekan teknik dasar sepak takraw khususnya teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw, oleh karenanya dalam hal ini seorang harus dapat menciptakan inovasi dengan mengembangkan suatu model pembelajaran dengan menciptakan alat dan sebagainya yang dapat dijadikan sebagai pengganti sarana dan prasarana yang tidak ada untuk dijadikan pembelajaran

penjas supaya dapat diajarkan kepada siswa, yaitu dengan menciptakan suatu produk atau model pembelajaran dengan memanfaatkan sumber daya alam yang ada yang dapat di kembangkan dan digunakan untuk pembelajaran penjasorkes, sehingga proses pembelajaran dapat tersampaikan kepada peserta didik secara maksimal dengan sarana dan prasarana yang telah diciptakan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti ingin mengadakan suatu penelitian pengembangan dengan judul “ pengembangan model pembelajaran sepak takraw teknik dasar sepak sila menggunakan bola serabut kelapa (*bolserka*) pada siswa kelas V dan VI SD Yayasan Pendidikan Persekolah Katolik Santo Lukas Kolam Distrik Muting Kabupaten Merauke Provinsi papua Tahun 2015”

Alasan peneliti mengambil judul tersebut karena peneliti ingin memberikan contoh variasi atau pengembangan dalam pembelajaran permainan bola kecil khususnya sepak takraw. Pembelajaran tersebut tertera dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) Tahun 2006 pada standar kompetensi dan kompetensi dasar sekolah dasar.

Tabel 1.1 Standar Kompetensi dan kompetensi Dasar Kelas V dan VI

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Kelas
1. Mempraktikan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya	1.1 Mempraktikan gerak dasar dalam permainan bola kecil sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai kerjasama tim sportivitas, dan kejujuran.	V
1. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya	1.1 Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola kecil, serta nilai kerjasama sportivitas dan kejujuran	VI

Sumber: KTSP 2006

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah pengembangan model pembelajaran sepak takraw teknik dasar sepak sila menggunakan bola serabut kelapa (*bolserka*) dapat di gunakan untuk pembelajaran sepak takraw teknik dasar sepak sila di SD YPPK Santo Lukas Kolam Distrik Muting Kabupaten Merauke “?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berawal dari permasalahan tersebut di atas, penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah pengembangan model pembelajaran sepak takraw teknik dasar sepak sila dengan menggunakan bola serabut kelapa (*bolserka*) dapat digunakan untuk pembelajaran sepak takraw pada siswa kelas V dan VI SD YPPK Santo Lukas Kolam Distrik Muting Kabupaten Merauke, sehingga meskipun sarana prasarana olahraga tidak ada dengan pengembangan model pembelajaran tersebut yang telah dimodifikasi dapat menjadikan pengganti bola

sepak takraw yang sesungguhnya yang dapat digunakan guru untuk pembelajaran penjas sepak takraw teknik dasar sepak sila pada semua siswa sehingga semua siswa merasa senang dan proses pembelajaran penjas dapat terlaksana.

1.4 Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari pengembangan ini adalah :

1. Secara Teoritis

Secara umum penelitian ini di harapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran penjas dalam hal ini khususnya cabang olahraga sepak takraw dan yang berkaitan dengan sarana prasarana yang tidak memadai untuk di lakukan pembelajaran sepak takraw sehingga dengan penelitian ini dapat memberikan ide atau masukan bagaimana pembelajaran sepak takraw dapat terlaksana dengan memanfaatkan sumber daya alam yang ada untuk dapat dimodifikasi sebagai pengganti sarana prasarana yang tidak ada untuk proses pembelajaran penjas.

2. Secara praktis

a. Bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai pengganti sarana prasarana di sekolah untuk proses pembelajaran penjas khususnya sepak takraw pada semua siswa agar kemampuan siswa lebih baik dan dapat dicoba pada materi penjas yang lain.

b. Bagi guru

- 1) Dapat dijadikan referensi dan ide kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran

- 2) Dapat dijadikan bahan masukan guru dalam memberikan pembelajaran penjas dengan sarana prasarana yang minim
- 3) Dapat menjadikan motivasi bagi guru bahwa pembelajaran dapat dilakukan dengan cara bagaimana memanfaatkan sumber daya alam yang dapat dimodifikasi untuk proses pembelajaran penjas

c. Bagi siswa

- 1) Dari hasil penelitian ini siswa dapat pembelajaran sepak sila permainan sepak takraw yang sesuai dengan materi penjas yang harusnya di ajarkan
- 2) Dari hasil penelitian ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sepak takraw teknik dasar sepak sila dengan alat yang sudah dimodifikasi
- 3) Dapat menjadi bahan masukan untuk siswa bahwa belajar itu tidak harus dengan alat yang sesungguhnya namun bisa dengan alat yang sederhana.

1.5 Spesifikasi Produk

Hasil yang diharapkan dari produk penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran sepak takraw teknik dasar sepak sila menggunakan bola serabut kelapa (*Bolserka*) sebagai pengganti bola sepak takraw yang sesungguhnya, *Bolserka* merupakan suatu bola yang terbuat dari serabut kelapa yang sudah dihaluskan kemudian dibuat seperti bola sepak takraw ditali dengan karet gelang dan ditutup dengan solasi, dengan *Bolserka* diharapkan ini pembelajaran sepak takraw teknik dasar sepak sila pada siswa kelas V dan VI SD Yayasan pendidikan Persekolahan Katolik Santo Lukas Kolam dapat diberikan, sehingga meskipun tidak ada sarana dan prasarana yang memadai

dengan menggunakan bola yang dimodifikasi ini siswa mampu dan dapat mempraktikkan beberapa materi pembelajaran pendidikan jasmani khususnya sepak takraw teknik dasar sepak sila. Harapan lainnya dengan adanya produk ini, kegiatan pembelajaran pendidikan aktif inovatif kreatif efektif menyenangkan gembira dan berbobot (PAIKEM GEMBROT) dapat tercapai dan terlaksana.

1.6 Pentingnya pengembangan

Pengembangan model pembelajaran sangat berperan penting dalam pelaksanaan proses belajar mengajar penjas, karena minimnya sarana dan prasarana penunjang pembelajaran penjas membuat seorang guru dituntut untuk kreatif dan inovatif untuk menciptakan suatu model pembelajaran, dan pengembangan merupakan suatu metode yang sangat cocok bagi guru dalam mengajar, dengan metode ini guru dapat memberikan pembelajaran penjas dengan modifikasi atau variasi dalam pembelajaran baik dari segi sarana dan prasarananya maupun dari segi permainannya yang terpenting adalah proses pembelajaran penjas dapat tercapai dan terlaksana, selain itu peserta didik merasa semangat dan gembira dalam mengikuti pembelajaran penjas yang diberikan oleh guru tersebut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Belajar dan Pembelajaran

Belajar pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang di sajikan secara khas oleh guru. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Slamet, 2012:2). Hasil dari proses belajar dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman sikap dan ketrampilan mahasiswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Sagala (2007:17) mengemukakan bahwa belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2008:154) belajar adalah perubahan tingkah laku berkat latihan dan pengalaman. Belajar dalam hal ini harus dilakukan dengan sengaja, direncanakan sebelumnya dengan struktur tertentu, agar proses belajar dan hasil-hasil yang dicapai dapat dikontrol secara cermat.

Menurut Daryanto (2011:4) pada hakekatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik secara verbal maupun nonverbal. Proses tersebut dinamakan encoding. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh peserta didik

dinamakan decoding. Sedangkan sudjana (2005:8) menyatakan belajar sebagai upaya menyesuaikan diri yang sengaja dialami oleh warga belajar dengan maksud untuk melakukan perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan belajar.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu cara yang menuju pada perubahan kehidupan yang lebih baik dalam segala bidang. Dengan adanya proses belajar terjadi penyesuaian tingkah laku dengan lingkungan. Seiring dengan perkembangan pengalaman, individu akan dapat menyesuaikan dengan keadaan yang berkembang dan adanya peningkatan kualitas dalam melakukan suatu aktivitas.

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid (Sagala,2007:61).

Sudjana (2005:8) menyatakan pembelajaran sebagai setiap usaha yang sistematis dan disengaja untuk menciptakan kondisi-kondisi agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Demikian juga pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2008:54) adalah suatu komunikasi yang tersusun unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2004) pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Sedangkan pembelajaran dapat diartikan

sebagai proses belajar yang memiliki aspek penting yaitu bagaimana siswa dapat aktif mempelajari materi pelajaran yang disajikan, sehingga dapat dikuasai dengan baik.

Dengan demikian pembelajaran merupakan upaya yang disengaja, terencana dan sistematis sehingga terjadi perilaku belajar dan perilaku membelajarkan antara warga belajar dengan sumber belajar, tidak berlangsung satu arah, sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang diharapkan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Pemberian pelajaran permainan anak-anak kepada anak didik (Depdikbud,1979:94) akan mempengaruhi :

1. Kesehatan dan kekuatan jasmani

Pengaruh permainan kepada perkembangan dan pertumbuhan jasmani anak akan mempunyai kesamaan seperti halnya pengaruh olahraga pada umumnya kepada pelakunya. Tetapi lebih dari itu permainan anak-anak juga mempengaruhi perkembangan panca indera anak secara tajam, seperti perkembangan alat peraba, perkembangan penglihatan, dengan pengamatan, menafsir jarak dan sebagainya.

2. Kesegaran jasmani

Dengan adanya peningkatan fungsi-fungsi alat tubuh akan berakibat meningkatkan kesegaran jasmani untuk menjalankan kegiatan-kegiatan sehari-hari yang selalu meningkat.

3. Penguasaan bahasa

Dengan bermain anak harus mengadakan komunikasi, salah satu alat komunikasi ialah bahasa, untuk dapat puas mereka bermain harus berusaha untuk menguasai bahasa yang mereka pergunakan untuk bermain.

4. Rasa seni dan keindahan

Seni gerak, penguasaan irama, seni suara, dan seni bahasa. Tidak jarang bahwa permainan anak-anak harus disertai gerak sesuai dengan lagu yang mengiringi atau lagu yang mereka nyanyikan, ini berarti akan memberi kesempatan kepada anak atau merupakan situasi yang memungkinkan peningkatan seni gerak, penguasaan irama dan seni suara.

5. Budi pekerti yang baik

Dengan permainan, perkembangan kepribadian anak akan melupakan keadaan diri sendiri, karena ada tugas, mengontrol diri, mengkritik diri, berdisiplin, keberanian, keteguhan, keuletan, menghormati peraturan, menghargai kawan, menghormati wasit dan lain-lain.

6. Perkembangan sosial anak

Anak bermain akan mengenal lingkungan, mengenal dirinya, mengenal alat yang dipakai untuk bermain, mengenal lawan. Dengan demikian untuk memperoleh kesenangan anak akan sadar untuk memelihara dan menghormati lingkungan, alat, dan kawan bermain.

2.1.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menemukan proses belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Istilah “media pembelajaran” ternyata diartikan dengan berbagai cara, para ahli mengartikannya dengan berbagai definisi, tetapi dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu definisi secara luas dan secara sempit atau lebih spesifik. Pengarang yang mendefinisikannya secara luas, yaitu setiap orang, materi atau peristiwa yang memberikan kesempatan pada siswa untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap (Winkel,1991:187).

