

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TAKTIS TERHADAP HASIL BELAJAR SMASH KEDDENG DALAM PERMAINAN SEPAK TAKRAW PADA SISWA

Risga Agus Gumilar¹, N. Siti Nur'aeni Sofa^{*2}

Article Info

Article history:

Received Sep 03, 2024

Revised Jan 10, 2025

Accepted Feb 28, 2025

Keywords:

Model Pembelajaran Taktis,
Smash Keddeng, Sepak Takraw

ABSTRACT

Pengaruh Model Pembelajaran *Taktis* Terhadap Hasil Belajar *Smash Keddeng* dalam Permainan Sepak Takraw pada Siswa Putra Kelas IV SD Negeri Gunung Datar, Sepak takraw merupakan salah satu olahraga tradisional yang berasal dari negara di kawasan Asia Tenggara. Olahraga ini telah ada sejak abad ke-15. Seiring perjalanan waktu, permainan ini mulai berkembang dan mulai ditandingkan dalam turnamen internasional. Penelitian ini merupakan penelitian sebab-akibat (eksperimen) dengan menggunakan rancangan *One group pretest posttest Design* yaitu kelompok yang diberikan perlakuan, tetapi sebelum perlakuan, terlebih dahulu dilakukan tes awal (*pretest*) dan kemudian diberikan perlakuan. Setelah itu dilakukan lagi test akhir (*posttest*). Objek penelitian ini adalah siswa putra SD Negeri Gunung Datar dengan populasi 32 orang dan sampel yang digunakan berjumlah 16 orang dengan teknik sampel acak. Berdasarkan hasil pengolahan data, terdapat pengaruh yang signifikan. Hal tersebut ditujukan dengan hasil tes akhir yang dicapai oleh sampel setelah mendapat perlakuan, yaitu penggunaan model pembelajaran *taktis* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar *smash keddeng* dalam permainan sepak takraw. Hal ini dibuktikan dengan uji peningkatan yang menunjukkan hasil yang signifikan pada taraf nyata 0,05 yaitu $t_{hitung} > t_{tabel} = 8,666 > 1,75$. Dengan demikian pembelajaran *taktis* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *smash keddeng* dalam permainan sepak takraw pada siswa putra kelas IV SD Negeri Gunung Datar.



Copyright © 2025 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

N.Siti Nur'aeni Sofa,
PJKR FKIP UNSAP,
Universitas Sebelas April,
Jl. Anggrek Situ No. 19 Sumedang.
Email: santikakiki2128@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mengacu pada keseimbangan gerak, penanaman sikap, watak, emosi, dan intelektual dalam setiap pengajarnya. Pendidikan jasmani dilaksanakan guna meningkatkan kualitas manusia Indonesia sehingga memiliki tingkat kesehatan dan kebugaran yang cukup, serta dimulai sejak usia dini melalui pendidikan olahraga di sekolah dan masyarakat. Sepak takraw adalah permainan yang menggunakan bola dari rotan dan dimainkan diatas lapangan yang datar yang berukuran panjang 13,40 m dan lebar 6,10 m, di tengah dibatasi oleh net, pemainnya terdiri dari tiga orang. Dalam permainan ini yang dipergunakan terutama kaki dan semua anggota badan kecuali tangan. Tujuan dari semua pihak adalah mengembalikan bola sedemikian rupa sehingga dapat jatuh dilapangan lawan atau menyebabkan lawan membuat pelanggaran atau bermain salah. Menurut Artyhadewa (2017: 56), “Sepak takraw merupakan permainan

