

**PENGEMBANGAN BUKU SAKU PERMAINAN SEPAK TAKRAW BAGI SISWA
SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL E-JOURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

Maretha Clara Ayuningtyas

13604221037

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAH RAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

Jurnal yang berjudul "Pengembangan Buku Saku Permainan Sepak Takraw Bagi Siswa Sekolah Dasar", yang disusun oleh Maretha Clara Ayuningtyas, NIM 13604221037 ini telah disetujui oleh pembimbing dan reviewer.

Pembimbing



Yudianto, M.Pd
NIP. 19810702200501001

Yogyakarta, 15 Agustus 2017
Reviewer



Saryono, M.Or
NIP.198110212006041001



PENGEMBANGAN BUKU SAKU PERMAINAN SEPAK TAKRAW BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh : Maretha Clara Ayuningtyas
Email : Marethaclaraayul@gmail.com

Abstrak

Permainan sepak takraw merupakan materi pelajaran penjasorkes yang ada dalam silabus dan hanya 3-4 kali dalam satu semester. Sepak takraw juga merupakan suatu materi baru bagi siswa, sehingga perlu media pembelajaran buku saku yang membantu keefektifan proses pembelajaran karena dilengkapi dengan gambar dan keterangan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk berupa buku saku berisi materi permainan sepak takraw sehingga dapat dijadikan media belajar bagi siswa sekolah dasar.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D). subyek penelitian kelompok kecil 5 siswa SD N Sleman 4 dan kelompok besar 25 siswa SD N Perumnas Condongcatur. Data dikumpulkan melalui lembar kuesioner yang dikutip dari Angga Tri Murtiyono dalam penelitian tahun 2016.

Kualitas produk menurut ahli meteti tahap II "Sangat Baik" dengan rerata skor 4,3 menurut ahli media tahap III "Sangat Baik" dengan rerata skor 4,8. Sedangkan penilaian siswa kelompok besar adalah sebagai berikut: aspek tampilan rerata skor 4,1 kriteria "Baik", aspek isi/materi rerata skor 4,3 kriteria "Sangat Baik", aspek pembelajaran rerata skor 4,1 kriteria "Baik", dan aspek keterbacaan rerata skor 4,3 kriteria "Sangat Baik". Rerata skor keseluruhan 4,2 termasuk kriteria "Baik".

Kata kunci: *Pengembangan Buku Saku, Permainan Sepak Takraw*

DEVELOPMENT OF TAKRAW'S GAMES POCKET BOOK FOR ELEMENTARY SCHOOL

Abstract

The sepak takraw game is one of the subject matters of the physical education in the syllabus and only 3-4 times in one semester. Sepak takraw is also a new material for students, so they need a pocket book as a learning media that helps the effectiveness of the learning process because it is completed with pictures and descriptions. This study aims to develop products in the form of a pocket book containing sepak takraw's games material so that it can be used to learn for elementary school students.

This research is a development research using Research and Development (R & D) method. The research subject is a small group that consists of 5 students of SD N Sleman 4 and a large group of 25 students that consists of SD N Perumnas Condongcatur. The data were collected through questionnaires cited from Angga Tri Murtiyono in a 2016 study.

The quality of the product according to the expert of stage II criterias is "Very Good" with average score of 4,3, according to media expert stage III is "Very Good" with average score 4,8. While the assessment of the large group of students is obtained as follows: aspect display average score 4.1 "Good" criteria, content aspect / content average score 4.3 criteria "Very Good", learning aspect average score 4.1 "Good" criteria, and aspects Readability average score 4.3 criteria "Very Good". The overall average score of 4.2 includes in the "Good" criteria.

Keywords: *Development of Pocket Book, Game of Takraw*

Wakil Dekan I



Dr.Or. Mansur, M.S
NIP. 19570519 198502 1 001

Yogyakarta, 15 Agustus 2017

Pembimbing



Yudianto, M.Pd
NIP. 19810702200501001

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan didunia pendidikan di Indonesia. Pendidikan ini bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, dan aspek pola hidup sehat. Berbeda dengan olahraga yang biasanya lebih bersifat kompetitif dan mengunggulkan prestasi, didalam pendidikan jasmani lebih diutamakan keterampilan proses daripada pencapaian prestasi. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani terdapat bermacam-macam cabang olahraga dan permainan. Salah satu dari cabang olahraga tersebut yaitu sepak takraw yang masuk ke dalam materi permainan bola besar.

Kurikulum merupakan seperangkat pengetahuan yang sistematis untuk membekali siswa menjadi manusia yang lengkap dan utuh. Kurikulum sebagai pedoman terlaksananya pendidikan jasmani dan juga untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani di sekolah. Materi permainan sepak takraw merupakan salah satu materi yang termasuk kedalam permainan bola besar.

Sepak takraw adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing berjumlah 3 orang di atas lapangan empat persegi panjang dengan ukuran 13,40 x 6,10 meter. Menurut Achmad Sofyan Hanif (2015:11-12) sepak takraw adalah suatu permainan yang didominasi oleh kaki yang memainkan bola takraw di atas lapangan seluas lapangan bulu tangkis dan dipertandingkan antara dua regu yang saling berhadapan dengan jumlah pemain masing-masing 3 orang. Menurut Waharsono yang dikutip Achmad Sofyan Hanif (2015:21) sepak takraw adalah permainan yang pelaksanaannya seperti pada net yang sederhana dapat dikatakan seperti dalam permainan kombinasi bola voli dan bulu tangkis. Sedangkan menurut Darwis sepak takraw merupakan pengembangan dari tiga macam permainan yaitu, sepak bola, bola voli dan bulu tangkis. Dikatakan sama dengan sepak bola karena permainan itu dimainkan menggunakan kaki dan anggota badan yang lain kecuali tangan. Dikatakan bola voli karena ada tehnik umpan, *block*, *smash*, dan dikatakan bulu tangkis karena ukuran lapangan dan net hampir sama dengan bulu tangkis serta sistim perhitungan nilainya.