Menurut Criticos dalam Daryanto (2011:4) menyatakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sedangkan menurut Arsyad (2003:3) dengan menggunakan istilah mediator, media menunjukkan fungsi atau peranannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Ringkasannya, media adalah yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga kelebihan kemampuan media menurut Gerlach dan Ely (dalam Daryanto 2011:17) sebagai berikut :

1. Kemampuan fiksatif

Kemampuan fiksatif artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

2. Kemampuan manipulating

3. Kemampuan distributif

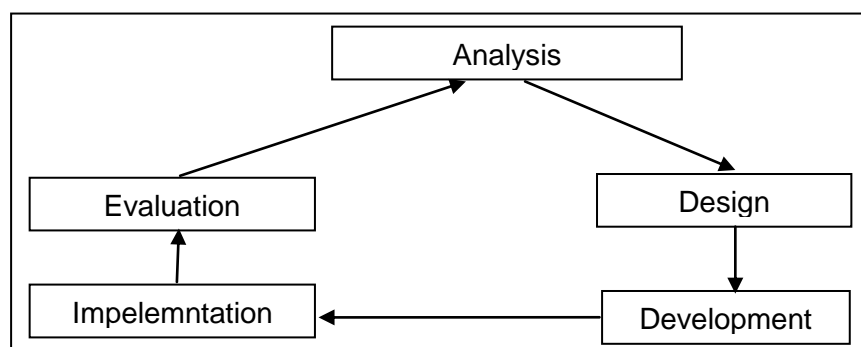
2.1.3 Model Pembelajaran Pengembangan

Menurut kamus besar bahasa indonesia model adalah pola atau contoh, acuan, ragam, dan sebagainya dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Definisi lain dari model adalah abstraksi dari sistem sebenarnya, dalam gambaran yang lebih sederhana serta mempunyai tingkat prosentase yang bersifat menyeluruh, atau model adalah abstraksi dari realitas dengan hanya

memusatkan perhatian pada beberapa sifat dari kehidupan sebenarnya (Simamarta, 1983:ix-xii).

Menurut Gay yang dikutip oleh Wasis (2004:4), penelitian pengembangan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif berupa materi pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori. Penelitian pengembangan bersifat analitis kebutuhan dan dapat menguji keefektifan produk yang dihasilkan supaya berfungsi di masyarakat luas.

Prosedur penelitian pengembangan terdiri atas dua tahap yaitu mengembangkan produk model dan menguji kualitas dan atau keefektifan produk yang dihasilkan (Sukardjo dan Lis Permana Sari, 2009 : 66). Dalam penelitian pengembangan dikenal satu model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Model ini terdiri atas 5 fase atau tahap utama yaitu 1) Analyze (Analisis), 2) Design (Desain), 3) Develop (Pengembangan), 4) Implement (Implementasi), 5) Evaluate (Evaluasi) (Reyzal Ibrahim, 2011:46).



Gambar 2.1 Tahapan –Tahapan Model Pengembangan ADDIE (Reyzal Ibrahim, 2011: 46)

Tahapan-tahapan model ADDIE tersebut adalah sebagai berikut :

1. Tahap analisis : merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar. Maka untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari, kita harus melakukan beberapa kegiatan, diantaranya adalah melakukan needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (task analysis). Oleh karena itu, output yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.
2. Tahap desain : tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan. Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancang bangun (*blue print*) diatas kertas harus ada terlebih dahulu. Apa yang kita lakukan dalam tahap desain ini? Pertama kita merumuskan tujuan pembelajaran. Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran. Selanjutnya menyusun tes dimana tes tersebut didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi. Kemudian menentukan strategi yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini ada banyak kombinasi metode dan media yang dapat kita pilih dan tentukan yang paling relevan. Disamping itu, pertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, misalnya sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya.
3. Tahap pengembangan : pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* atau desain tadi menjadi kenyataan. Jika didalam desain diperlukan suatu perangkat lunak berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia

tersebut harus dikembangkan, atau diperlukan modul cetak, maka modul tersebut perlu dikembangkan. Begitu pula halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus dipersiapkan dalam tahap ini. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini merupakan bagian dari langkah ADDIE, yaitu evaluasi. Lebih tepatnya evaluasi formatif, karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang dikembangkan.

4. Tahap implementasi : langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar dapat di implementasikan. Misalnya, jika memerlukan perangkat lunak tertentu maka perangkat lunak tersebut harus sudah diinstal. Jika penataan lingkungan harus tertentu, maka lingkungan dibuat tertentu dan juga harus ditata. Barulah diimplementasikan sesuai skenario atau desain awal.
5. Tahap evaluasi : evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap diatas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap tersebut diatas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misalnya, pada tahap rancangan, mungkin kita memerlukan salah satu bentuk evaluasi formatif misalnya review ahli untuk memberikan *input* terhadap rancangan yang sedang kita buat. Pada tahap pengembangan, mungkin perlu uji coba produk yang kita kembangkan atau mungkin perlu evaluasi kelompok kecil.

Penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani yaitu "*Developmentally Appropriate Practise*" (DAP) artinya bahwa tugas ajar yang akan disampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut, di samping itu tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan kematangan anak didik yang diajarkannya. Perkembangan atau kematangan dimaksud mencakup fisik, psikis, maupaun ketrampilannya. Seperti yang dijelaskan syamsudin (2008:56) sebagai berikut : konsep modifikasi di kembangkan merupakan upaya yang dilakukan agar proses pembelajaran mencerminkan *Dvelopmentally Appropriate practise (DPA)*, modifikasi di kembangkan untuk menganalisis materi pelajaran dengan cara meruntukannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya dengan cara ini siswa di tuntun, di arahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa.

Minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang di miliki sekolah, menuntut guru pendidikan jasmani untuk lebih kreatif dalam memperdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada. Guru yang kreatif akan bisa menciptakan sesuatu yang baru, seperti memodifikasi yang sudah ada tetapi di sajikan dengan cara yang lebih menarik, sehingga anak merasa senang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani yang di berikan. Dengan modifiksai sarana maupun prasarana, tidak akan mengurangi aktivitas siswa dalam melaksanakan pelajaran penjas, bahkan siswa di fasilitasi lebih banyak bergerak, melalui pendekatan bermain dalam suasana riang gembira, dimana kata kunci pendidikan jasmani adalah bermain, bergerak dan ceria.

Modifikasi mata pelajaran pendidikan jasmani sangat diperlukan dimana dijelaskan Lutan (1998) yang dikutip oleh Syamsudin (2008:72) bertujuan : “a) Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran. b) Meningkatkan kemungkinan dalam keberhasilan dalam berpartisipasi. c) Siswa dapat melakukan pola dengan benar.”

Siswa merupakan individu yang berbeda-beda. Tidak ada individu yang sama bahkan mereka yang kembar pun masih terdapat perbedaan yang signifikan. Fisik manusia yang sering dianggap homogen itu sebenarnya mengandung perbedaan-perbedaan. Hal ini pun berlaku dalam proses belajar mengajar siswa dalam pendidikan jasmani. Setiap siswa itu mempunyai tempo, irama, dan kapasitas belajar yang berbeda-beda. Ada siswa yang cepat mencapai tujuan intruksional tetapi ada juga yang lambat. Untuk mengatasi perbedaan karakteristik siswa dalam mengikuti pembelajaran bisa digunakan modifikasi, seperti yang dijelaskan Supandi (1992:107) yaitu ketidakberhasilan suatu proses belajar mengajar disebabkan antara lain karena siswa tidak sanggup mengatasi tugas gerak dan peraturan yang kompleks. Untuk menghindari kesulitan tersebut biasanya dilakukan modifikasi ialah pengurangan atau penggantian unsur-unsur tertentu.

2.1.4 Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan ketrampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentuk watak.

Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) tahun 2006 (Depdiknas, 2006:204) diuraikan tentang pengertian pendidikan jasmani (Penjas) sebagai

berikut : Penjasorkes merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, ketrampilan gerak, ketrampilan berfikir kritis, ketrampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang direncanakan sistematis dalam mencapai tujuan pendidikan nasional.

Sedangkan menurut beberapa ahli seperti Rusli Lutan (2000:1) penjas merupakan wahana dan alat untuk membina anak agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup. Menurut Subagiyo dkk (2008:18) pendidikan jasmani adalah latihan jasmani yang dimanfaatkan, dikembangkan, dan didayagunakan dalam pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional. Lebih jauh ditegaskan bahwa, pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang memfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani, ketrampilan gerak, ketrampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, ketrampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani. Intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan pendidikan jasmani adalah sangat penting, yakni memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis.

Dalam kurikulum penjasorkes di sekolah dasar dijelaskan bahwa tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah membantu siswa untuk

mempunyai tujuan seperti yang tertera dalam buku KTSP tahun 2006 (Depdiknas, 2006:205). Sebagai berikut :

1. Mengembangkan ketrampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kesegaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan dan ketrampilan gerak dasar.
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
5. Mengembangkan sikap positif, jujur, disiplin, dan bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis.
6. Mengembangkan ketrampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup dan kesegaran, terampil serta memiliki sifat yang positif.

Secara umum pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap, dan membiasakan hidup sehat (subagiyo,2008:107).

Pembekalan pengalaman itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Tidak ada pendidikan yang tidak mempunyai sasaran pedagogis, tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah

dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alamiah berkembang searah dengan perkembangan zaman. Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan ketrampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, spiritual dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang.

Pendidikan Jasmani sekolah dasar dalam kurikulum 2004 (2003:4) mempunyai fungsi yang terbaik dalam beberapa aspek, diantaranya :

1. Aspek organik : (1) Untuk menjadikan fungsi sistem tubuh menjadi lebih baik sehingga individu dapat memenuhi tuntutan lingkungannya secara memadai serta memiliki landasan untuk pengembangan ketrampilan, (2) Meningkatkan kekuatan otot, yaitu jumlah tenaga maksimum yang dikeluarkan oleh otot atau kelompok otot, (3) Meningkatkan daya tahan otot, yaitu kemampuan otot atau kelompok otot untuk menahan kerja dalam waktu yang lama, (4) Meningkatkan daya tahan kardiovaskuler, kapasitas individu untuk melakukan aktivitas secara terus menerus dalam waktu relatif lama, (5) Meningkatkan fleksibilitas, yaitu : rentang gerak dalam persendian yang diperlukan untuk menghasilkan gerakan yang efisien dan mengurangi cedera.
2. Aspek Neuromuskuler, (1) Meningkatkan Keharmonisan antara fungsi saraf dan otot, (2) Meningkatkan ketrampilan lokomotor, seperti : berjalan, berlari, melompat, meloncat, meluncur, melangkah, mendorong, menderap, mencongklang, bergulir, menarik, (3) Mengembangkan ketrampilan non-lokomotor, seperti : mengayun, melengok, meliuk, bergoyang, meregang, menekuk, menggantung, membongkok, (4) Mengembangkan ketrampilan dasar manipulatif, seperti : memukul, menendang, menangkap,

memberhentikan, melempar, mengubah arah, memantulkan, bergulir, memvoli, (5) Mengembangkan faktor-faktor gerak, seperti : ketepatan, irama, rasa gerak, power, waktu reaksi, kelincahan, (6) mengembangkan ketrampilan olahraga, seperti : sepak bola, softball, bola voli, bola basket, baseball, kasti, rounders, atletik, tennis, tennis meja, bela diri dan lain sebagainya, (7) Mengembangkan ketrampilan reaksi, seperti : menjelajah, mendaki, berkemah, berenang dan lainnya.