sederhana yang membutuhkan keterampilan lebih. Keterampilan lebih tersebut akan didapat seseorang mengetahui dan mau melakukan permainan sepak takraw dengan baik”. Teknik *smash* dalam permainan sepak takraw salah satu unsur terpenting dalam olahraga tersebut, untuk bisa bermain sepak takraw dengan baik maka pemain harus bisa melakukan teknik dasar sepak takraw dan juga teknik khusus sepak takraw. Untuk teknik khusus sepak takraw diantaranya yaitu *smash*. Menurut Kerdsonnuk et al., (2015: 12). “Pada dasarnya serangan *smash* dilakukan dengan mengirimkan bola menggunakan seluruh bagian tubuh kecuali tangan dengan arah yang tajam ke daerah lawan dalam rangka untuk menekan dan mematikan lawan untuk memperoleh angka. Serangan *smash* adalah usaha pemain dalam melakukan tendangan ke daerah pertahanan lawan”. Sedangkan menurut Hanif dan Syam, (2015: 34). “Serangan *smash* dapat dilakukan dengan cara melompat atau tanpa melompat sekalipun. Perlu diketahui bahwa serangan *smash* dalam sepaktakraw dapat dilakukan oleh semua pemain pada posisi apapun”. Hal tersebut bergantung pada kondisi-kondisi tertentu. Salah satunya adalah jika *smasher* tidak berada pada posisinya *out of position* maka dalam melakukan serangan *smash* akan diambil alih oleh pemain lain. Biasanya peran tersebut akan digantikan oleh pemain yang berposisi sebagai pengumpan. Bagian tubuh yang dapat digunakan dalam melakukan serangan *smash* dalam sepak takraw antara lain: kepala, bahu, dada, dan kako. Menurut PB PERSETASI (1998: 29) pengertian sepak takraw adalah sebagai berikut. Sepak takraw adalah suatu permainan yang dimainkan diatas lapangan empat persegi panjang berukuran 13,40 m x 6,10 m rata, baik terbuka maupun tertutup serta bebas dari semua rintangan. Lapangan dibatasi oleh jaring (net), dan bola yang dipakai terbuat dari rotan atau plastik yang dianyam bulat. Permainan ini dilakukan oleh dua regu, masing-masing regu terdiri dari tiga pemain. Tujuan dari permainan ini adalah mengembalikan bola kelapangan lawan.

Permainan sepak takraw yang dipergunakan terutama adalah kaki. Bola dimainkan dengan memantulkan lewat jaring (net). Permainan sepak takraw berlangsung tanpa menggunakan tangan untuk memukul bola bahkan bola tidak boleh menyentuh lengan. Bola hanya boleh menyentuh atau dimainkan oleh kaki, pada dada, bahu, dan kepala. Permainan sepak takraw diawali dengan sepak mula sebagai servis yang dilakukan oleh tekong. Sepak mula dilakukan tekong atas lambungan bola oleh pelambung yang diarahkan ke tekong. Pelambung adalah salah satu pemain depan, pada waktu dia melambungkan bola kearah tekong, tekong harus berada di dalam lingkaran yang telah disediakan. Begitu juga tekong, pada waktu melakukan sepak mula salah satu kakinya harus tetap berada didalam lingkaran tempat tekong melakukan sepak mula. Menurut Prawirasaputra (2000: 5) “Tekong mengarahkan bola ke daerah lawan melalui atas net (jaring), di lain pihak lawan harus menerima bola itu dan mengembalikan ke daerah lawan. Dalam hal ini mereka diberi kesempatan menyentuh bola sebanyak tiga kali”.

2. METODE

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen kuantitatif yang meneliti tentang menguji kebenaran hipotesis siswa SD Negeri Gunungdatar dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani yang dilaksanakan di sekolah. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang tercatat di SD Negeri Gunung datar.

Tabel 1. Jumlah Populasi

No	Kelas	Populasi
1	IV	16

Penulis mengambil sampel dari jumlah populasi sebanyak 16 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Total Sampling. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan *pretes* dan *post test*. di mana kelompok eksperimen dikenai perlakuan pengukuran awal sebelum diberikan treatment (perlakuan) dan setelah selesai perlakuan, selanjutnya diberikan tes akhir yang sama dengan tes awal, yang dimaksud adalah untuk mengetahui peningkatannya

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Sesuai dengan prosedur pengolahan data, setelah menyusun sampel dari skor terendah sampai skor tertinggi berdasarkan rangking, maka langkah selanjutnya adalah mencari nilai rata-rata dan simpangan baku. Adapun nilai rata-rata dan simpangan baku tes awal, tes akhir dan selisih dapat dilihat dari tabel 2.

Tabel 2. Nilai Rata-rata Dan Simpangan Baku
Hasil Perhitungan Nilai Rata-Rata dan Simpangan Baku Tes *Smash Keddeng*

Kelompok tes	Rata-rata	Simpangan Baku
Tes awal tes <i>smash keddeng</i>	2,18	0,74
Tes akhir tes <i>smash keddeng</i>	3,62	1,08
Selisih	1,43	0,66

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat kita lihat bahwa hasil perhitungan nilai rata-rata tes awal yaitu 2,18 dan simpangan baku tes awal yaitu 0,74 kemudian nilai rata-rata tes akhir yaitu 3,62 dan simpangan baku tes akhir yaitu 0,74 nilai tersebut di dapat dari hasil hitung skor tes dengan $N=16$. Untuk mencari rata-rata dengan menjumlahkan skor yang didapat dari tes kemudian dibagi dengan banyaknya sampel $N=16$, dan untuk mencari simpangan baku dicari nilai $\sum(X_i - \bar{X})^2$ kemudian dibagi dengan banyaknya $N=16-1$.

