

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *DRILL*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SEPAK SILA  
DALAM PERMAINAN SEPAK TAKRAW  
PADA PUTRA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 CONGGEANG  
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**Sri Dena Oktaviani\*<sup>1</sup>, Dadang Budi Hermawan<sup>2</sup>, Angga Nugraha<sup>3</sup>, N. Siti Nuar'aini Sofa<sup>4</sup>**

<sup>1,3</sup>Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi

<sup>2</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sebelas April

---

**Article Info**

**Article history:**

Received Jun 12, 2024  
Revised Aug 20, 2024  
Accepted Aug 26, 2024

**Keywords:**

*The use of drill learning methods, sepak sila in the sepak takraw game.*

---

**ABSTRAK**

*This research is based on the fact that the learning outcomes for students of class VII of SMP Negeri 1 Conggeang are still not good, there are still many wrong movements or techniques for sila soccer and most of them do not understand the sila soccer technique. This research aims to determine the effect of using the drill learning method. on the learning outcomes of soccer sila in the sepak takraw game among male students in class VII at SMP Negeri 1 Conggeang. The population of this research was male students in class VII at SMP Negeri 1 Conggeang with a total of 20 students and were used as the research sample. The method used in this research is an experiment using an instrument, namely the precepts test. Data was taken from the initial test and final test.*

*Based on the results of data processing, there is a significant influence. This is aimed at the final test results achieved by the sample after receiving treatment, namely the use of the drill learning method which has a positive influence on the learning outcomes of sepak takraw in the sepak takraw game. This is proven by the improvement test which shows significant results at the 0.05 real level, namely  $t_{count} > t_{table} = 39.79 > 1.729$ . Thus, inquiry learning has a significant influence on the learning outcomes of sepak takraw in the sepak takraw game for male students in class VII at SMP Negeri 1 Conggeang.*



Copyright © 2023 Universitas Sebelas April.  
All rights reserved.

---

**Corresponding Author:**

Sri Dena Oktaviani,  
Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi,  
Universitas Sebelas April,  
Jln. Angkrek Situ No. 19 Sumedang.  
Email: [denaalvario10@gmail.com](mailto:denaalvario10@gmail.com)

---

**1. PENDAHULUAN**

Sepak takraw salah satu cabang olahraga yang berawal dari olahraga permainan rakyat yang berbentuk tari-tarian dengan menggunakan bola rotan yang disebut sepak raga, tetapi seiring berjalannya waktu dan pesatnya kemajuan teknologi, permainan ini berubah menjadi salah satu jenis cabang olahraga yang bisa dipertandingkan dan dikembangkan dengan menggunakan bola rotan. Di negara Malaysia dan Thailand olahraga sepak takraw

sudah sangat berkembang pesat dan populer di kalangan masyarakat, sedangkan kita bisa lihat di Indonesia yang sejarahnya berasal dari bangsa sendiri, sepak takraw sangat kurang diminati dan kurang populer di masyarakat. Hal ini dapat kita lihat dari tanggapan masyarakat yang kurang antusias dalam menyaksikan pertandingan sepak takraw.

Sepak takraw merupakan olahraga yang tidak mudah dimainkan, karena seorang pemain sepak takraw harus memiliki berbagai keterampilan seperti ketangkasan, kelincahan dan kelentukan terutama pada bagian kaki, karena sepak takraw memiliki unsur akrobatik yang bisa dilihat dari beberapa teknik gerakannya, seperti saat melakukan servis, smash, dan umpan. Oleh karena itu tidaklah mengherankan jika sepak takraw memang sukar untuk dipelajari, mungkin itu adalah salah satu faktor yang mempengaruhi mengapa olahraga ini kurang diminati. Salah satunya pada alat yang digunakan dalam sepak takraw yaitu bola takraw yang terbuat dari bahan *fiber sintetic* yang cukup keras dan sakit.