3. Aspek Perseptual : (1) Mengembangkan kemampuan menerima dan membedakan isyarat, (2) Mengembangkan hubungan-hubungan yang berkaitan dengan tempat atau ruang, yaitu kemampuan mengenai objek yang berada di depan, belakang, bawah, sebelah kanan, atau sebelah kiri dari dirinya, (3) Mengembangkan koordinasi gerak visual, yaitu : kemampuan mengkoordinasikan pandangan dengan ketrampilan gerak yang melibatkan tangan, tubuh, dan atau kaki, (4) Mengembangkan keseimbangan tubuh (statis dan dinamis), yaitu : kemampuan mempertahankan keseimbangan statis dan dinamis, (5) mengembangkan dominasi (*dominancy*), yaitu : konsistensi dalam menggunakan tangan atau kaki kanan kiri dalam melempar atau menendang, (6) mengembangkan lateralitas (*aterility*), yaitu, kemampuan membedakan antara sisi kanan atau sisi kiri tubuh dan diantara bagian dalam kanan atau kiri tubuhnya sendiri.
4. Aspek Kognitif : (1) Menegembangkan kemampuan menemukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan dan mengambil keputusan. (2) Meningkatkan pengetahuan tentang permainan, keselamatan, dan etika, (3) Mengembangkan kemampuan menggunakan taktik dan strategi dalam aktivitas yang terorganisasi, (4) Meningkatkan pengetahuan bagaimana

fungsi tubuh dan hubungannya dengan aktivitas jasmani, (5) Menghargai kinerja tubuh, penggunaan pertimbangan yang berhubungan dengan jarak, waktu, tempat, bentuk, kecepatan, dan arah yang digunakan dalam mengimplementasikan aktivitas dan dirinya.

5. Aspek Sosial : (1) menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan dimana berada, (2) Mengembangkan kemampuan membuat pertimbangan dan keputusan dalam kelompok, (3) Belajar berkomunikasi dengan orang lain, (4) Mengembangkan kemampuan bertukar pikiran dan mengevaluasi ide dalam kelompok, (5) Mengembangkan kepribadian, sikap, dan nilai agar dapat berfungsi sebagai anggota masyarakat, (6) Mengembangkan rasa memiliki dan tanggung jawab di masyarakat, (7) Mengembangkan sifat-sifat kepribadian positif, (8) Menggunakan waktu luang dengan kegiatan yang bermanfaat, (9) Mengembangkan sikap yang mencerminkan karakter moral yang baik.
6. Aspek Emosional : (1) Mengembangkan respon positif terhadap aktivitas jasmani, (2) Mengembangkan reaksi yang positif sebagai penonton, (3) Melepas ketegangan melalui aktivitas fisik yang tepat, (4) Memberikan saluran untuk mengekspresikan diri dan kreativitas.

Pendidikan jasmani sebagai bagian integral dan merupakan alat pendidikan banyak didefinisikan dengan berbagai macam tekanan. Baik pada proses maupun tujuannya. Salah satunya dikutip Rusli Lutan (1996:7), pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, *neuromuscular*, intelektual, dan emosional. Pada hakekatnya, pendidikan jasmani adalah sebagai

proses pendidikan via gerak insani (*human movement*) yang dapat berupa aktivitas jasmani, permainan atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan.

Khusus kurikulum penjas, telah mengalami perubahan nama mata pelajaran dan substansinya, mulai dengan istilah Pendidikan Jasmani, Olahraga Kesehatan, Penjaskes, Penjas, dan terakhir Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Namun demikian apapun istilahnya iklim belajar yang terjadi harus bersuasanakan ke SD-an. Adapun iklim belajar ke SD-an harus tercermin seperti yang di tulis Rusli lutan (1996:1-2) sebagai berikut :

Pertama, penjaskes merupakan upaya sistematis untuk pengembangan kepribadian anak, seperti pengembangan hormat diri (*self esteem*), kepercayaan diri, toleransi sesama kawan, dan lain-lain.

Kedua, isi dari tugas ajar (*learning task*) diselaraskan dengan tingkat perkembangan anak. Kegiatan banyak ditandai oleh suasana kebebasan untuk menyatakan diri dan bermain secara leluasa untuk mengenal lingkungan dalam situasi yang menggembirakan.

Ketiga, meskipun arah dari pengajaran, khususnya pendidikan jasmani juga peduli dengan pengembangan ketrampilan suatu cabang olahraga, tetapi tekanannya lebih banyak pada pengembangan kemampuan gerak umum dan menyeluruh. Kalaupun kegiatan itu diarahkan bagi pengenalan suatu cabang olahraga, namun tugas gerak, alat dan pelaksanaannya diubah dan disesuaikan dengan kemampuan anak.

Keempat, model pembelajaran lebih banyak ditandai oleh pemberian kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan diri, berinisiatif dan memecahkan

persoalan secara kreatif. Namun demikian, guru tetap memiliki peranan penting dalam mengelola proses belajar mengajar.

Kelima, meskipun tujuan instruksional umum dan khusus yang menjadi sasaran belajar, tetapi diupayakan agar dampak pengiring positif yang menyangkut perkembangan penalaran dan sifat-sifat lainnya seperti disiplin, kejujuran, dan lain-lain (Rusli lutan, 1996: 1-2).

2.1.5 Permainan Sepak Takraw

Sepak Takraw adalah permainan yang menggunakan bola 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 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.

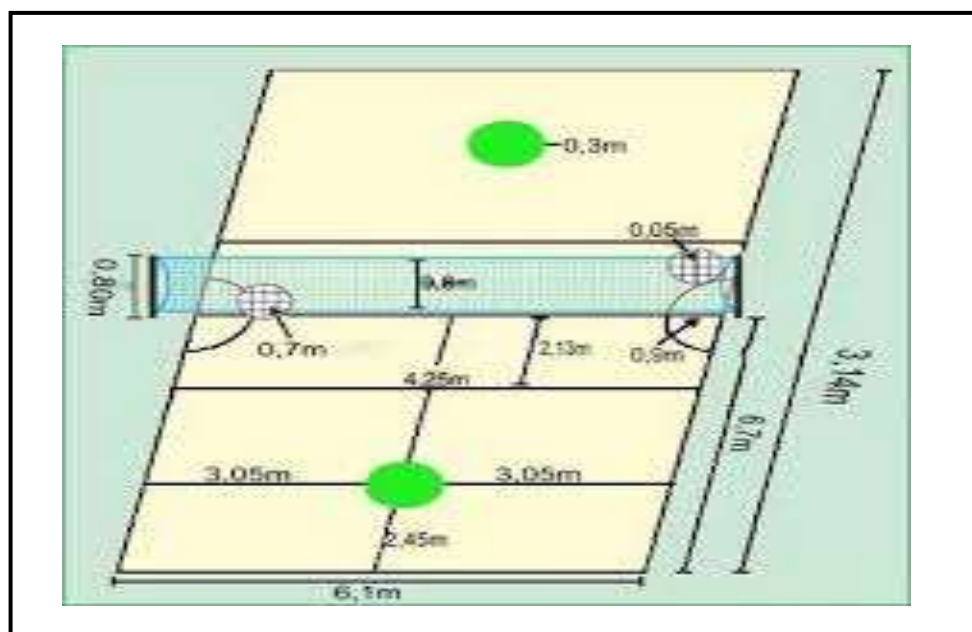
Permainan sepak takraw dilakukan oleh dua regu yang berhadapan di lapangan yang dipisahkan oleh jaring (net) yang terbentang membelah lapangan menjadi dua bagian. Setiap regu yang berhadapan terdiri atas 3 orang pemain yang bertugas sebagai tekong yang berdiri paling belakang, dua orang lainnya menjadi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

2.1.5.1 Peraturan permainan sepak takraw

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

1. Lapangan

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



Gambar 2.2 Lapangan sepak takraw

(Sumber : Sulaiman 2008)

2. Tinggi tiang

Tinggi tiang : 1) untuk putra 1,55 meter dan putri 1,45 meter, 2) kedudukan tiang 30 cm diluar garis pinggir.

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) Net terbuat dari tali benang kuat atau nilon, dimana tiap lubangnya 6-8 cm.

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 2.3 Bola Sepak Takraw

(Sumber : Sulaiman 2008)

5. Pemain

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

6. Aturan Permainan

Mengenai tata cara aturan permainan Sepak Takraw dijelaskan dalam peraturan permainan sepak takraw ISTAF Tahun 2011, diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Pemain

- 1) Dimainkan oleh dua regu, masing-masing dimainkan oleh tiga orang, yang dilengkapi dua orang cadangan.
- 2) Satu tim terdiri dari tiga regu, jumlah pemain dalam satu tim tidak lebih dari 12 orang.
- 3) Pemain yang berdiri dibelakang disebut tekong dan pemain depan disebut apit (apit kiri dan kanan).

b. Permulaan Permainan dan Sepak Mula

- 1) Regu yang memilih Sepak Mula pada waktu undian akan memulai permainan pada set pertama, pemenang set pertama akan memulai permainan pada selanjutnya .
- 2) Pelambung harus segera melambungkan bola begitu wasit menyebut angka. Jika pemain mendahuluinya, maka lambungan harus diulang dan pemain tersebut diberi peringatan.
- 3) Servis dinyatakan sah jika bola telah melewati net, baik menyentuh ataupun tidak dan jatuh dilapangan lawan.
- 4) Pelaksanaan servis oleh tekong boleh berbagai cara, asal satu kakinya berada tetap dalam lingkaran.

c. Cara Menghitung Angka

Angka diberi kepada regu yang dapat mematikan bola di daerah lawan.

d. Perhitungan Angka Rally Point

- 1) Angka kemenangan untuk satu set adalah 15 angka, apabila terjadi 14 sama maka untuk mencapai kemenangan harus selisih dua angka dan angka terakhir adalah 17, dengan sistem 3 set kemenangan.

- 2) Servis dilakukan tiga kali berturut-turut oleh tiap regu dan bergantian, apabila terjadi *duice* (14-14) maka servis dilakukan oleh regu yang mendapatkan *point*.
- 3) Dalam pertukaran tempat (istirahat tiap set masing-masing diberikan waktu untuk istirahat 2 menit).
- 4) Jika kedua regu memenangkan dua set, maka kemenangan ditentukan oleh hasil *tie break*, dengan angka 15 angka, apabila terjadi angka 14 sama maka untuk mencapai harus selisih dua angka dan angka terakhir adalah 17.
- 5) Sebelum *set tie break*, wasit melakukan undian yang memenangkan undian melakukan servis pertama.
- 6) Pergantian tempat pada *set tie break* jika salah satu regu mencapai *point* angka 8.

2.1.5.2 Teknik dasar permainan sepak takraw

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

1. Sepak Sila

Sepak sila adalah menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam. Sepak sila digunakan untuk menerima dan menimang/menguasai bola, mengumpan untuk serangan *smash* dan untuk menyelamatkan lawan. Untuk dapat bermain sepak takraw yang baik, seseorang dituntut untuk mempunyai kemampuan atau ketrampilan dasar bermain yang baik (Sulaiman,2008:37).