Menurut observasi yang dilakukan peneliti di SD Muhammadiyah Imogiri, SD N 1 Kretek, SD N Sleman 4 dan SD N Perumnas Condongcatur melalui wawancara dengan guru pendidikan jasmani, materi permainan sepak takraw diajarkan rata-rata sebanyak tiga sampai empat kali dalam satu semester dengan satu kali penilaian. Proses kegiatan belajar sepak takraw di masing-masing sekolah dasar yang diobservasi berbeda-beda, ada yang hanya berfokus pada guru pendidikan jasmani, ada juga yang tidak hanya berfokus pada guru pendidikan jasmani saja. Satu dari tiga sekolah dasar yang sebelum pembelajaran dimulai siswa diminta untuk mengamati permainan sepaktakraw melalui video yang diputarkan oleh guru pendidikan jasmani, kemudian guru akan memberikan contoh yang kemudian siswanya disuruh mengulang gerakan yang telah dilakukan guru. Meskipun begitu, banyak siswa yang masih merasa kesulitan menerima materi sepaktakraw, ini disebabkan karena sepak takraw baru diajarkan mulai dari kelas tiga dan ini merupakan materi baru bagi siswa. Selain itu melakukan permainan menggunakan kaki perlu suatu latihan yang tidak cukup dengan satu atau dua kali pertemuan saja.

Keberhasilan seorang guru dalam mengajar sepak takraw tidak hanya dipengaruhi dari faktor guru tersebut, namun juga dipengaruhi dari faktor peserta didik. Peserta didik yang merasa senang tentunya memiliki motivasi yang lebih untuk mengikuti pembelajaran sepak takraw. Seharusnya seorang guru mampu memiliki kemampuan lebih dalam menyampaikan materi terhadap peserta didiknya, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat mempermudah dalam menyampaikan materi atau memberikan sumber belajar yang dapat mempermudah peserta didik dalam belajar sepaktakraw secara mandiri. Menurut para ahli bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu mengajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh guru dan bersifat sebagai pelengkap, jika dipandang perlu untuk mempertinggi mutu proses belajar mengajar. Bentuk-bentuk media yang digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi kongkrit. Penggunaan media tidak lain adalah untuk mengurangi verbalisme agar anak mudah memadai bahan pelajaran yang disajikan. Sumber belajar sepak takraw saat ini masih

sangat kurang bahkan tidak ada, sehingga sangat sulit bagi siswa untuk menangkap materi permainan sepak takraw. Selain kurangnya sumber belajar di lapangan, sepak takraw juga merupakan salah satu olahraga yang tergolong sulit sehingga siswa sekolah dasar sulit menguasai materi sepak takraw. Namun akan sangat terbantu jika ada sumber belajar baik itu dalam bentuk buku, modul, ataupun buku saku. Salah satu sumber belajar yang praktis yaitu buku saku. Buku saku adalah media cetak berupa buku kecil yang dapat digunakan sebagai sumber belajar sepak takraw. Buku saku memberikan suatu alternatif bagi siswa untuk meningkatkan motivasi belajarnya dalam pembelajaran sepak takraw karena sumber belajar ini dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik serta kosakata yang mudah dipahami. Sumber belajar ini dapat dibaca di mana saja serta dapat dibawa kemana saja tanpa menambah barang bawaan. Beberapa keunggulan media cetak buku saku menurut Zainudin Arif dan W.P. Napitupulu (1997: 39) adalah:

1. Dapat secara aktif membantu proses belajar mandiri. Banyak sarana pendidikan lain yang membutuhkan dari bahan atau alat bantu pendidikan lain. Siswa dapat menggunakan pada waktu, tempat dan kesempatan yang mereka miliki, dapat dibaca berulang-ulang jika diperlukan.
2. Lebih mudah dibawa dan diproduksi.
3. Dapat meliputi bidang pengetahuan yang lebih luas dan dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang berorientasi pada produk. Penelitian ini difokuskan untuk menghasilkan sebuah sumber belajar bagi siswa sekolah dasar berupa buku saku yang memuat tentang materi permainan bola besar sepak takraw.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni sampai Juli, yang bertempat di SD N Sleman 4 dan SD N Perumnas Condongcatur

Subyek Penelitian

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar yang telah peneliti

tentukan dengan cara berkonsultasi dengan guru pendidikan jasmani. Tahap pertama adalah uji coba produk kelompok kecil dengan jumlah subjek 5 siswa, tahap kedua adalah uji coba kelompok besar dengan subjek penelitian 25 siswa.