Sepak sila adalah menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam. Dalam permainan sepak takraw sepak sila digunakan untuk menerima dan menguasai bola, mengumpan, dan menyelamatkan serangan lawan. Hamidi, (2007: 14) mengemukakan sebagai berikut.

Kemampuan menyepak dalam bermain sepak takraw merupakan dasar dari kemampuan dasar lainnya karena gerakan ini merupakan gerakan dominan dalam permainan sepak takraw disamping itu, kemampuan menyepak juga merupakan ibu gerakan dalam permainan sepak takraw.

Hal ini dapat diamati mulai dari permulaan permainan sampai membuat angka/*point* semuanya menggunakan dengan kaki (sepak). Oleh karena itu kemampuan menyepak harus kita kuasai dalam bermain sepak takraw.

Untuk menciptakan permainan yang menarik dalam permainan sepak takraw para pemainnya perlu memiliki keterampilan teknik dasar yang tinggi, karena dapat menunjang setiap gerakan yang dilakukan pada saat melakukan permainan dan juga dapat meminimalisir kesalahan yang terjadi. Dalam permainan sepak takraw terdapat teknik dasar yang harus dikuasai, salah satunya yaitu teknik sepak sila, karena sepak sila merupakan teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan sepak takraw karena teknik sepak sila ibu dari permainan sepak takraw. Tujuan menguasai teknik dasar adalah untuk meningkatkan mutu permainan sepak sila baik secara individu maupun kerjasama team. Selain itu, dengan menguasai teknik dasar yang baik akan mempengaruhi kualitas dan mutu permainannya.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Conggeang bahwa hasil sepak sila siswa masih kurang baik hal ini diidentifikasi dari gerakan teknik sepak sila siswa masih banyak kesalahan, perkenaan bola tidak sempurna dengan kaki bagian dalam, selain itu siswa belum menguasai dengan benar teknik sepak sila sesuai dengan yang diharapkan.

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

Menurut Susana dan Wibowo (Zaputra, 2013: 138) “Sepak sila merupakan teknik dasar yang paling penting karena dominan dilakukan pada permainan sepak takraw, sehingga banyak yang menyebutkan ibu dari permainan sepak takraw”.

Menurut Suprayitno (Zaputra, 2018: 58) fungsi teknik sepak sila adalah sebagai berikut. “sebagai inti dari permainan sepak takraw, karena fungsi dari sepak sila sangat banyak diantaranya yaitu: untuk mengumpan pada teman, menerima sepak mula dari lawan, sebagai penghantar bola pada lawan, atau menyelamatkan bola”.

Sedangkan menurut Sulaiman (Misbahuddin, 2018: 4) pengertian Sepak Sila adalah sebagai berikut. “Sepak sila adalah menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam. Sepak sila digunakan untuk menerima dan menguasai bola, mengumpan untuk serangan smash dan untuk menyelamatkan serangan lawan”.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa sepak sila merupakan teknik penting dalam permainan sepak takraw, tumpuan kaki serta posisi badan sangat berpengaruh dalam melakukan teknik sepak sila yang benar. Sesuai dengan pendapat (Syam, 2019: 40) “Sepak sila adalah suatu teknik dasar penting dan utama dalam permainan sepak takraw, karena kemampuan penguasaan sepak sila yang baik akan memudahkan seseorang dalam mengontrol, menerima bola, dan menahan bola dari serangan lawan”. Menurut Iin Firmansyah pengurus dari PSTI (Persatuan Sepak Takraw Indonesia) kabupaten Sumedang. “Sepak sila adalah gerakan dasar yang sangat penting karena sepak sila bisa digunakan beberapa fungsi diantaranya yaitu untuk mengambil bola pertama, mengumpan, bahkan bisa sebagai teknik dasar untuk servis. Sedangkan menurut Indra Setiawan selaku pelatih klub sepak takraw Sumedang, “Sepak sila adalah teknik yang paling mendasar dalam olahraga sepak takraw dan sepak sila bisa disebut sebagai yang paling inti dalam permainan sepak takraw. Sepak sila adalah salah satu gerakan yang mampu mendukung terjadinya sebuah serangan.”