Teknik melakukan sepak sila :

- a. Berdiri dengan dua kaki terbuka dengan jarak selebar bahu
- b. Jarak badan terhadap bola kurang lebih separuh panjang lengan, jadi badan lebih dekat terhadap bola karena kaki pemukul berada dengan posisi seperti orang bersila (ditekuk).
- c. Kaki sepak digerakan 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 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.

2. Sepak kuda/sepak kura

Pengertian sepak kura ini adalah sepakan atau menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian depan (punggung kaki/kura kaki).

3. Sepak cangkil

Sepak cangkil adalah sepakan atau menyepak bola dengan menggunakan kaki (jari kaki). Sepak cangkil ini digunakan untuk mengambil dan menyelamatkan bola yang jauh dan rendah.

4. Menapak

Menapak adalah sepakan atau menyepak bola dengan menggunakan telapak kaki. Menapak ini digunakan untuk melakukan smash ke lawan, manahan/memblok smash pihak lawan dan atau menyelamatkan bola atau mengambil bola dekat/atas net.

5. Sepak badek

Sepak badek yaitu menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian luar atau samping luar, sepak samping ini juga dapat disebut sebagai sepak simpuh, hal ini disebabkan gerakan menyepak sila seperti bersimpuh. Gerakan ini berguna menyelamatkan bola dari serangan lawan, menyelamatkan *smash* lawan dan atau mengontrol dan menguasai bola sebagai usaha penyelamatan.

6. Menyundul (*heading*)

Memainkan bola dengan kepala adalah memainkan bola dengan bagian kepala seperti dahi, samping kanan/kiri kepala, dan bagian belakang kepala. Kemampuan dasar ini berguna untuk memberi umpan kepada teman, melakukan *smash*, melakukan penyerangan ke pihak lawan.

7. Mendada

Mendada yaitu memainkan bola dengan menggunakan dada, ketrampilan ini sangat berguna untuk mengontrol bola.

8. Memaha

Memaha yaitu gerakan mengontrol bola dengan menggunakan paha, gerakan ini digunakan untuk menerima dan menyelamatkan serangan lawan, mengumpan, membentuk serta menyusun serangan.

9. Membahu

Membahu merupakan gerakan memainkan dan mengontrol bola dengan menggunakan bahu. Gerakan ini berguna untuk mempertahankan bola dari serangan lawan yang mendadak, dimana posisi ini kita sedang terdesak atau kurang baik.

2.2 Kerangka Berfikir

Permasalahan yang ditemui oleh peneliti di lapangan ketika melakukan studi pengamatan dan Praktek Langsung Menjadi Seorang Guru selama 11 Bulan, ketika ditugaskan menjadi sorang Relawan Guru Sobat Bumi Program dari Pertamina Foundation yang dapat tugas mengajar anak-anak Sekolah Dasar di pedalaman Papua tepatnya di SD YPPK Santo Lukas Kolam, Distrik Muting Kabupaten Merauke Papua, bahwa pembelajaran penjas khususnya permainan sepak takraw belum berkembang sehingga siswa belum bisa mempraktekan teknik dasar sepak sila dengan baik.

Sarana prasarana olahraga yang tidak mendukung bahkan tidak ada membuat guru penjas yang ada juga bingung dalam memberikan materi penjas apa yang akan diberikan, sehingga ketika mata pelajaran penjas berlangsung materi pembelajaran penjas yang diberikan kepada siswa yang terpenting siswa berkeringat saja.

Pemecahan masalah adalah dengan adanya pengembangan model pembelajaran pada materi bola kecil khususnya permainan sepak takraw, yaitu dengan guru menciptakan sarana prasarana yang dapat dijadikan pengganti bola sepak takraw dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran penjas khususnya dalam hal ini permainan sepak takraw.

Pengembangan model pembelajaran sepak takraw teknik dasar sepak sila menggunakan *Bolserka* merupakan salah satu upaya yang dilakukan, dimana dengan menciptakan suatu bola yang terbuat dari serabut kelapa yang dibentuk menyerupai bola sepak takraw dan dipraktekan dengan aturan permainan yang dimodifikasi dalam sepak takraw, diharapkan meskipun dengan alat yang sederhana yang terpenting adalah proses pembelajaran penjasorkes dapat

tercapai, selain itu dengan adanya pengembangan model pembelajaran sepak takraw teknik dasar sepak sila dengan bola serabut kelapa (*bolserka*) dapat menginspirasi guru yang ada bahwa belajar tidak harus dengan alat yang mahal namun dengan kreativitas guru dengan alat yang sederhana proses pembelajaran juga dapat dilaksanakan, sehingga tujuan pembelajaran jasmani olahraga dan kesehatan dapat tercapai dan peserta didik merasa senang.

Keunggulan pengembangan model pembelajaran sepak takraw teknik dasar sepak sila menggunakan *bolserka* adalah yang pertama model pembelajaran mudah dipahami, dalam pembelajaran yang dikembangkan dan diberikan kepada siswa adalah melalui pembelajaran yang berurutan dari yang termudah sampai yang tersulit sehingga perkembangan siswa dapat dilihat, selain itu dengan model pembelajaran ini sangat aman bagi siswa karena bola yang digunakan sesuai dengan kondisi siswa yang tidak bersepatu setiap harinya.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan pendekatan penelitian yang dihubungkan pada kerja rancangan dan pengembangan. Penelitian pengembangan berorientasi pada produk. Penelitian pengembangan merupakan satu jenis penelitian yang memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, teori pendidikan yang sudah ada, atau menghasilkan suatu produk di bidang pendidikan. Adapun produk-produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan antara lain materi-materi pelatihan guru, materi belajar untuk siswa, media pembelajaran untuk memudahkan belajar, sistem pembelajaran dan lain-lain.

Model pengembangan yang akan dikembangkan adalah model pembelajaran sepak takraw teknik dasar sepak sila menggunakan bola serabut kelapa (*bolserka*) yang akan digunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi dan model pembelajarannya diterapkan pada siswa kelas V dan VI SD YPPK Santo Lukas Kolam Distrik Muting Kabupaten Merauke.

Struktur model pengembangannya adalah model pembelajaran sepak takraw teknik dasar sepak sila menggunakan bola serabut kelapa (*bolserka*) sebagai sarana untuk melatih siswa kelincahan, daya tahan, akurasi dan menumbuhkan rasa percaya diri, kerjasama, kejujuran serta semangat siswa dalam proses belajar mengajar.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan sangat diperlukan agar dalam pelaksanaan penelitian sesuai dengan rencana yang telah dibuat dan prosedur ilmiah yang ada. Adapun prosedur pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Melakukan studi pendahuluan dan pengamatan meliputi pengumpulan informasi, dan observasi lapangan. Langkah ini ditujukan untuk analisis kebutuhan dengan tujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran yang dibuat memang dibutuhkan atau tidak.
2. Mengembangkan bentuk produk awal, yaitu membuat model pembelajaran sepak takraw dengan menggunakan bola serabut kelapa (*bolserka*) untuk melatih siswa kelincahan, daya tahan, akurasi dan menumbuhkan rasa percaya diri, kerjasama, kejujuran serta semangat siswa pada permainan sepak takraw.
3. Evaluasi produk awal oleh para ahli, dengan menggunakan satu ahli pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, dan seorang guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Setelah dilakukan evaluasi oleh para ahli, selanjutnya dilaksanakan uji coba skala kecil dengan menggunakan lembar evaluasi dan kuisioner dan konsultasi yang selanjutnya hasilnya dianalisis secara mendalam.
4. Melakukan revisi produk pertama dari hasil evaluasi ahli dan uji coba skala kecil yang dilakukan sebelumnya.
5. Melakukan uji coba skala besar dilapangan dengan menggunakan pengembangan model pembelajaran sepak takraw teknik dasar sepak sila dengan bola serabut kelapa (*bolserka*) dalam pembelajaran pendidikan

jasmani yang sudah direvisi atas uji coba skala kecil yang dilakukan sebelumnya.

6. Revisi produk akhir, dilakukan berdasarkan evaluasi dan analisis uji coba skala besar.
7. Hasil akhir berupa model pembelajaran sepak takraw teknik dasar sepak sila menggunakan (*Bolserka*) bola serabut kelapa dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dihasilkan melalui revisi setelah dilakukan uji coba skala besar.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data yang dapat dijadikan dasar untuk menetapkan tingkat efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dari produk yang dihasilkan. Uji coba produk pengembangan akan dilaksanakan melalui dua tahapan, yaitu :

1. Tahapan Uji Skala Kecil

Tahapan uji coba skala kecil melibatkan 10 siswa untuk melakukan eksperimen atau percobaan skala kecil, dan selanjutnya hasil dari uji coba skala kecil ini dilakukan evaluasi dan penyempurnaan seperlunya. Pelaksanaan uji coba skala kecil ini adalah bertempat di halaman sekolah SD YPPK Santo Lukas Kolam Distrik Muting Kabupaten Merauke.

2. Tahapan Uji Skala Besar

Tahapan uji coba skala besar dilaksanakan di halaman sekolah SD YPPK Santo Lukas Kolam dengan melibatkan 16 siswa. Pada tahapan ini dilakukan uji coba skala besar, dan selanjutnya hasil dari uji skala besar dievaluasi dan dianalisis serta dilakukan penyempurnaan produk akhir.

3.3.1 Desain Uji Coba

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subjek, produk yang dibuat dievaluasi (divalidasi) terlebih dahulu oleh satu ahli penjas (Drs.Cahyo Yuwono, M.Pd), dan satu ahli pembelajaran (Marlina Temorubun Ama. Pd), dengan kualifikasi : (1) Drs.Cahyo Yuwono,M.Pd, adalah dosen Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi di FIK UNNES, (2) Marlina Temorubun Ama.Pd adalah Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD YPPK Santo Lukas Kolam.

Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi fasilitas dan peralatan, perlengkapan pemain, peraturan permainan. Untuk menghimpun data dari para ahli dilakukan dengan cara memberikan draf model awal dengan disertai lembar evaluasi kepada para ahli Penjas dan Ahli pembelajaran. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa penilaian dan saran terhadap produk yang telah dibuat, dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

3.3.1.1 Uji coba I

Pada tahapan uji coba I ini Produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diujicobakan pada kelompok kecil yaitu siswa kelas atas V dan VI SD YPPK Santo Lukas Kolam Distrik Muting Kabupaten Merauke. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 10 Siswa kelas V dan VI sebagai subyeknya.

3.3.1.2 Revisi produk

Hasil data evaluasi dua orang ahli penjas dan seorang ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil tersebut dianalisis. Selanjutnya dijadikan acuan untuk revisi produk yang telah dibuat.

3.3.1.3 Uji coba II

Hasil analisis uji coba lapangan kelompok kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji coba pada kelompok besar. Uji coba kelompok besar ini dilakukan sebanyak 16 siswa kelas V dan VI SD YPPK Santo Lukas Kolam Distrik Muting Kabupaten Merauke

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek penelitian yang terlibat dalam uji coba pengembangan model pembelajaran sepak takraw teknik dasar sepak sila dengan menggunakan bola serabut kelapa (*Bolserka*) adalah sebagai berikut :

1. Satu orang ahli pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
2. Satu orang Guru pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
3. Siswa dalam uji coba skala kecil
4. Siswa dalam uji coba skala besar

3.4 Rancangan Produk

Merupakan rencana keseluruhan dari model pengembangan produk, yang diciptakan peneliti dalam penelitian ini berupa model pembelajaran sepak takraw teknik dasar sepak sila menggunakan bola serabut kelapa (*Bolserka*) pada siswa kelas V dan VI SD YPPK Santo Lukas Kolam Distrik Muting Kabupaten Merauke.