Prosedur Pengembangan dan Teknik Pengumpulan Data

1. Prosedur Pengembangan

Dalam penelitian ini mengacu pada langkah penelitian pengembangan menurut Sugiyono yang telah disesuaikan dengan keterbatasan peneliti, berikut langkah yang dijabarkan dalam penelitian pengembangan ini:

1. Mengidentifikasi potensi dan masalah
2. Mengumpulkan informasi
3. Mendesain dan membuat produk awal
4. Validasi produk awal
5. Revisi produk awal
6. Uji coba produk kelompok kecil
7. Revisi produk
8. Uji coba kelompok besar
9. Revisi produk
10. Hasil produk akhir

2. Desain Uji Coba

Desain uji coba di maksud untuk mendapatkan umpan balik secara langsung dari pengguna tentang kualitas produk yang sedang dikembangkan. Sebelum dilakukan uji coba produk yang dibuat di konsultasikan kepada ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil konsultasi ahli materi dan ahli media, mendapatkan revisi produk, langkah berikutnya uji coba kepada siswa yang dilakukan dua tahap kelompok kecil dan kelompok besar, dimaksudkan untuk memperbaiki produk sehingga pada saat digunakan adalah produk yang benar-benar valid.

3. Jenis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif yang akan diubah menjadi data kualitatif. Data tersebut dibutuhkan agar dapat memberikan gambaran mengenai kualitas materi pembelajaran, dan kualitas produk buku saku.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa

kuesioner. Instrumen berupa kuesioner disusun dengan maksud untuk mengevaluasi kualitas buku saku pembelajaran bola besar sepak takraw yang dipakai sebagai alat pengumpul data dari para ahli dan siswa sehubungan dengan kritik, saran dan masukan yang bermanfaat bagi kualitas produk. Kuesioner yang digunakan untuk mengevaluasi produk diambil dari penelitian yang dilakukan oleh Angga Tri Murtiyono (2016) tentang "Pengembangan Buku Saku Permainan Sepakbola pada Siswa di SD Negeri Temanggung 1 Kabupaten Temanggung Jawa Tengah" yang sudah dimodifikasi berdasarkan kebutuhan dalam penelitian ini.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam sebuah proses penelitian karena disinilah hasil penelitian akan terlihat. Analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, memakai dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan. Setelah data terkumpul maka data tersebut diklarifikasikan menjadi dua kelompok data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. (Suharasimi Arikunto, 2010: 224).

Data yang bersifat kualitatif digambarkan dengan kata-kata atau kalimat, dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Sedangkan data kuantitatif berwujud angka-angka hasil pengukuran atau perhitungan.

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa kemudian dihimpun untuk perbaikan media pembelajaran berupa buku saku ini. Tehnik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif, yang berupa pernyataan sangat kurang, kurang, cukup baik, baik, sangat baik yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 yaitu dengan penskoran dari angka 1 s/d 5. Langkah-langkah dalam analisis data antara lain:

- Mengumpulkan data kasar
- Pemberian skor
- Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan dengan skala 5 dengan menggunakan acuan konversi dari Nur

Rohmah Muktiani yang dikutip oleh Suci Cahyati (2012:35) pada tabel berikut :

Nilai	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
A	Sangat Baik	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,2$
B	Baik	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$3,4 < X \leq 4,2$
C	Cukup	$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$2,6 < X \leq 3,4$
D	Kurang	$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	$1,8 < X \leq 2,6$
E	Sangat Kurang	$X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 1,8$

Ketentuan:

Rerata skor ideal (X_i) : $\frac{1}{2}$ (Skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpanan baku skor ideal : $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X ideal : skor empiris

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SD N Sleman 4 dan SD N Perumnas Condongcatur pada bulan Juni dan Juli. Melalui wawancara dengan memberikan pertanyaan yang diajukan kepada guru pendidikan jasmani ditemukan permasalahan yang dihadapi siswa sekolah dasar, yaitu sepak takraw merupakan permainan yang masih baru bagi siswa. Selain itu beberapa guru belum memaksimalkan media pembelajaran untuk mempermudah menyampaikan materi. Di lapangan ditemukan kasus banyak siswa putri yang kurang minat terhadap permainan sepak takraw dan bila disuruh membaca buku paket permainan sepak takraw malas di karenakan berat dan tebal.

Selanjutnya penelitian melakukan Tahap mengumpulkan informasi, peneliti melakukan analisis silabus, mencari referensi terkait materi gerak dasar sepak takraw yang akan disusun dalam buku saku, serta mencari referensi terkait buku saku pembelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan perencanaan desain buku saku dan membuat produk awal buku saku pembelajaran gerak dasar sepak takraw yang akan dikembangkan. Produk awal dibuat setelah melalui proses analisis kurikulum, tujuan pembelajaran, dan analisis materi. Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan standar dan kompetensi dasar buku saku permainan bola

besar. Analisis materi berguna mengetahui materi utama yang perlu diajarkan. Setelah dilakukan berbagai analisis tersebut, peneliti melakukan proses pengumpulan bahan-bahan untuk proses desain dan dihasilkan produk awal berupa buku saku permainan bola besar. Berikut contoh tampilan produk awal sebelum melalui proses validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba :



Kata Pengantar
Buku saku permainan sepak takraw ini disusun agar dapat menjadi media pembelajaran bagi siswa SD (Sekolah Dasar) dalam mempelajari permainan bola besar khususnya sepak takraw. Dengan adanya buku saku ini diharapkan para siswa sekolah dasar dapat mempelajari dan memahami gerak dasar permainan sepak takraw. Buku saku ini dilengkapi gambar untuk mempermudah siswa belajar.
Penulis berharap buku saku ini dapat memberikan sumbangah bagi perkembangan permainan bola besar khususnya sepak takraw di sekolah dasar.
Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	II
Daftar Isi	III
Peta Konsep	VI
Kurikulum KTSP Permainan Bola Besar (Sepak Takraw)	V-XIV
Hakikat Sepak Takraw	01