Untuk dapat bermain sepak takraw yang baik, seseorang dituntut untuk mempunyai kemampuan atau keterampilan dasar bermain yang baik kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan dasar bermain sepak takraw.

Metode *drill* yaitu suatu cara mengajar siswa dengan melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan, siswa memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang dipelajari. Menurut Bahri (2010: 88) “Metode *Drill* adalah suatu cara pembelajaran yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Juga sebagai sarana untuk memelihara kebiasaan baik.”

Dalam hal ini peneliti akan menggunakan metode *drill* dalam meningkatkan hasil belajar sepak sila dalam permainan sepak takraw. Metode *drill* merupakan metode pengulangan setiap gerakan yang diberikan oleh pelatih secara terus menerus dalam mendapatkan hasil dan gerakan yang maksimal. Menurut Ramayunis (2010: 349) “Metode *drill* latihan yang dimaksudkan untuk memperoleh ketangkasan terhadap latihan yang dipelajari”.

Atas dasar inilah peneliti mengangkat judul “**Pengaruh Metode Pembelajaran *drill* terhadap Hasil Belajar Sepak Sila dalam Permainan Sepak Takraw pada Siswa Putra Kelas VII di SMP Negeri 1 Conggeang Tahun Pelajaran 2023/2024.**”

### 1.1. Sepak Takraw

Sepak takraw adalah jenis olahraga campuran dari sepak bola dan bola voli, dimainkan di lapangan ganda bulu tangkis, dan pemain tidak boleh menyentuh bola dengan tangan.

Menurut Yusup (Suprayitno, 2018: 60) pengertian sepak takraw adalah sebagai berikut.

Olahraga sepak takraw merupakan olahraga yang berasal dari tanah melayu, hal itu bisa dilihat dari pengertian secara harfiah sepak takraw itu sendiri yaitu: Kata “sepak” diambil dari bahasa melayu; kata “takraw” diambil dari bahasa Thai yang berarti “bola yang terbuat dari anyaman rotan.

Sedangkan menurut Ali, dkk. (Suprayitno, 2018: 60) secara aturan yaitu sebagai berikut.

Sepak takraw adalah permainan yang didominasi oleh kaki yang dimainkan di atas lapangan seluas lapangan bulutangkis dan dipertandingkan antara dua regu yang saling berhadapan dengan jumlah pemain masing - masing 3 (tiga) orang.

Berdasarkan kutipan di atas dapat peneliti jelaskan bahwa permainan sepak takraw adalah permainan gabungan dari tiga buah permainan yaitu sepak bola, bola voli dan bulutangkis. Dimainkan tiga orang yang dibatasi oleh net dan dimainkan dengan bola yang terbuat dari rotan atau fibre glass. Dan dalam permainannya setiap pemain bola tidak boleh mengenai tangan pemain.

Sepak takraw, yang kini menjadi olahraga nasional di Malaysia, pertama kali diperkenalkan dalam ajang olahraga antarnegara persemakmuran di Kuala Lumpur pada 1998 sebagai cabang eksibisi. Di Filipina, olahraga semacam ini dinamakan “Sepak.” dan juga menjadi olahraga nasional negara tersebut.

Sepak takraw merupakan olahraga tradisional bangsa Indonesia. Daerah-daerah di Indonesia yang telah memainkan Sepak takraw adalah Sulawesi Selatan (Makasar), Sumatera Barat (Minang Kabau), Riau, Kalimantan (Kandangan) dan Jawa Barat (Banten). Olahraga Sepak takraw telah banyak dikenal dan berkembang di seluruh masyarakat Indonesia yang telah terbukti dengan adanya klub-klub Sepak takraw dari masing-masing provinsi di Indonesia yang ikut serta dalam kejuaraan tingkat nasional. Dalam meningkatkan prestasi optimal pada berbagai kejuaraan atau pertandingan di tingkat regional, nasional, dan internasional perlu dilakukan peningkatan kualitas dan kuantitas pelatih, atlet, dan penataan organisasi yang baik. Khususnya pembinaan klub-klub atau pelajar yang merupakan aset paling penting dan potensial untuk digarap, apalagi Sepak takraw merupakan cabang olahraga yang sedikit unik bila dibandingkan dengan cabang olahraga lainnya.