3.4.1 Permainan Sepak Takraw Teknik Dasar Sepak Sila Menggunakan *Bolserka*

Model pembelajaran sepak takraw teknik dasar sepak sila dengan menggunakan *Bolserka* merupakan model pembelajaran sepak takraw yang dimodifikasi yaitu pada bola yang digunakan untuk bermain sepak takraw dan model pembelajaran yang diajarkan pada siswa, bola yang seharusnya

memakai bola sepak takraw yang standar yaitu dengan bola sepak takraw yang 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), namun dalam model pembelajaran ini bolanya diganti dengan menggunakan bola yang terbuat dari serabut kelapa (*Bolserka*), sehingga bola terasa lebih empuk dan ringan cocok untuk anak sekolah dasar

Berikut adalah penjelasan model pembelajaran sepak takraw dalam pengembangan pembelajaran sepak takraw teknik dasar sepak sila dengan menggunakan bola serabut kelapa (*bolserka*) :

Pembelajaran tahap pertama : Kejujuran

1. Pengelompokkan siswa menjadi dua kelompok atau dua tim dan berpasang-pasangan.
2. Kelompok pertama melakukan timangan sepak sila dengan (*bolserka*), dan kelompok ke dua bertugas untuk mengitung dan menjumlah hasil timangan sepak sila yang dilakukan oleh kelompok pertama sesuai dengan pasangan masing-masing, setelah selesai bergantian.
3. Untuk waktunya adalah sepuluh menit, diatur oleh guru.

Pembelajaran tahap ke dua : Kerja sama

1. Siswa dibagi untuk berpasang-pasangan dua anak satu bola, yang satu melempar bola dan satunya menerimanya dengan menggunakan teknik dasar sepak sila sesuai dengan yang telah diajarkan oleh guru, lakukan secara bergantian.
2. Masing-masing anak menghitung hasil timangan sepak sila yang dilakukan sendiri-sendiri dan mejumlahnya.

3. Untuk waktunya adalah sepuluh menit, diatur oleh guru.

Pembelajaran tahap ke tiga : kerjasama dan sportivitas

1. Pengelompokan siswa untuk berpasang-pasangan dua siswa
2. Melakukan timangan sepak sila dengan saling mengumpan dan mengitung timanganya masing-masing

3. Waktu lima menit diatur oleh guru

Pembelajaran tahap ke empat : kompetisi

1. Pengelompokkan siswa masing-masing lima anak satu bola, dan melakukan timangan sepak sila secara bergantian dengan cara mengumpan ke temanya dengan menggunakan teknik dasar sepak sila dan bola tidak boleh jatuh ke tanah.

2. Tim yang bolanya jatuh ke tanah terlebih dahulu maka dinyatakan kalah

3. Untuk waktunya adalah sepuluh menit, diatur oleh guru

Pembelajaran tahap ke lima : percaya diri, tanggung jawab dan kerja sama

1. Siswa di bagi mejadi dua tim masing-masing lima anak
2. Tim pertama ada di lapangan sebelah kiri dan tim ke dua ada di sebelah kanan di batasi dengan net
3. Masing-masing tim saling berlawanan lima lawan lima
4. Aturan mainnya adalah bermain sepak takraw hanya dengan menggunakan teknik dasar sepak sila, tidak boleh dengan kepala, dan lainnya.
5. Masing-masing tim tidak di batasi dalam melakukan timangan sepak sila
6. Untuk waktunya maksimal 10 menit , diatur oleh guru.

Dalam permainan sepak takraw ini khususnya latihan teknik dasar sepak masing-masing tahap diberi jeda waktu istirahat lima menit untuk dijadikan guru mengevaluasi dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

3.4.2 Fasilitas Permainan Sepak Takraw Teknik Dasar Sepak Sila dengan Menggunakan *Bolserka*

3.4.2.1 Lapangan

Lapangan yang digunakan adalah dapat menggunakan lapangan standar sepak takraw atau dapat juga menggunakan halaman sekolah yang berukuran panjang 20 meter dan lebar 10 meter, dan apabila siswanya banyak untuk luasnya di sesuaikan dengan jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran.

3.4.2.2 Bola

Bola yang digunakan merupakan bola sepak takraw hasil dari model pengembangan yaitu bola sepak takraw yang terbuat dari serabut kelapa.



Gambar 3.1 Bola Serabut Kelapa

(Sumber : Peneliti)

1. Bahan yang digunakan untuk membuat Bolserka

Gambar di atas merupakan serabut kelapa yang sudah diambil dari kelapa kering yang sudah halus kemudian dikeringkan supaya serabut nantinya menjadi ringan



Gambar 3.2 Serabut Kelapa



Gambar 3.3 Karet Gelang



Gambar 3.4 Solasi

2. Cara membuat bola serabut kelapa (*bolserka*)
 - a. Kupas kelapa kering 3-5 butir atau secukupnya untuk dapat dijadikan bola sepak takraw dan ambilah serabutnya haluskan dan keringkan
 - b. Setelah serabut kelapa kering bentuklah seperti bola sepak takraw dengan cara di gulung
 - c. Setelah bola sudah bulat ikatlah dengan karet sampai semuanya kuat
 - d. Setelah bola sudah terikat dengan karet lilitlah atau tutup dengan solasi sampai semuanya tertutupi dan bola sudah sudah jadi dan siap di pakai untuk pembelajaran penjas

3.4.2.3 Net

Net yang digunakan dapat di modifikasi dengan cara membuat sendiri dengan tali rafia yang di buat seperti net dengan cara dibuat jaring-jaring yang menyerupai net aslinya



Gambar 3.5 Net dari Tali Rafia

3.4.3 Peraturan Permainan

Berikut adalah penjelasan peraturan permainan dalam pengembangan pembelajaran sepak takraw teknik dasar sepak sila dengan menggunakan bola serabut kelapa (*BOLSERKA*) :

Latihan tahap pertama : Kejujuran

1. Pengelompokkan siswa menjadi dua kelompok atau dua tim dan berpasang-pasangan.
2. Kelompok pertama melakukan timangan sepak sila dengan (*bolserka*), dan kelompok ke dua bertugas untuk mengitung dan menjumlah hasil timangan sepak sila yang dilakukan oleh kelompok pertama sesuai dengan pasangan masing-masing, setelah selesai bergantian.
3. Untuk waktunya adalah sepuluh menit, diatur oleh guru.

Latihan tahap ke dua : Kerja sama

1. Siswa dibagi untuk berpasang-pasangan dua anak satu bola, yang satu melempar bola dan satunya menerimanya dengan menggunakan teknik dasar sepak sila sesuai dengan yang telah diajarkan oleh guru, lakukan secara bergantian.
2. Masing-masing anak menghitung hasil timangan sepak sila yang dilakukan sendiri-sendiri dan mejumlahnya.
3. Untuk waktunya adalah sepuluh menit, diatur oleh guru.

Latihan tahap ke tiga : kerjasama dan sportivitas

1. Pengelompokan siswa untuk berpasang-pasangan dua siswa
2. Melakukan timangan sepak sila dengan saling mengumpan dan mengitung timanganya masing-masing
3. Waktu lima menit diatur oleh guru

Latihan tahap ke empat : kompetisi

1. Pengelompokkan siswa masing-masing lima anak satu bola, dan melakukan timangan sepak sila secara bergantian dengan cara mengumpan ke temanya dengan menggunakan teknik dasar sepak sila dan bola tidak boleh jatuh ke tanah.
2. Tim yang bolanya jatuh ke tanah terlebih dahulu maka dinyatakan kalah.
3. Untuk waktunya adalah sepuluh menit, diatur oleh guru

Latihan tahap ke lima : percaya diri, tanggung jawab dan kerja sama

1. Siswa di bagi mejadi dua tim masing-masing lima anak
2. Tim pertama ada di lapangan sebelah kiri dan tim ke dua ada di sebelah kanan di batasi dengan net
3. Masing-masing tim saling berlawanan lima lawan lima
4. Aturan mainnya adalah bermain sepak takraw hanya dengan menggunakan teknik dasar sepak sila, tidak boleh dengan kepala, dan lainnya.
5. Masing-masing tim tidak di batasi dalam melakukan timangan sepak sila
6. Untuk waktunya maksimal 10 menit , diatur oleh guru.

Dalam permainan sepak takraw ini khususnya latihan teknik dasar sepak sila masing-masing tahap diberi jeda waktu istirahat lima menit untuk dijadikan guru mengevaluasi dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

3.5 Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kualitatif dan data kuantitatif yang dihasilkan dari wawancara guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan dan tes lembar kuesioner pada siswa. Data yang diperoleh juga dari kritik dan saran oleh ahli pendidikan jasmani sebagai masukan untuk bahan revisi produk.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dapat digunakan dalam penelitian adalah obesrvasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah berupa lembar evaluasi. Lembar evaluasi digunakan untuk mengumpulkan data dari ahli yang berhubungan dengan model yang dikembangkan apakah sudah efektif dan efesien untuk pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa aspek untuk menilai kelayakan model yang dikembangkan. Faktor yang digunakan dalam kuesioner adalah kualitas model pengembangan serta kritik dan saran yang mendukung. Rentangan evaluasi mulai dari “kurang baik” sampai “sangat baik” dengan memberi skor atau nilai 1-4 pada kolom yang tersedia. Berikut faktor, indikator, dan jumlah kuesioner yang digunakan pada kuesioner ahli:

Tabel 3.1 Jumlah Berikut Butir Kuesioner Ahli

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar permainan bola kecil					
2.	Mendorong perkembangan aspek kognitif peserta didik					
3.	Mendorong perkembangan aspek afektif peserta didik					
4.	Mendorong perkembangan aspek psikomotorik peserta didik					
5.	Mendorong perkembangan aspek fisik peserta didik					
6.	Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik					
7.	Ketepatan memilih permainan bagi peserta didik					
8.	Dapat dilakukan peserta didik terampil/tidak terampil					
9.	Dapat dilakukan peserta didik putra maupun putri					
10.	Mendorong peserta didik aktif bergerak					
11.	Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran permainan sepak takraw					
12.	Kejelasan peraturan permainan sepak takraw dengan menggunakan <i>bolserka</i>					
13.	Kesesuaian fasilitas dan alat yang digunakan					
14.	Tugas gerak mudah untuk dipahami peserta didik					
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan sepak takraw					

Sedangkan kuesioner untuk guru digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa baik secara kognitif, afektif, psikomotorik maupun fisik. Indikator kuesioner yang disiapkan adalah sebagai berikut :

1. Tingkat kesulitan yang dialami peserta didik dalam melaksanakan model pembelajaran
2. Peningkatan ketrampilan dalam melakukan model pembelajaran Sepak Takraw Teknik Dasar Sepak Sila Menggunakan *Bolsreka*
3. Peningkatan kemampuan peserta didik setelah melakukan model yang dikembangkan baik dari ranah kognitif, afektif, psikomotorik maupun fisik.

Kuesioner yang diberikan untuk guru berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab dengan alternatif jawaban “Ya” atau “Tidak”. Sedangkan faktor yang digunakan dalam lembar kuesioner untuk siswa meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotorik dan fisik.