Peraturan Umum Sepak Takraw	02
Teknik Dasar Sepak Takraw	10
Sepak Sila	11
Sepak Kuda	15
Sepak Baduk	21
Memaha	26

Mendada	32
Membahu	37
Heading	43
Daftar Pustaka	48
Profil Penulis	49

Kelas V Semester I Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar

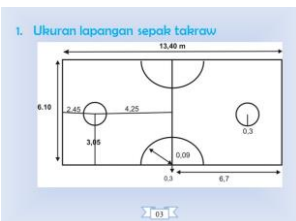
- 1. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
- 1.2 Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran**)
- 1.2.1 Siswa dapat mempraktikkan variasi gerak dasar permainan sepak takraw yang di modifikasi.

HAKIKAT SEPAK TAKRAW
Sepak takraw adalah suatu permainan yang berasal dari pengembangan tiga permainan yaitu sepak bola, bola voli, dan bulu tangkis dimainkan dua tim dengan jumlah masing-masing tim 3 orang menggunakan dominasi kaki dan dibatasi net berukuran 0,7m x 6,1m, dan dimainkan diatas lapangan berbentuk empat persegi panjang dengan ukuran 13,40 x 6,10 meter. Induk organisasi sepak takraw adalah PSTI (Persatuan Sepak Takraw Indonesia).



Kurikulum KTSP Permainan Bola Besar (Sepak Takraw)
Kelas III Semester I Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar
6. Mempraktikkan berbagai kombinasi gerak dasar melalui permainan dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
6.3 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar memukul, memantulkan, menendang dan mengoper bola dengan koordinasi yang baik dalam permainan sepakbola, serta nilai kerjasama, ketekunan, tanggung jawab, sportivitas, dan kejujuran**)

Kelas III Semester II Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar
6. Mempraktikkan berbagai gerak dasar dalam permainan dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
6.3 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar memukul, memantulkan, menendang dan mengoper bola dengan koordinasi yang baik dalam permainan sepakbola, serta nilai kerjasama, ketekunan, tanggung jawab, sportivitas, dan kejujuran**)



2. Peraturan Penggunaan Bola

1. Terbuat dari plastic (sytetic fiber) dimana awalnya dari rotan
2. Lingkaran berukuran 42-44 cm untuk putra dan 43-45 cm untuk putra.
3. Berat bola sepak takraw 170-180 gram untuk putra dan 150-160 gram untuk putri.

Kelas IV Semester I Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar

- 6. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
- 6.3 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar menangkap, menendang dan menendang dengan koordinasi yang baik dalam permainan sepakbola, serta nilai kerja sama, sportivitas, dan kejujuran**)
- 6.3.1 Siswa dapat mempraktikkan gerak dasar permainan sepak takraw dengan peraturan yang dimodifikasi.

Kelas IV Semester II Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar

- 6. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
- 6.3 Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran**)
- 6.3.1 Siswa dapat mempraktikkan variasi gerak dasar sepak takraw dengan peraturan yang dimodifikasi.

Kelas V Semester I Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar

- 6. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
- 6.1 Mempraktikkan pergerakan teknik dasar sepak takraw dengan peraturan yang dimodifikasi.
- 6.1.1 Siswa dapat mempraktikkan teknik dasar permainan sepak takraw dengan peraturan yang dimodifikasi.

SEPAK SILA
Sepak sila adalah menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam. Sepak sila sering digunakan untuk menerima dan menimang bola atau menguasai bola, mengumpan dan hantaran. Serta dapat menyelamatkan serangan lawan.

2. Cara Melakukan Sepak Kuda

1. Berdiri dengan kaki dibuka selebar bahu.
2. Lutut kaki sepi dibengkokkan sedikit dengan ujung jari mengarah ke tanah lurus, kaki tendang diangkat ke arah bola yang datang dari bawah lurus.
3. Bola diarahkan pada bagian barangkuda dengan bagian punggung kaki.
4. Mata melihat ke arah datangnya bola.

Kelas V Semester II Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar

- 6. Mempraktikkan berbagai gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
- 6.1 Mempraktikkan pergerakan teknik dasar sepak takraw dengan peraturan yang dimodifikasi.
- 6.1.1 Siswa dapat mempraktikkan teknik dasar permainan sepak takraw dengan peraturan yang dimodifikasi.

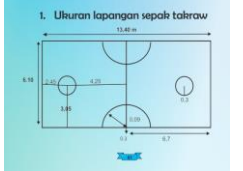
Kelas VI Semester I Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar

- 6. Mempraktikkan berbagai gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
- 6.1 Mempraktikkan pergerakan teknik dasar sepak takraw dengan peraturan yang dimodifikasi.
- 6.1.1 Siswa dapat mempraktikkan teknik dasar permainan sepak takraw dengan peraturan yang dimodifikasi.

Kelas VI Semester II Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar

- 6. Mempraktikkan berbagai gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
- 6.1 Mempraktikkan pergerakan teknik dasar sepak takraw dengan peraturan yang dimodifikasi.
- 6.1.1 Siswa dapat mempraktikkan teknik dasar permainan sepak takraw dengan peraturan yang dimodifikasi.