Permainan Sepak takraw bukan lagi olahraga tradisional rekreatif yang hanya dimainkan sebagian masyarakat Indonesia, tetapi sepak takraw telah menjadi olahraga modern kompetitif yang dimainkan dan diakui keberadaannya oleh masyarakat dunia. Permainan ini menjadi kegemaran bangsa-bangsa di Asia Tenggara sebagai kegiatan pengisi waktu luang. Sejak abad ke-15 oleh bangsa Indonesia olahraga ini disebut Sepak raga, di Thailand lebih dikenal dengan Takraw, di Philipina dinamakan *Sipa*, di Birma disebut *Ching long*, di Sri Lanka disebut *Raga*, dan negara Laos menyebutnya *Kator*. Darwis dan Basa (Setiawan 2015: 6) mengemukakan sebagai berikut.

Dari mana asalnya permainan Sepak takraw itu belum dapat diketahui secara pasti yang jelas pengenalan pertama permainan Sepak takraw di Indonesia adalah ketika tim Sepak takraw Malaysia dan Singapura berkunjung ke Jakarta pada 1970.

Sepak takraw yang merupakan asli bangsa Indonesia sudah sewajarnya dapat dibanggakan karena olahraga ini kian populer dan menjadi salah satu cabang yang kerap dipertandingkan pada skala regional, nasional, maupun internasional yang pada gilirannya dapat mengangkat harkat dan martabat bangsa.

## **1.2. Metode Pembelajaran Drill**

Secara harfiah metode berarti cara. Menurut kamus umum bahasa indonesia, metode diartikan sebagai cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud. Menurut sanjaya (2010: 147) “Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal”.

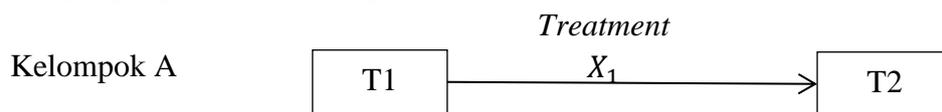
Metode *drill* yaitu suatu cara mengajar siswa dengan melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan, siswa memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang dipelajari. Menurut Bahri (2010: 88) “Metode *Drill* adalah suatu cara pembelajaran yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Juga sebagai sarana untuk memelihara kebiasaan baik.”

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan serangkaian strategi yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian yang diperlukan untuk mencapai suatu tujuan penelitian dan menjawab masalah yang diteliti. Dalam penelitiannya ini penulis menggunakan metode eksperimen murni (*True Exspermental Design*). Menurut Maksun (2012: 7) “Desain ini disebut eksperimen murni karena mekanisme kontrol yang dilakukan relatif memadai, terutama penempatan subjek secara random”. Dengan penempatan subjek secara random, maka diasumsikan ada kesetaraan awal di setiap kelompok. Faktor-faktor yang mengancam validitas internal seperti faktor historis, pematangan, dan bisa seleksi sebagaimana telah dikemukakan di depan dapat dicegah. Randomisasi juga berfungsi untuk memperkuat generalisasi kesimpulan yang berkaitan dengan validitas eksternal agar mendapat data penelitiannya. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Metode Pembelajaran *Drill* terhadap Hasil Belajar Sepak Sila dalam Permainan Sepak Takraw pada Siswa Putra Kelas VII di SMP Negeri 1 Conggeang Tahun Pelajaran 2023/2024, penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan. Penelitian ini diawali dengan tes awal, hari berikutnya dilakukan pemberian latihan kemudian diakhiri dengan tes akhir.