Penilaian untuk siswa dengan sejumlah pertanyaan yang harus dijawab dengan alternatif jawaban adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2 Skor Jawaban Kuesioner Oleh Guru “Ya” atau “Tidak”

Alternatif jawaban	positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Adapun faktor, indikator dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan pada penilaian siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3 Jumlah Butir Kuesioner untuk Penilaian Siswa

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1.	Kognitif	Kemampuan siswa memahami permainan dalam model pembelajaran sepak takraw dengan menggunakan <i>Bolserka</i>	10
2.	Afektif	Siswa menampilkan sikap yang	

		mencerminkan nilai semangat, sportifitas, kerjasama, akurasi, percaya diri dan kejujuran, disiplin dalam melakukan model pembelajaran sepak takraw dengan menggunakan <i>Bolserka</i>	10
3.	Psikomotorik	Kemampuan siswa dalam mempraktikkan variasi teknik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw dalam model pembelajaran sepak takraw menggunakan <i>Bolserka</i>	10

3.7 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis data deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Sukirman,dkk. (2003:879), yaitu:

$$f = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f' = frekuensi relatif /angka persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah seluruh data

100% = konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 5 akan disajikan klasifikasi persentase

Tabel 3.4 Klasifikasi Persentase

Presentase	Klasifikasi	Makna
90,1-100%	Sangat Baik	Digunakan
70,1-90%	Baik	Digunakan
40,1-70%	Cukup	Digunakan (bersyarat)
20,1-40%	Kurang	Diperbaiki
0-20%	Sangat Kurang	Dibuang

Sumber : Guilford (Dalam Martin Sudarmono,2010:56)

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah model pembelajaran permainan sepak takraw teknik dasar sepak sila menggunakan *bolserka* yang berdasarkan data pada saat uji coba kelompok kecil (N=10) dan uji coba kelompok besar (N=16) pada siswa kelas V dan VI SD YPPK Santo Lukas Kolam.

Hasil dari pengembangan permainan sepak takraw yang dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan didapat sebuah produk yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah permainan sepak takraw teknik dasar sepak sila menggunakan *bolserka*. Hal itu terbukti dari hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai hasil penelitian skala kecil yaitu 89,33% (Baik) dan hasil penelitian skala besar yaitu 91,33% (Sangat Baik), hasil dari penilaian guru pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor uji coba skala kecil dan uji coba skala besar hasil rata-ratanya sangat baik. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan sepak takraw teknik dasar sepak sila menggunakan bola serabut kelapa (*bolserka*) ini telah memenuhi kriteria sangat baik, sehingga dari uji lapangan model ini dapat digunakan untuk siswa kelas V dan VI SD YPPK Santo Lukas Kolam. Maka model pembelajaran permainan sepak takraw teknik dasar sepak sila menggunakan bola serabut kelapa (*bolserka*) ini dinyatakan **layak** untuk digunakan bagi siswa kelas V dan VI SD YPPK Santo Lukas Kolam.

Hasil penilaian dari guru, maka diambil kesimpulan bahwa permainan sepak takraw teknik dasar sepak sila menggunakan bola serabut kelapa (*bolserka*) dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran permainan sepak takraw dengan hasil penilaian dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor dengan rata-rata dari uji coba skala kecil dan dari uji coba skala hasilnya sangat baik, maka pengembangan model pembelajaran permainan sepak takraw teknik dasar sepak sila menggunakan bola serabut kelapa (*bolserka*) ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat dikatakan **layak** dan dapat diterapkan di SD YPPK Santo Lukas Kolam.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan dalam pemanfaatan pengembangan model pembelajaran permainan sepak takraw teknik dasar sepak sila menggunakan bola serabut kelapa (*bolserka*), antara lain:

1. Pengembangan model pembelajaran permainan sepak takraw teknik dasar sepak sila menggunakan bola serabut kelapa (*bolserka*) merupakan produk yang dihasilkan penelitian ini, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran permainan sepak takraw
2. Bagi guru penjas di SD YPPK Santo Lukas Kolam diharapkan dapat mengembangkan model pembelajaran ini supaya lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.
3. Pengembangan model pembelajaran ini dilaksanakan dengan apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan.
4. Penggunaan alat dan media pembelajaran disesuaikan dengan kondisi anak dan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar.

5. Penggunaan model pembelajaran ini harus memperhatikan faktor keamanan dan keselamatan alat, media belajar dan sumber belajar yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Nurani Sejahtera
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar & MI*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2006. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Oemar Hamalik. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Peraturan Permainan Sepak Takraw ISTAF tahun 2011
- Rusli Lutan & Yudha M. Saputra. 2000. *Perencanaan Pembelajaran Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud
- Sagala. 2007. *Konsep & Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Slamet. 2012. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana. 2005. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Falah Production
- Sulaiman. 2008. *Sepak Takraw*. Semarang: Unnes Press
- Supandi. 1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani & Kesehatan*. Jakarta: Depdiknas
- Syamsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan SMP/MTs*. Jakarta: Litera
- Undang-Undang RI No. 2 Tahun 1989 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Undang-Undang RI No. 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional
- Wasis D Dwiyoogo. 2004. *Penelitian & Pengembangan Olahraga*. Malang: Lemlit UNM
- Winkel W.S. 1991. *Psikologis Pengajaran*. Jakarta: PT. Gasindo

LAMPIRAN –LAMPIRAN

Lampiran 1 Formulir Usulan Topik Skripsi



FORMULIR USULAN TOPIK SKRIPSI
 FM-1-AKD-24/rev.00
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Usulan topik skripsi ini diajukan oleh :

Nama : SIWOYO HERI KISWANTO
 NIM : 6102411032
 Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
 Tema : Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
 Judul :

“ PENINGKATAN HASIL BELAJAR SEPAK SILA DALAM PERMAINAN
 SEPAK TAKRAW DENGAN MENGGUNAKAN BOLA TALI PADA SISWA KELAS V
 SD NEGERI NOTOGIWANG 02 KECAMATAN PANINGGARAN KABUPATEN
 PEKALONGAN TAHUN AJARAN 2013/2014 ”

ace
dapat diganti
Pembimbing =
Agus Raharjo
 Menyetujui, *22/2014*
Hm
 Ketua Jurusan PJKR

Semarang, 21 Juli 2014

Yang Mengajukan,

Mtomo
 Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.

NIP. 196109031988031002

Heri
 Siswoyo Heri Kiswanto

NIM. 6102411032

Lampiran 2 Formulir Usulan Topik Skripsi



FORMULIR USULAN TOPIK SKRIPSI
 FM-1-AKD-24/rev.00
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Usulan topik skripsi ini diajukan oleh :

Nama : SISWOYO HERI KISWANTO

NIM : 6102411032

Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Tema : Pengembangan

Judul :

"PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW TEKNIK DASAR SEPAK SILA MENGGUNAKAN BOLA SERABUT KELAPA (*BOLSERKA*) PADA SISWA KELAS V DAN VI SD YPPK SANTO LUKAS KOLAM DISTRIK MUTING KABUPATEN MERAUKE PROVINSI PAPUA TAHUN AJARAN 2014/2015"

Semarang, 1 September 2014

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

Agus Raharjo, S.Pd, M.Pd.

NIP. 19820828 200604 1 003

Yang Mengajukan,

Siswoyo Heri Kiswanto

NIM. 6102411032

Lampiran 3 SK Pembimbing



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 834/FIK/2015
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2014/2015**

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 30 Juni 2015

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- PERTAMA** : Menunjuk dan menugaskan kepada:
- Nama : Agus Raharjo, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198208282006041003
Pangkat/Golongan : III/B
Jabatan Akademik : Lektor
Sebagai Pembimbing
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- Nama : SISWOYO HERI KISWANTO
NIM : 6102411032
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR
Topik : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW TEKNIK DASAR SEPAK SILA MENGGUNAKAN BOLA SERABUT KELAPA (BOLSERKA) PADA SISWA KELAS V dan VI SD YPPK SANTO LUKAS KOLAM DISTRIK MUTING KABUPATEN MERAUKE PROVINSI PAPUA
TAHUN AJARAN 2014/2015
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

- Tembusan**
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal



DITETAPKAN DI : SEMARANG
TANGGAL : 9 Juli 2015

UNNES Dr. M. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 196910191985031001

Lampiran 4 Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-8508007
 Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik_unnes@telkom.net

Nomor : 6130/Unng.1.6/OT/2015
 Lamp. :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala SD YPPK Santo Lukas Kolam Distrik Muting Kab. Merauke Prov. Papua
 di SD YPPK Santo Lukas Kolam Distrik Muting Kab. Merauke Prov. Papua

Dengan Hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir
 oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : SISWOYO HERI KISWANTO
 NIM : 6102411032
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasrn
 Topik : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW
 TEKNIK DASAR SEPAK SILA MENGGUNAKAN BOLA SERABUT
 KELAPA (BOLSERKA) PADA SISWA KELAS V dan VI SD YPPK
 SANTO LUKAS KOLAM DISTRIK MUTING KABUPATEN MERAUKE
 PROVINSI PAPUA
 TAHUN AJARAN 2014/2015

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 31 Juli 2015

Dr. H. Harry Pramono, M.Si.
 NIP. 195910191985031001

Lampiran 5 Surat Ijin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN MERAUKE
DINAS PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN

ALAMAT : JL. MISSI NO. 01 MERAUKE

☎ (0971) 321137

☎ (0971) 321373

SURAT IJIN
 Nomor : 421 /1146a/ 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Dinas Pendidikan dan Pengajaran Kabupaten Merauke dengan ini memberikan ijin kepada :

Nama : SISWOYO HERI KISWANTO
 NPM : 6102411032
 Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang
 Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Judul Skripsi : "Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Takraw Teknik Dasar Sepak Sila Menggunakan Bola Serabut Kelapa (BOLSERKA) pada Siswa Kelas V dan VI SD YPPK Santo Lukas Kolam Distrik Muting Kabupaten Merauke Provinsi Papua Tahun 2014/2015".

Untuk mengadakan penelitian pada SD YPPK Santo Lukas Kolam Distrik Muting dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Takraw Teknik Dasar Sepak Sila Menggunakan Bola Serabut Kelapa (BOLSERKA) pada Siswa Kelas V dan VI SD YPPK Santo Lukas Kolam Distrik Muting Kabupaten Merauke Provinsi Papua Tahun 2014/2015".

Demikian Surat Ijin ini disampaikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Merauke, 9 Juni 2015.
 Kepala Dinas Pendidikan dan Pengajaran
 Kabupaten Merauke



YOHANIS SAMKAKAI, A.Ma.Pd
 Pembina
 NIP. 19640922 198410 1 001

Lampiran 6 Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN MERAUKE
DINAS PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN
SEKOLAH DASAR YPPK KOLAM DISTRIK MUTING

Jl. Kunaipa, kampung kolam, Distrik Muting Kab. Merauke Telp 081344103464

Email : SDYPPKkolam@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 422/20/SD.109/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : RAFAEL MAGADIN S.Ag
 NIP : 19640424 199203 1 015
 Jabatan : Kepala Sekolah SD YPPK Santo Lukas Kolam
 Alamat : Jl.Onggaya Rt 20 Kampung Bokem Kelurahan
 Rimba jaya Distrik Merauke Kabupaten Merauke.