Setelah nilai rata-rata dan standar deviasi diketahui, langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas data dengan menggunakan uji statistik lilliefors. Hasil pengujian normalitas data tes awal dan tes akhir sampel tersaji pada tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas Data Tes Awal dan Tes Akhir
Nilai Lhitung dan Ltabel Data Tes Awal dan Tes Akhir

Tes	N	Lhitung	Ltabel	Tafsiran
Tes Awal	16	-0,2121	0,213	Normal
Tes Akhir	16	0,1793	0,213	Normal

Berdasarkan daftar tabel di atas diperoleh hasil perhitungan data tes awal dan tes akhir dengan uji normalitas (lilliefors) dimana didapat $L_{hitung} < L_{tabel}$ dengan taraf nyata $\alpha=0,05$ yang berarti data tersebut berdistribusi normal. L_{hitung} di dapat dari perhitungan uji normalitas yang menggunakan tabel distribusi Z, tabel standar normal *cumulative probability* pada taraf nyata 0,05. Berdasarkan data setiap tes berdistribusi normal, maka untuk menguji hipotesis menggunakan uji t. Hasil pengujian signifikan (peningkatan)

smash keddeng sepak takraw, peneliti menentukan kriteria untuk nilai t berdasarkan tabel distribusi nilai t . adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel 4. di bawah ini

Tabel 4. Uji Peningkatan (Signifikansi) *Smash keddeng* Sepak Takraw
Hasil Uji Peningkatan (Signifikansi)

Tes	N	T_{hitung}	T_{tabel}	Tafsiran
Selisih tes awal dan akhir	16	8,666	1,75	Signifikan

Berdasar daftar tabel diatas, dapat dianalisis bahwa nilai t_{hitung} pada taraf nyata 0,05 berada diluar batas interval t_{tabel} . Maka dari data tersebut diketahui adanya peningkatan antara tes awal dan tes akhir setelah diberikan perlakuan pada putra SD Negeri Gunungdatar.

3.2. PEMBAHASAN

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *taktis* terhadap hasil belajar *smash keddeng* dalam permainan sepak takraw. Dalam pelaksanaannya penelitian ini menggunakan tes awal dan tes akhir. Pada awal pertemuan dilakukan tes *smash keddeng* untuk mengetahui nilai awal *smash keddeng* putra SD Negeri Gunung datar. Setelah selesai melakukan tes kemudian diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *taktis* terhadap *smash keddeng* dalam permainan sepak takraw selama sepuluh kali pertemuan, kemudian dilakukan tes akhir *smash keddeng* untuk mengetahui peningkatan pembelajaran

siswa dalam model pembelajaran *taktis* terhadap hasil belajar *smash keddeng* dalam permainan sepak takraw putra SD Negeri Gunungdatar. Berdasarkan hasil penelitian menunjukan rata-rata tes awal dari *smash keddeng* menggunakan model pembelajaran *taktis* sebesar 2,18 dengan simpangan baku 0,74 dan rata-rata tes akhir *smash keddeng* menggunakan model pembelajaran *taktis* sebesar 3,62 dengan simpangan baku 1,43.

4. SIMPULAN

Penggunaan model pembelajaran *taktis* berpengaruh secara signifikan terhadap *smash keddeng* sepak takraw pada siswa putra SD Negeri Gunungdatar. Dengan adanya peningkatan dapat diartikan model pembelajaran *taktis* menjadi salah satu model pembelajaran *taktis* yang efisien untuk meningkatkan pembelajaran *smash keddeng* pada siswa putra SD Negeri Gunungdatar. Dengan pengaruh model pembelajaran *taktis* terhadap hasil belajar *smash keddeng*, siswa dapat memecahkan permasalahan model pembelajaran *taktis* terhadap hasil belajar *smash keddeng*. Penggunaan model pembelajaran *taktis* terhadap hasil belajar *smash keddeng* efektif untuk belajar *smash keddeng* dalam permainan sepak takraw.

REFERENSI

- Artyhadewa, M. S. (2017). Pengembangan Model Permainan Sepak Takraw Sebagai Pembelajaran Pendidikan Jasmani Bagi Anak SD Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*. Raja grafindo persada.
- Pichitpol Kerdsonnuk, Weerawat Limroongreungratand Rungchai Chaunhaiyakul. (2015). Ground Reaction Force And Loading Rate During Sepaktakraw Spike Landings. *Journal of Sports Science and Technology* Volume 15, No. 1.
- Hanif, Achmad Sofyan. Asry Syam. (2015). Sepak Takraw Pantai. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- PB. PERSETASI. (1998). Sepak Takraw. Jakarta: Depdikbud.
- Prawirasaputra, S. (2000). Sepak Takraw. Jakarta: Depdikbud.