PERATURAN UMUM SEPAK TAKRAW



1. Ukuran Lapangan Sepak Takraw

1. Luas lapangan 13,40 m x 6,10 m.
2. Garis batas lapangan 0,04 m diukur dari dalam. Semua garis dibuat antara 0,7 m x 0,1 m.
3. Garis tengah lapangan 0,04 m menikuti lapangan menjadi dua bagian.
4. Jari-jari garis setengah lingkaran dibuat 0,9 m diukur dari garis tepi ke garis tengah 0,9 m.
5. Jari-jari lingkaran servis 2,45 m, lebar garis lapangan 0,04 m diukur dari luar garis lapangan servis.

2. Peraturan Penggunaan Bola

1. Terbuat dari plastic (sytetic fiber) dimana awalnya dari rotan
2. Lingkaran berukuran 42-44 cm untuk putra dan 43-45 cm untuk putra.
3. Berat bola sepak takraw 170-180 gram untuk putra dan 150-160 gram untuk putri.

3. Tenda Batas/Net

Net terbuat dari tali/benang yang kuat atau nilon, dimana tiap lubang-lubangnya 6 - 8 cm. Lebar net 0,7 m dan panjangnya 6 - 10 m.

4. Perlengkapan Pemain

Pemain harus menggunakan setrangan yang berjenis *Faktor*, menggunakan nomor, celana pendek minimal 19 cm, dan sepatu karet

5. Pemain Sepak Takraw

Sepak Takraw dimainkan oleh dua tim dengan masing-masing tim berjumlah 3 orang untuk nomor regu, dan masing-masing 2 pemain untuk permainan *double event*.

Lanjutan.....

Timbul adalah pemain yang berada di belakang atau sedang diarahkan pemain belakang. Tapi jika sudah pemain yang berada di sebelah kiri atau sedang dibentur dengan "top head". Tapi kalau sudah pemain yang berada di sebelah kanan atau sedang dibentur dengan "Right head".

Timbul adalah event

Satu pemain yang melakukan servis dibentur tendang dan satu lainnya di dapat dibentur sebagai penyempit

6. Peraturan Angka

- 1. Tiak nomor regu, setiap regu yang melakukan servis dan dibentur 1 kali servis secara beraturan serta hasil pada angka 20-20 pada setiap dua.
- 2. Jika suatu servis, apabila permainan terus atau nilai servis dilakukan kembali maka akan ada skor yang angka selanjutnya adalah servis.
- 3. Jika pemain yang melakukan servis.
- 4. Jika pemain yang melakukan servis.
- 5. Jika pemain yang melakukan servis.
- 6. Jika pemain yang melakukan servis.
- 7. Jika pemain yang melakukan servis.
- 8. Jika pemain yang melakukan servis.
- 9. Jika pemain yang melakukan servis.
- 10. Jika pemain yang melakukan servis.
- 11. Jika pemain yang melakukan servis.
- 12. Jika pemain yang melakukan servis.
- 13. Jika pemain yang melakukan servis.
- 14. Jika pemain yang melakukan servis.
- 15. Jika pemain yang melakukan servis.
- 16. Jika pemain yang melakukan servis.
- 17. Jika pemain yang melakukan servis.
- 18. Jika pemain yang melakukan servis.
- 19. Jika pemain yang melakukan servis.
- 20. Jika pemain yang melakukan servis.

Hasil dari perencanaan desain dan pembuatan produk awal tersebut selanjutnya dinilai (divalidasi) ke ahli materi yaitu Bp. Yudianto, M.Pd dan ahli media yaitu Bp. Saryono, M.Or. melalui validasi tersebut menghasilkan produk buku saku permainan sepak takraw yang selanjutnya di uji cobakan kepada siswa sekolah dasar. Subyek dalam penelitian ini adalah 5 siswa untuk uji coba kelompok kecil dan 25 siswa untuk uji coba kelompok besar. Setelah melalui beberapa langkah pengembangan berikut adalah tampilan dari buku saku permainan sepak takraw bagi siswa sekolah dasar

TEKNIK DASAR SEPAK TAKRAW

SEPAK SILA
Sepak sila adalah menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam. Sepak sila sering digunakan untuk menerima dan menimang bola atau menguasai bola, mengumpan dan hantaran. Serta dapat menyelamatkan serangan lawan.

CARA MELAKUKAN SEPAK SILA



SEPAK KUDA

Sepak kuda adalah sejenis permainan yang dilakukan dengan menggunakan punggung kaki. Sepak kuda digunakan untuk memantulkan bola yang datangnya rendah dan kencang atau keras, menyelamatkan diri serangan lawan, memantulkan bola, mengawal atau menguasai bola dalam usaha penyelesaian bola.

CARA MELAKUKAN SEPAK KUDA

Berdiri dengan membuka kedua kaki selisih bahu.



Lemparkan bola tinggi ke atas, lalu kaki sepak dibengkokkan sedikit.

Bola diantarkan pada bagian punggung kaki dan mata melihat ke arah datangnya bola.

SEPAK BADEK

Sepak badek adalah menepak bola dengan kaki bagian luar atau samping. Sepak badek ini dapat dilakukan dengan cara menepak bola dengan kaki bagian dalam atau samping. Sepak badek digunakan untuk menyelamatkan bola dari serangan lawan, dan untuk mengontrol atau menguasai bola dalam usaha penyelesaian.