Menerangkan bahwa :

Nama : SISWOYO HERI KISWANTO
 NIM : 6102411032
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi /PJKR
 Alamat : Dk.Rowadi Rt 03 Rw 04, Ds Notogiwang
 Kec. Panningaran, Kab. Pekalongan
 Pekerjaan : Mahasiswa Universitas Negeri Semarang
 Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.

Telah mengadakan penelitian terhadap anak-anak SD YPPK Santo Lukas Kolam Distrik Muting Kab.Merauke dengan judul **"PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW TEKNIK DASAR SEPAK SILA MENGGUNAKAN BOLA SERABUT KELAPA (BOLSERKA) PADA SISWA KELAS V DAN VI SD YPPK SANTO LUKAS KOLAM DISTRIK MUTING KABUPATEN MERAUKE PROVINSI PAPUA"** Pada tanggal 16 April s/d 18 April 2015. Demikian surat keterangan kami buat semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Merauke, 20 April 2015



Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SD YPPK Santo Lukas Kolam
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: V (Lima) / I (Satu)
Pertemuan ke	: I (Satu) sampai dengan 5 (Lima)
Alokasi Waktu	: 4 x 35 Menit

Standar Kompetensi: 1. Mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya

Kompetensi Dasar : 1. 1 Mempraktikkan gerak dasar dalam permainan bola kecil sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama tim, sportivitas, dan kejujuran**)

A. Tujuan Pembelajaran:

- Siswa dapat melakukan dan memahami permainan sepak takraw
- Siswa dapat melakukan bermain sepak takraw serta dapat melakukan kerjasama dengan menjunjung tinggi sportivitas.
- Siswa dapat melakukan teknik dasar sepak sila dengan *bolserka*

❖ **Karakter siswa yang diharapkan** : Disiplin (*Discipline*)
 Tekun (*diligence*)
 Tanggung jawab (*responsibility*)
 Ketelitian (*carefulness*)
 Kerja sama (*Cooperation*)
 Toleransi (*Tolerance*)
 Percaya diri (*Confidence*)
 Keberanian (*Bravery*)

B. Materi Ajar (Materi Pokok):

- Permainan sepak takraw

C. Metode Pembelajaran:

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek

D. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 1, 2, 3, 4 & 5

- Kegiatan Awal:
 - Siswa dibariskan menjadi empat barisan
 - Mengecek kehadiran siswa
 - Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap
 - Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti
 - Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari

- Kegiatan Inti:
 - **Eksplorasi**
 Dalam kegiatan eksplorasi, guru:
 - ☞ Menjelaskan dan memperkenalkan permainan sepak takraw
 - ☞ Menjelaskan dan mempraktekkan peraturan main yang terdapat dalam permainan sepak takraw
 - ☞ Mendemonstrasikan tehnik kerjasama dan permainan yang sportivitas
 - ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
 - ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan teknik dasar sepak sila di lapangan.

 - **Elaborasi**
 Dalam kegiatan elaborasi, guru:
 - ☞ Melakukan gerakan teknik dasar sepak sila dengan kaki kanan
 - ☞ Melakukan gerakan teknik dasar sepak sila menggunakan *bolserka*
 - ☞ Melakukan gerakan teknik dasar sepak sila sambil menghitungnya
 - ☞ Melakukan teknik dasar sepak sila dengan bola yang dilambungkan sendiri
 - ☞ Melakukan teknik dasar sepak sila dengan berpasang-pasangan
 - ☞ Membagi kelompok yang seimbang untuk persiapan main
 - ☞ Bermain sepak takraw dengan peraturan yang dimodifikasi
 - ☞ Bermain sepak takraw teknik dasar sepak sila dengan bola serabut kelapa
 - ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;

- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;

▪ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

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

▪ **Kegiatan Penutup**

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan
- ☞ Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan tehnik dasar sepak sila dalam permainan sepak takraw dengan menggunakan bola serabut kelapa

E. Alat dan Sumber Belajar:

- Buku Penjaskes kls V
- Diktat permainan bola kecil
- Lapangan
- Bola serabut kelapa
- Net tali rafia modifikasi
- Peluit

F. Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
• Melakukan teknik dasar sepak sila dengan menggunakan bola serabut	Tes Tulis dan praktik	Tes Soal & ketrampilan	Tes tulis • *Menjelaskan pengertian permainan

kelapa <ul style="list-style-type: none"> • Melemparkan bola serabut kelapa dengan baik • Mengontrol bolserka dengan tepat • Menjelaskan peraturan permainan sepak takraw • Bermain sepak takraw dengan peraturan yang dimodifikasi. • Bekerjasama dengan tim, bermain sportifitas 		Pilan	sepak takraw <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan timangan dengan tepat • Melakukan teknik dasar sepak sila dengan benar • Melakukan kerjasama tim
---	--	-------	---

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✍ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

Kolam , 18 April 2015

Mengetahui,

Guru Penjas SD YPPK Santo Lukas Kolam

Guru Praktikan PJOK

(Marlina Temorubun, A.Ma.Pd)
NIP :198324201004200

(Siswoyo Heri Kiswanto)
NIM : 6102411032

Lampiran 8 Lembar Evaluasi untuk Ahli Penjas

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PENJAS

**EVALUASI PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW
TEKNIK DASAR SEPAK SILA MENGGUNAKAN BOLA SERABUT KELAPA
(*BOLSERKA*) PADA SISWA KELAS V DAN VI SD YPPKK SANTO LUKAS
KOLAM DISTRIK MUTING KABUPATEN MERAUKE PROVINSI PAPUA
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi pokok : Permainan Sepak Takraw Teknik Dasar Sepak Sila

Sasaran program : Siswa Sekolah Dasar YPPK Santo Lukas Kolam

Evaluator :

Nama lengkap :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli penjas terhadap model pembelajaran sepak takraw teknik dasar sepak sila menggunakan bola serabut kelapa (*bolserka*) yang dikembangkan dengan tujuan agar pembelajaran permainan sepak takraw teknik dasar sepak sila dapat berjalan secara efektif dan efisien. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

1. Lembar evaluasi di isi oleh ahli penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk / model pembelajaran, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “sangat kurang baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom skala penilaian yang tersedia.

Keterangan :

1. Sangat kurang baik, kurang tepat/sangat kurang jelas
2. Kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
3. Cukup Baik
4. Baik/tepat/jelas
5. Sangat baik/sangat tepat/sangat jelas

Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Kualitas Model Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar permainan bola kecil					
2.	Mendorong perkembangan aspek kognitif peserta didik					
3.	Mendorong perkembangan aspek afektif peserta didik					
4.	Mendorong perkembangan aspek psikomotorik peserta didik					
5.	Mendorong perkembangan aspek fisik peserta didik					
6.	Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik					
7.	Ketepatan memilih permainan bagi peserta didik					
8.	Dapat dilakukan peserta didik terampil/tidak terampil					

9.	Dapat dilakukan peserta didik putra maupun putri					
10.	Mendorong peserta didik aktif bergerak					
11.	Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran permainan sepak takraw					
12.	Kejelasan peraturan permainan sepak takraw dengan menggunakan <i>bolserka</i>					
13.	Kesesuaian fasilitas dan alat yang digunakan					
14.	Tugas gerak mudah untuk dipahami peserta didik					
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan sepak takraw					

Saran untuk Perbaikan Model Pembelajaran

Petunjuk :

- 1) Apabila diperlukan revisi pada model pembelajaran ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
- 2) Alasan diperlukan revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
- 3) Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	2	3	4
1.	Bela serahut kolapa saka kanga. di porhacur	Bela talala. koral	untuk memundahkan siswa dalam. melakukan. teknik dasar sepak bola.
2.	Sambut kolapa	Supaya lebih ringan	untuk memundahkan para siswa.
3.	Tali karet gelang di perangkanya	Supaya lebih kuat	lebih kuat. tidak mudah patah.
4.	Tabung Selasi	Selasi lebih manak.	lebih nyaman rapat dan kuat.
5.	tabukan tabukan. uji coba produk	memundahkan siswa	Siswa lebih bergairah

Komentar dan Saran Umum



Kesimpulan

Model Pembelajaran ini dinyatakan:

- 1) Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil tanpa revisi
- 2) Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai aturan
- 3) Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala kecil

(mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Meraup, 24-09-2015

Evaluatur

Ahli



Drs. Cahyo Yuwono, M.
NIP : 1962 0925 1986 11001

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI PEMBELAJARAN

**EVALUASI PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW
TEKNIK DASAR SEPAK SILA MENGGUNAKAN BOLA SERABUT KELAPA
(*BOLSERKA*) PADA SISWA KELAS V DAN VI SD YPPK SANTO LUKAS
KOLAM DISTRIK MUTING KABUPATEN MERAUKE PROVINSI PAPUA
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi pokok : Permainan Sepak Takraw Teknik Dasar Sepak Sila

Sasaran program : Siswa Sekolah Dasar YPPK Santo Lukas Kolam

Evaluator :

Nama lengkap :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli pembelajaran terhadap model pembelajaran sepak takraw teknik dasar sepak sila menggunakan bola serabut kelapa (*bolserka*) yang dikembangkan dengan tujuan agar pembelajaran permainan sepak takraw teknik dasar sepak sila dapat berjalan secara efektif dan efisien. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

1. Lembar evaluasi di isi oleh ahli penjas.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk / model pembelajaran, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.

3. Rentangan evaluasi mulai dari “sangat kurang baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom skala penilaian yang tersedia.

Keterangan :

4. Sangat kurang baik, kurang tepat/sangat kurang jelas
5. Kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
6. Cukup Baik
7. Baik/tepat/jelas
8. Sangat baik/sangat tepat/sangat jelas

Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Kualitas Model Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar permainan bola kecil					
2.	Mendorong perkembangan aspek kognitif peserta didik					
3.	Mendorong perkembangan aspek afektif peserta didik					
4.	Mendorong perkembangan aspek psikomotorik peserta didik					
5.	Mendorong perkembangan aspek fisik peserta didik					
6.	Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik					
7.	Ketepatan memilih permainan bagi peserta didik					
8.	Dapat dilakukan peserta didik terampil/tidak terampil					
9.	Dapat dilakukan peserta didik putra maupun putri					
10.	Mendorong peserta didik aktif bergerak					
11.	Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran permainan sepak takraw					

12.	Kejelasan peraturan permainan sepak takraw dengan menggunakan <i>bolserka</i>					
13.	Kesesuaian fasilitas dan alat yang digunakan					
14.	Tugas gerak mudah untuk dipahami peserta didik					
15.	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan sepak takraw					

Saran untuk Perbaikan Model Pembelajaran

Petunjuk :

- 1) Apabila diperlukan revisi pada model pembelajaran ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
- 2) Alasan diperlukan revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
- 3) Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	2	3	4

Komentar dan Saran Umum

peraturan permainan dalam permainan
seperti tersebut dengan menggunakan
halo selamat kepada agar dipelajari

Kesimpulan

Model pembelajaran ini dinyatakan :

- 1) Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil tanpa revisi
- 2) Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai aturan
- 3) Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala kecil

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Martapura, 26-04-2015

Evaluator

Ahli



MARLINA TEMORUBIN,

NIP. 19830324 2010 04 200.