### 2.1 Desain Penelitian

Untuk menjelaskan langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian penulis membuat desain penelitian, diperlukan suatu alur dijadikan pegangan agar penelitian tidak keluar dari ketentuan yang sudah ditetapkan sehingga tujuan dan hasil yang diperoleh akan sesuai dengan harapan. Desain penelitian yang penulis gunakan, yaitu desain *pre test-post test* yang digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1  
Desain Penelitian *Pre test-Post test*  
(Sugiyono, 2021: 114)

Keterangan :

T<sub>1</sub> = Tes awal sepak sila

T<sub>2</sub> = Tes akhir sepak sila

X<sub>1</sub> = Belajar menggunakan metode *drill*

langkah penelitiannya sebagai berikut



**Gambar 2.2**  
**Langkah-langkah Penelitian**  
**(Gambar Pribadi)**

## 2.2 Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

### 2.2.1 Populasi

Dalam suatu keadaan untuk memperoleh data, diperlukan sumber data yang sesuai dengan masalah penelitian yang diteliti. Sumber data tersebut bisa dari orang, binatang, atau benda lain yang dapat dalam penelitian tersebut. Menurut Sugiyono (2016: 119) "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya".

Adapun objek yang akan diteliti adalah populasi dan sampel penelitian. Populasi merupakan seluruh objek penelitian yang akan memberikan jawaban atas data yang terkumpul. Data diperoleh dari hasil tes awal dan tes akhir. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa putra kelas VII di SMP Negeri 1 Conggeang sebanyak 9 kelas. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 193 orang siswa putra dari mulai kelas VII A sampai kelas VII I, dengan karakteristik SMPN 1 Conggeang.

**Tabel 2.1**  
**Jumlah Populasi**

No.	Kelas	Siswa Putra
1	VII A	21
2	VII B	20
3	VII C	24
4	VII D	19
5	VII E	20
6	VII F	22
7	VII G	24
8	VII H	22
9	VII I	21
	<b>Jumlah</b>	<b>193</b>

### 2.2.2 Sampel

Sampel menurut KBBI adalah suatu yang digunakan untuk menunjukkan sifat suatu kelompok yang lebih besar. Sampel tak terpisah dari populasi. Sampel juga memiliki beberapa pengertian menurut para ahli yaitu sebagai berikut.

Sugiyono (2016: 120) mengemukakan pengertian sampel sebagai berikut.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Pedoman dalam pengambilan jumlah sampel ini, peneliti mengacu pada pendapat Sugiyono (2016: 122) sebagai berikut. “*Simple random sampling* yaitu dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu”.

Menurut Arikunto (2010: 134). “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Berdasarkan pengertian di atas, dapat penulis jelaskan sampel adalah bagian populasi yang hendak diteliti dan mewakili karakteristik populasi. Untuk pengambilan jumlah sampel menurut Arikunto (2016: 104) adalah sebagai berikut.

Apabila populasi penelitian berjumlah kurang dari 100 maka sampel yang diambil adalah semuanya, namun apabila populasi penelitian berjumlah lebih dari 100 maka sampel dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih. pengambilan sampel dalam penelitian dilakukan dengan cara Sampel acak, Sampel berstrata, Sampel wilayah, Sampel proporsi, Sampel kouta, Sampel kelompok, dan Sampel kembar.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis mengambil sampel penelitian sebesar 10,5 % yaitu sebanyak 20 orang.

### 2.2.3 Teknik Pengambilan Sampel

Besaran atau jumlah sampel ini sangat tergantung dari besaran tingkat ketelitian atau kesalahan yang diinginkan peneliti. Makin besar tingkat kesalahan maka makin kecil jumlah sampel. Namun yang perlu diperhatikan adalah semakin besar jumlah sampel (semakin mendekati populasi) maka semakin kecil peluang kesalahan generalisasi dan sebaliknya, semakin kecil jumlah sampel (menjauhi jumlah populasi) maka semakin besar peluang kesalahan generalisasi.