CARA MELAKUKAN SEPAK BADEK

Berdiri dengan membuka kedua kaki selisih bahu.

Luar sedikit ditekuk. Mata melihat ke arah bola, kemudian bola diantarkan pada bagian bawah menggunakan sisi luar kaki.



MEMAHA

Memaha adalah memainkan bola dengan paha dalam usaha mengontrol bola dan menyelamatkan bola dari serangan lawan.

CARA MELAKUKAN TEKNIK MEMAHA

Berdiri dengan membuka kedua kaki selisih bahu.



Lemparkan bola ke atas dan mata melihat ke arah datangnya bola.

Kaki diangkat ke atas dengan cara lutut ditekuk dan paha tidak melengkung tinggi (memainkan dengan datangnya bola).

Bola dikendalikan pada paha di atas lutut, agar bola yang datang dapat memantul.



MENDADA

Mendada adalah memainkan bola dengan bagian dada, yang digunakan untuk mengontrol bola untuk dapat dimainkan selanjutnya.

CARA MELAKUKAN TEKNIK MENDADA

Berdiri dengan membuka kedua kaki selisih bahu.



Bola diantarkan jauh ke atas, dan mata melihat ke arah datangnya bola.

Pekanan bola berada di tengah-tengah dada. Kedua tangan dibuka dan siku dibengkokkan. Badan badan berada pada kaki belakang.

MEMBAHU

Memбахu adalah memainkan bola dengan bahu dalam usaha mempertahankan bola dari serangan lawan yang mendadak, dimana pihak bertahan dalam keadaan mendesak dan dalam posisi yang kurang baik.



CARA MELAKUKAN TEKNIK MEMBAHU

Berdiri dengan membuka kedua kaki selisih bahu.

Bola diantarkan jauh ke atas, dan mata melihat ke arah datangnya bola.




Bahu digunakan ke atas saat bola datang, dan pandangan melihat ke arah bola yang datang.

HEADING

Heading adalah memainkan bola dengan menggunakan kepala. Bola diantarkan pada bagian kepala, dengan bagian belakang kepala. Gerakan ada bermacam-macam, bagian dada untuk mengontrol bola, memantulkan dan untuk menepang. Bagian samping kanan dan bagian samping kiri kepala untuk menepang ke arah lawan. Bagian belakang kepala untuk menepang pihak lawan dengan tipuan.

Bola diantarkan jauh ke atas, dan mata melihat ke arah datangnya bola.



Berdiri dengan membuka kedua kaki selisih bahu.

Bola diantarkan jauh ke atas, dan mata melihat ke arah datangnya bola.

Kelekan kepala baru dilakukan dengan bola sempat kearah atas ke kepala, dan belakang kepala.



DAFTAR PUSTAKA

Amelia. (2004). Sepak Takraw. Semarang: PT. Aneka Ilmu.

Yusef, Ghoz. (2006). Pembelajaran Permainan Sepak Takraw. Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga.

Darwis, Ratnas. (1995). Olahraga Pilihan Sepak Takraw. Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga.

Suryono, Jantoro. Prastawa Permainan Permainan Sepak Takraw. Pengantar Bekerja Sepak Takraw Indonesia. (PFI, PSTI)

PROFIL PENULIS

Maretha Clara Ayuningtyas, adalah dosen pengajar di STKIP Pura. Beliau juga berkecimpung di dunia kepelatihan sepak bola. Beliau juga pernah mengikuti pelatihan sebagai pelatih sepak bola di tingkat nasional dan internasional. Beliau juga pernah mengikuti pelatihan sebagai pelatih sepak bola di tingkat internasional. Beliau juga pernah mengikuti pelatihan sebagai pelatih sepak bola di tingkat internasional. Beliau juga pernah mengikuti pelatihan sebagai pelatih sepak bola di tingkat internasional.

Validator

Dosen Pembimbing : Yudianto, M.Pd
 Ahli Materi : Yudianto, M.Pd
 Ahli Media : Suryono M. Or

Validator

Dosen Pembimbing : Yudianto, M.Pd
 Ahli Materi : Yudianto, M.Pd
 Ahli Media : Suryono M. Or

Fakultas Ilmu Keolahragaan
 Universitas Sebelas Maret
 Surakarta 50132

Analisis Data Ahli Materi tahap I dan II

Berdasarkan data yang diperoleh pada penilaian tahap I dari ahli materi pada aspek pembelajaran dan aspek isi masuk kategori “baik” rerata skor 3,7 dengan presentase 65% “baik”, dan 35% “cukup”. Sedangkan pada penilaian tahap II dari ahli materi pada aspek pembelajaran dan aspek isi masuk dalam kategori “sangat baik” rerata skor 4,3 dengan presentase 47%, dan 53% “baik”. Kemudian untuk presentase kategori yang diperoleh akan lebih jelas terangkum dalam tabel distribusi frekuensi berikut ini:

Tabel 21. Distribusi frekuensi ahli materi

Kriteria	Perhitungan	Frekuensi		Presentase	
		Tahap I	Tahap II	Tahap I	Tahap II
Sangat baik	$X > 4,2$	0	8	0	47%
Baik	$3,4 < X \leq 4,2$	11	9	65%	53%
Cukup	$2,6 < X \leq 3,4$	6	0	35%	0
Kurang	$1,8 < X \leq 2,6$	0	0	0	0
Sangat kurang	$X \leq 1,8$	0	0	0	0
Jumlah		17	17	100%	100%