Lampiran 10 Lembar Penilaian Siswa

**LEMBAR PENILAIAN SISWA MELIPUTI ASPEK KOGNITIF,
AFEKTIF DAN PSIKOMOTOR
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW TEKNIK
DASAR SEPAK SILA MENGGUNAKAN BOLA SERABUT KELAPA
(*BOLSERKA*) PADA SISWA KELAS V DAN VI SD YPPKK SANTO LUKAS
KOLAM DISTRIK MUTING KABUPATEN MERAUKE PROVINSI PAPUA
TAHUN AJARAN 2014/2015**

PETUNJUK

1. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur dan benar
2. Jawablah secara jelas dan runtut
3. Isilah pertanyaan tersebut dengan memberi tanda silang pada huruf a atau b sesuai dengan pilihan
4. Selamat mengisi dan terima kasih

I. Identitas Responden

Nama Siswa :
Umur :
Kelas :
Jenis Kelamin :
Alamat :

II. Indikator

A. Kesesuaian produk dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

1. Mengetahui kesesuaian produk dengan kompetensi dasar permainan sepak takraw
2. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek kognitif peserta didik
3. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek afektif peserta didik
4. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek psikomotorik peserta didik

B. Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik

1. Mengetahui kesesuaian produk dengan karakteristik perkembangan peserta didik
2. Mengetahui tepat atau tidaknya pemilihan produk untuk peserta didik
3. Mengetahui produk dapat dilakukan peserta didik dengan terampil / tidak terampil
4. Mengetahui produk dapat dilakukan peserta didik putra ataupun putri

C. Keaktifan peserta didik

1. Mengetahui kualitas produk terhadap peningkatan aktivitas gerak peserta didik
2. Mengetahui kualitas produk terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik

D. Kelayakan produk

1. Mengetahui kualitas kejelasan petunjuk model pembelajaran
2. Mengetahui kesesuaian fasilitas dan alat yang digunakan dalam pembelajaran
3. Mengetahui kualitas tugas gerak yang digunakan dalam produk

4. Mengetahui aman atau tidaknya produk untuk diterapkan dalam pembelajaran

III. KUESIONER PERTANYAAN

A. ASPEK KOGNITIF

1. Apakah siswa tahu cara melakukan *Permainan sepak takraw menggunakan Bolserka*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah siswa tahu teknik dasar yang digunakan dalam *Permainan sepak takraw menggunakan bolserka*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah siswa tahu tujuan pembelajaran *Permainan sepak takraw menggunakan bolserka*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah sebelum pembelajaran *Permainan sepak takraw menggunakan bolserka* perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Apakah dalam pembelajaran *Permainan sepak takraw menggunakan bolserka* perlu adanya kerjasama dengan teman?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah dalam pembelajaran *Permainan sepak takraw menggunakan bolserka* siswa mematuhi aturan permainan?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Apakah melalui *Permainan sepak takraw menggunakan bolserka* siswa mengetahui cara melakukan teknik sila?
 - a. Ya
 - b. Tidak

8. Apakah melalui *Permainan sepak takraw menggunakan bolserka* dapat memberikan pengalaman gerak terhadap ketrampilan dalam melakukan teknik dasar sepak sila?
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. Apakah melalui *Permainan sepak takraw menggunakan bolserka* dapat meningkatkan denyut nadi siswa?
 - a. Ya
 - b. Tidak
10. Apakah dengan *Permainan sepak takraw menggunakan bolserka* dapat membuat tubuh siswa menjadi sehat?
 - a. Ya
 - b. Tidak

B. ASPEK AFEKTIF

1. Apakah siswa suka melakukan *Permainan sepak takraw menggunakan bolserka*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah pembelajaran *Permainan sepak takraw menggunakan bolserka* menarik bagi siswa?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah siswa bersungguh-sungguh ketika melakukan *Permainan sepak takraw menggunakan bolserka*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah dalam *Permainan sepak takraw menggunakan bolserka*, siswa melaksanakan tugas gerak dengan runtut?
 - a. Ya
 - b. Tidak

5. Apakah dalam *Permainan sepak takraw menggunakan bolserka* siswa dapat berbagi tempat dan peralatan dengan teman?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah dalam *Permainan sepak takraw menggunakan bolserka* diperlukan kerja sama dengan teman?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Apakah siswa dapat bekerja sama dengan teman dalam *Permainan sepak takraw menggunakan bolserka*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
8. Apakah siswa dapat menghargai antar teman dalam *Permainan sepak takraw menggunakan bolserka*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. Apakah siswa dapat mengakui keunggulan lawan jika tim kamu mengalami kekalahan?
 - a. Ya
 - b. Tidak
10. Apakah siswa merasa senang setelah melakukan *Permainan sepak takraw menggunakan bolserka*?
 - a. Ya
 - b. Tidak

C. ASPEK PSIKOMOTOR

1. Apakah siswa mampu melakukan timangan dengan teknik dasar sepak sila?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah siswa mampu melakukan gerakan menendang bola ke atas?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah siswa mampu melakukan gerakan melempar bola kepada teman?
 - a. Ya
 - b. Tidak

4. Apakah siswa mampu melakukan lemparan ke arah target?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Apakah siswa mampu melakukan gerakan mengontrol bola dengan kaki?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah siswa mampu melakukan keseimbangan kaki?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Apakah siswa mampu melakukan mengumpan bola ke arah teman dengan kaki?
 - a. Ya
 - b. Tidak
8. Apakah siswa mampu melakukan sepak sila sampai berulang-ulang?
 - a. Ya
 - b. Tidak
9. Apakah siswa merasa sulit melakukan *Permainan sepak takraw menggunakan bolserka*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
10. Apakah siswa mampu bermain sepak takraw dengan menggunakan teknik dasar sepak sila dalam *Permainan sepak takraw menggunakan bolserka*?
 - a. Ya
 - b. Tidak

Lampiran 11 Daftar Siswa

No	NAMA	KELAS	JENIS KELAMIN
KELOMPOK KECIL			
1.	Adriana Dana Kaize	VI	Perempuan
2.	Adriana Nambuli Ndiken	VI	Perempuan
3.	Abuana Mahuze	V	Perempuan
4.	Agustina Mahuze	VI	Perempuan
5.	Efriani Mahuze	VI	Perempuan
6.	Faleria Zohe	V	Perempuan
7.	Mariambai Zohe	V	Perempuan
8.	Matea Mobok Kaize	VI	Perempuan
9.	Silpiana Ndiken	VI	Perempuan
10.	Villa Delvia Kaize	V	Perempuan
KELOMPOK BESAR			
11.	Martinus Zohe	V	Laki-laki
12.	Engel Bertus Mekyu	V	Laki-laki
13.	Geradus ndiken	V	Laki-laki
14.	Mateus Walam Kaize	V	Laki-laki
15.	Marinus Kawad Kaize	VI	Laki-laki
16.	Ronal Gaway Kaize	VI	Laki-laki

Lampiran 12 Hasil Lembar Evaluasi Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Skala Kecil

No	Alternatif Jawaban	Ahli Penjas	Ahli Pembelajaran
1.	Sangat Kurang	0	0
2.	Kurang	0	0
3.	Cukup Baik	1	1
4.	Baik	4	8
5.	Sangat Baik	10	6
Jumlah		69	65
Rata-rata		4,60	4,33
Presentase		92%	86,66%

Rekapitulasi Hasil Kuesioner Siswa Skala Kecil (N=10)

No	Nama	Penilaian Aspek			Jumlah Rata-Rata
		Kognitif	Afektif	Psikomotor	
1.	Adriana Dana Kaize	7	10	8	83,33(Baik)
2.	Adriana Ndiken	10	9	8	90 (Baik)
3.	Abuana Mahuze	10	8	10	93,33 (Sangat Baik)
4.	Agustina Mahuze	7	8	10	83,33 (Baik)
5.	Efriani Mahuze	10	7	9	86,67 (Baik)
6.	Faleria Zohe	8	9	10	90 (Baik)
7.	Mariambai Zohe	10	8	10	93,33 (Sangat Baik)
8.	Matea Mobok Kaize	7	8	10	83,33 (Baik)
9.	Silpiana Ndiken	10	8	8	86,67 (Baik)
10.	Villa Delvia Kaize	8	10	8	86,67 (Baik)

Lampiran 13 Hasil Lembar Evaluasi Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran Skala Besar

No	Alternatif Jawaban	Ahli Penjas	Ahli Pembelajaran
1.	Sangat Kurang	0	0
2.	Kurang	0	0
3.	Cukup Baik	0	3
4.	Baik	7	7
5.	Sangat Baik	8	7
Jumlah		68	69
Rata-rata		5,27	4,60
Presentase		90,66 %	92 %

Rekapitulasi Hasil Kuesioner Siswa Skala Besar (N=16)

No	Nama	Penilaian Aspek			Jumlah Rata-Rata
		Kognitif	Afektif	Psikomotor	
1.	Adriana Dana Kaize	10	8	7	83,33 (Baik)
2.	Adriana N. Ndiken	8	9	10	90 (Sangat Baik)
3.	Abuana Mahuze	7	10	8	83,33 (Baik)
4.	Agustina Mahuze	9	9	10	93,33 (Sangat Baik)
5.	Efriani Mahuze	7	9	10	86,67 (Sangat Baik)
6.	Faleria Zohe	10	9	8	90 (Sangat Baik)
7.	Mariambai Zohe	9	10	8	90 (Sangat Baik)
8.	Matea Mobok Kaize	10	8	8	86,67 (Sangat Baik)
9.	Silpiana Ndiken	7	8	10	83,33 (Baik)
10.	Villa Delvia Kaize	10	9	8	90 (Sangat Baik)
11.	Martinus Zohe	10	8	10	93,33 (Sangat Baik)
12.	Engel Bertus Mekyu	8	8	10	86,67 (Baik)
13.	Geradus ndiken	10	9	9	93,33 (Sangat Baik)
14.	Mateus W. Kaize	9	9	10	93,33 (Sangat Baik)
15.	Marinus K. Kaize	10	10	8	93,33 (Sangat Baik)
16.	Ronal Gaway Kaize	7	8	10	83,33 (Baik)

Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. proses mengupas kelapa untuk diambil serabutnya



Gambar 2. Peralatan membuat bola serabut kelapa



Gambar 3. Bola serabut kelapa yang sudah jadi



Gambar 4. Penjelasan materi tentang teknik dasar sepak sila



Gambar 5. Siswa melakukan teknik dasar sepak sila menggunakan bolserka



Gambar 6. Siswa melakukan sepak sila dengan menggunakan bolserka



Gambar 7. Siswa saling bekerja sama dalam latihan teknik dasar sepak sila



Gambar 8. Siswa melakukan permainan teknik dasar sepak sila menggunakan bola serka



Gambar 9. Siswa sedang mempraktekan teknik dasar sepak sila dengan *bolserka*



Gambar 10. Siswa sedang mempraktekan latihan tahap kedua dalam berlatih teknik dasar sepak sila dengan *Bolserka*



Gambar 11. Siswa sedang melakukan teknik dasar sepak sila menggunakan *Bolserka* latihan tahap satu



Gambar 12. Peneliti sedang memberi penjelasan cara melakukan teknik dasar sepak sila menggunakan *bolserka*



Gambar 13. Pengisian kuisisioner siswa kelas V dan VI SD YPPK Santo Lukas Kolam bersama peneliti



Gambar 14. Foto bersama peneliti dengan siswa kelas V dan VI



Gambar 15. Wawancara dengan guru penjas



Gambar 16. Foto bersama guru dengan siswa kelas V dan VI SD YPPK Santo Lukas Kolam