Jumlah anggota sampel total ditentukan melalui rumus Taro Yaname dan Slovin. Hal ini mengacu pada pendapat Ridwan dan Engkos (2011: 49) bahwa “Teknik pengambilan sampel menggunakan rumus dari Taro Yaname dan Slovin apabila populasi sudah diketahui”. Adapun rumus tersebut adalah sebagai berikut:

$$n_i = \frac{N_i}{N} \cdot n$$

Dimana :

$n_i$  = jumlah anggota sampel menurut startum

$n$  = jumlah anggota sampel seluruhnya

$N_i$  = jumlah anggota populasi menurut startum

$N$  = jumlah anggota populasi seluruhnya

Berikut adalah pengambilan sampel

**Tabel 2.2**  
**Jumlah Siswa Putra yang Dijadikan Sampel**

No.	Kelas	Siswa Putra	Proporsi	Sampel
1	VII A	21	$21/193 \times 20 = 2,2$	2 Orang
2	VII B	20	$20/193 \times 20 = 2,1$	2 Orang
3	VII C	24	$24/193 \times 20 = 2,5$	3 Orang
4	VII D	19	$19/193 \times 20 = 2$	2 Orang
5	VII E	20	$20/193 \times 20 = 2,1$	2 Orang
6	VII F	22	$22/193 \times 20 = 2,3$	2 Orang
7	VII G	24	$24/193 \times 20 = 2,5$	3 Orang
8	VII H	22	$22/193 \times 20 = 2,3$	2 Orang
9	VII I	21	$21/193 \times 20 = 2,2$	2 Orang
	Jumlah	193		20 Orang

Untuk mendapatkan sampel dari jumlah populasi, populasi menggunakan teknik acak. Teknik acak ini dimaksud agar tidak terjadi kemungkinan memihak, dan setiap unsur populasi diberi peluang yang sama untuk menjadi anggota sampel.

Adapun cara pelaksanaan yang digunakan untuk *simple random sampling*, yaitu dengan cara undian. Selanjutnya untuk menentukan anggota sampel dari kelas VII A, yaitu dengan cara menyediakan gulungan kertas sebanyak 21 buah, dari 21 gulungan tadi bertuliskan sampel sebanyak dua buah, dan 19 buah bertuliskan non sampel. Kemudian semua siswa putra dari kelas VII A masing-masing mengambil satu buah gulungan kertas tersebut. Apabila siswa mendapatkan gulungan kertas bertuliskan sampel maka siswa putra tersebut masuk kedalam anggota sampel, dan apabila siswa mendapatkan gulungan kertas yang bertuliskan non sampel maka siswa putra tersebut tidak masuk kedalam anggota sampel. Demikian juga proses pengambilan sampel untuk kelas VII B sampai kelas VII I.

### 2.3 Teknik Pengumpulan Data

Untuk membuktikan kebenaran suatu hipotesis, maka harus diperoleh data yang objektif. Data tersebut dapat diperoleh melalui pengamatan dan pengukuran. Proses pengumpulan data merupakan bagian dari kegiatan penelitian. Alat yang digunakan untuk mendapatkan data dalam penelitian ini yaitu tes kontrol bola yang diambil dari buku pengantar perkuliahan sepak takraw penulis Hermawan (2020: 91).

### 2.4 Teknik Pengolahan Data

Setelah data diperoleh, langkah selanjutnya adalah menyusun, mengolah, dan menganalisis data dengan rumus-rumus *statistic* dari Suherman (2014: 17) dengan langkah-langkah sebagai berikut.