Analisis Data Ahli Media tahap I,II, dan III

Berdasarkan data yang diperoleh pada penilaian tahap I dari ahli media pada aspek tampilan masuk dalam kategori “kurang” rerata skor 2,6 dengan presentase 13% kriteria baik, 33% kriteria cukup, dan 54% kriteria kurang. Tahap II penilaian aspek tampilan kategori “baik” rerata skor 4,2 dengan presentase 20% kategori sangat baik, dan 80% kategori baik. Tahap III penilaian aspek tampilan kategori “sangat baik” dengan presentase 80% kategori sangat baik, dan 20% kategori baik. Presentasi kategori yang diperoleh terangkum dalam tabel distribusi frekuensi berikut ini:

Tabel 22. Distribusi frekuensi ahli media

Kriteria	Perhitungan	Frekuensi			Presentase		
		Tahap I	Tahap II	Tahap III	Tahap I	Tahap II	Tahap III
Sangat baik	$X > 4,2$	0	3	12	0	20%	80%
Baik	$3,4 < X \leq 4,2$	2	12	3	13%	80%	20%
Cukup	$2,6 < X \leq 3,4$	5	0	0	33%	0	0
Kurang	$1,8 < X \leq 2,6$	8	0	0	54%	0	0
Sangat kurang	$X \leq 1,8$	0	0	0	0	0	0
Jumlah		15	15	15	100%	100%	100%

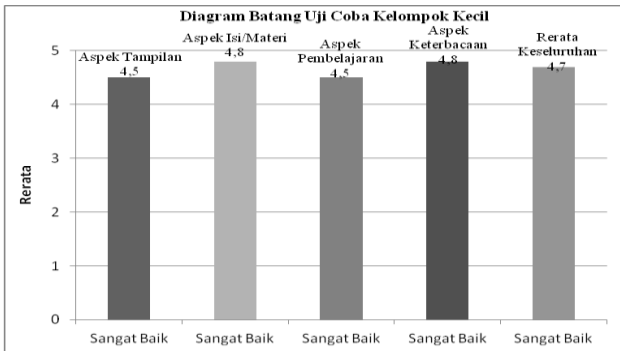
Analisis Data Kelompok Kecil

Data yang diperoleh dari hasil uji coba produk ini akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk buku saku permainan bola besar sepak takraw karena pada dasarnya produk yang dikembangkan nantinya akan digunakan oleh siswa. Responden dalam uji coba produk adalah 5 siswa SD N Sleman 4 yang terdiri dari 3 siswa putri dan 2 siswa putra yang telah dipilih dengan cara berdiskusi dengan guru penjas. Hasil penilaian siswa dengan aspek tampilan yang terdiri dari 8 indikator masuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata skor 4,5. Berikut ini merupakan data yang diperoleh dari uji coba produk kelompok kecil.

Tabel 31. Kualitas buku saku kelompok kecil

Aspek Penilaian	Rerata	Interval	Kriteria
Aspek tampilan	4,5	$X > 4,2$	Sangat baik
Aspek isi/materi	4,8	$X > 4,2$	Sangat baik
Aspek pembelajaran	4,5	$X > 4,2$	Sangat baik
Aspek keterbacaan	4,8	$X > 4,2$	Sangat baik
Rerata keseluruhan	4,7	$X > 4,2$	Sangat baik

Gambar 30. Diagram batang penilaian uji coba kelompok kecil



Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar

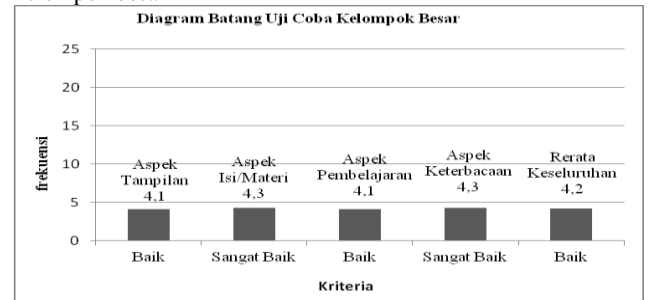
Uji coba pemakaian hampir sama dengan uji coba produk, hanya yang membedakan adalah jumlah respondennya. Uji coba ini diberikan

kepada 25 siswa SD N Perumnas Condong Catur. Penilaian terhadap aspek tampilan buku saku permainan bola besar sepak takraw adalah “Baik” rerata skor 4,1. Penilaian aspek ini mencakup 8 indikator pernyataan. Berikut ini ringkasan data hasil penelitian pada aspek tampilan dari uji coba pemakaian kelompok besar.

Tabel 40. Kualitas buku saku kelompok besar

Aspek Penilaian	Rerata	Interval	Kriteria
Aspek tampilan	4,1	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
Aspek isi/materi	4,3	$X > 4,2$	Sangat baik
Aspek pembelajaran	4,1	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
Aspek keterbacaan	4,3	$X > 4,2$	Sangat baik
Rerata keseluruhan	4,2	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik

Gambar 35. Diagram batang penilaian kualitas buku saku kelompok besar



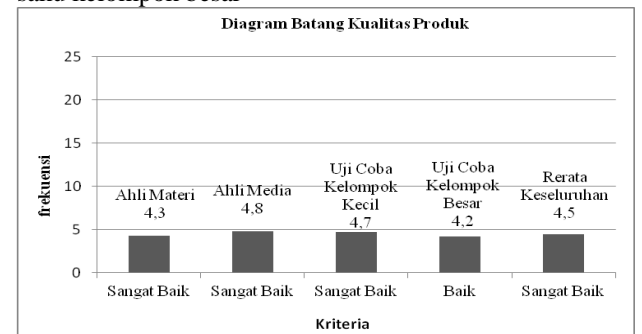
Kualitas Produk

Berdasarkan analisis data hasil validasi ahli materi tahap II, ahli media tahap III, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Berikut tabel dan gambar diagram batang penilaian produk buku saku permainan bola besar sepak takraw.

Tabel 41. Penilaian buku saku

Aspek Penilaian	Rerata	Interval	Kriteria
Ahli materi	4,3	$X > 4,2$	Sangat baik
Ahli media	4,8	$X > 4,2$	Sangat baik
Uji coba kelompok kecil	4,7	$X > 4,2$	Sangat baik
Uji coba kelompok besar	4,2	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
Total rerata skor	4,5	$X > 4,2$	Sangat baik

Gambar 36. Diagram batang penilaian kualitas buku saku kelompok besar



Kajian Produk Akhir

Proses pengembangan buku saku permainan bola besar sepak takraw ini melalui prosedur penelitian dan pengembangan dari Sugiyono, yaitu; mengidentifikasi potensi dan masalah, mengumpulkan data, mendesain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produk massal. Pada desain produk ini sebagian besar dikembangkan dengan aplikasi *corel draw* dan *microsoft word*. Pada tahap validasi desain, produk awal divalidasi ahli materi permainan sepak takraw dan ahli media (teknologi pendidikan). Proses validasi produk dari ahli materi dan media menghasilkan data yang digunakan memperbaiki kesalahan produk awal.

Proses validasi ahli materi dalam penelitian ini dilakukan sebanyak II tahap. Data validasi ahli materi tahap I dijadikan dasar untuk memperbaiki atau merevisi produk awal sehingga menghasilkan produk validasi tahap II. Pada tahap validasi ahli materi tahap II sudah tidak lagi ada saran perbaikan sehingga dilanjutkan validasi ahli media. Proses validasi ahli media dilakukan sebanyak III tahap. Data validasi ahli media tahap I dijadikan dasar untuk memperbaiki atau merevisi produk awal sehingga menghasilkan produk untuk validasi tahap II. Pada validasi ahli materi tahap II masih ada kesalahan sehingga harus diperbaiki. Validasi tahap III sudah tidak ada lagi saran perbaikan dan produk yang dikembangkan sudah layak untuk diujicobakan keda siswa sekolah dasar.

Proses ujicoba dilakukan melalui dua tahap ujicoba produk kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar. Ujicoba kelompok kecil 5 siswa SD N Sleman 4, sedangkan ujicoba kelompok besar 25 siswa SD N Perumnas Condongcatur. Setelah revisi akhir maka dihasilkan sebuah produk buku saku permainan bola besar sepak takraw yang dapat digunakan oleh siswa SD secara masal.

Ada beberapa komentar siswa yang menunjukkan kelebihan dari produk ini. Diantaranya yaitu sangat baik dan tampilannya menarik, buku saku mudah dibawa kemana-mana, buku saku ini mudah dipelajari, gambarnya banyak sehingga materi semakin jelas. Ketertarikan siswa terhadap buku saku permainan bola besar sepak takraw ini merupakan tanda adanya motivasi dan minat siswa siswi untuk

belajar permainan bola besar khususnya sepak takraw.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian dan pengembangan menghasilkan produk berupa buku saku permainan sepak takraw yang dapat dimanfaatkan sebagai media belajar oleh siswa SD. Kualitas produk menurut ahli materi tahap II “Sangat Baik” dengan rerata skor 4,3, menurut ahli media tahap III “Sangat Baik” dengan rerata skor 4,8. Sedangkan penilaian siswa uji coba kelompok besar adalah “Baik” dengan rerata skor sebagai berikut: aspek tampilan memiliki rerata skor 4,1 termasuk dalam kriteria “Baik”, aspek isi/materi memiliki rerata skor 4,3 termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”, aspek pembelajaran memiliki rerata skor 4,1 termasuk dalam kriteria “Baik”, dan aspek keterbacaan memiliki rerata skor 4,3 termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Rerata skor keseluruhan sebesar 4,2 termasuk dalam kriteria “Baik”.

Saran

- Produk yang dihasilkan diharapkan dapat diterbitkan sehingga dapat membantu siswa-siswi sekolah dasar dalam belajar permainan bola besar sepak takraw.
- Masih diperlukannya upaya pengembangan media pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani untuk menghasilkan media pembelajaran lain yang lebih bagus dan lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Cahyati, S. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Mata Pelajaran Penjasorkes Materi HIV/AIDS bagi siswa kelas XI MAN Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: UNY.
- Darwis, R. (1992). *Olahraga Pilihan Sepak Takraw*. Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga.
- Murtiyono, A.T. (2016). *Pengembangan Buku Saku Permainan Sepak Bola*. Skripsi. Yogyakarta: UNY

S.H, Achmad. (2015). *Kepelatihan Dasar Sepak Takraw*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2009). *Merode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

UNY. (2016). *Pedoman Tugas Akhir Skripsi*. Yogyakarta: UNY

Zainudin, A. & Napitupulu, W.P. (1997). *Pedoman Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: Grasindo.