#### 1. Menghitung Skor Rata-Rata (Mean)

Rumus untuk mencari rata-rata :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  = skor rata-rata yang dicari

$n$  = Jumlah siswa yang ikut tes (sampel)

$\sum x$  = Jumlah skor mentah

#### 2. Menghitung Simpangan Baku

$$S = \sqrt{\frac{\sum(x - \bar{x})^2}{N - 1}}$$

Keterangan :

$S$  = Simpangan baku yang dicari

$N$  = jumlah sampel

$X$  = Skor yang didapat

$\bar{x}$  = rata-rata skor

#### 3. Uji Normalitas (Uji liliefors)

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui penyebaran skor yang diperoleh siswa. Adapun langkahnya sebagai berikut.

- a. Menyusun data hasil pengamatan yang dimulai dari nilai pengamatan yang paling kecil sampai nilai pengamatan yang paling besar.
- b. Untuk semua nilai pengamatan dijadikan angka baku  $Z$ , dengan pendekatan

$$Z = \frac{x - \bar{x}}{s}$$

Keterangan :

$X$  = Skor yang diperoleh siswa

$\bar{x}$  = Nilai rata-rata

$S$  = Simpangan baku

- c. Mencari  $F(Z_i)$ , dengan rumus :

1. Jika ( $Z_i$ ) nya negatif, maka  $0,5 - Z$  tabel

2. Jika ( $Z_i$ ) nya positif, maka  $0,5 + Z$  tabel

- d. Menentukan proporsi masing-masing nilai  $S(Z_1)$  dengan cara melihat kedudukan nilai  $Z$  pada nomor urut sampel yang kemudian dibagi dengan banyaknya sampel.

$$S(Z_1) = \frac{Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n}{N}$$

- e. Menghitung selisih antara  $F(Z_1) - S(Z_1)$
- f. Dengan bantuan tabel Nilai Kritis L untuk Uji Liliefors, maka tentukan nilai L tabel pada taraf nyata ( $\alpha$ ) 0,05
- g. Menentukan nilai paling besar ( $L_0$ ) dari selisih  $F(Z_1) - S(Z_1)$
- h. Membandingkan ( $L_0$ ) dengan tabel Liliefors dalam taraf nyata 0,05.

Jika  $L_0 < L$  tabel, maka distribusi normal. Jika  $L_0 > L$  tabel, maka distribusi tidak normal.

#### 4. Menguji Signifikan (peningkatan)

$$t = \frac{B}{SB/\sqrt{n}}$$

Keterangan:

t = nilai skor yang dicari

B = nilai rata-rata beda

SB = simpangan baku beda

n = jumlah sampel

Kriteria pengujian hipotesis dengan taraf signifikansi 0,05

- a. Hipotesis ditolak apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Kesimpulannya adalah signifikan
- b. Hipotesis diterima apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$ . Kesimpulannya adalah tidak signifikan

Untuk mengetahui peningkatan menurut Maksom (2002: 178) dapat diketahui dengan cara berikut.

$$\text{Peningkatan} = \frac{MD}{M_{pre}} \times 100\%$$

Keterangan :

MD = Rata-rata peningkatan

Mpre = Rata-rata tes awal

#### 2.5 Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data penelitian maka diperlukan suatu alat ukur. Tes merupakan suatu alat yang digunakan dalam memperoleh data dari suatu objek yang akan diukur, sedangkan pengukuran merupakan suatu proses untuk memperoleh data. Data yang diperoleh dari hasil pengukuran merupakan data yang obyektif, yang dapat dijadikan dasar melakukan penilaian dalam proses pembelajaran.

Adapun tes yang penulis gunakan adalah tes sepak sila dari Hermawan (2020: 91) dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Jenis tes : Sepak sila
- b. Tujuan : Mengukur keterampilan mengontrol bola.
- c. Alat dan fasilitas
  - 1) sebuah bola takraw
  - 2) *stopwatch*
  - 3) lapangan yang rata
  - 4) peluit
- d. Petugas pelaksana

- a) Pencatat dan penghitung jumlah kawalan bola
- b) pencatat waktu
- e. Pelaksanaan tes
  - 1) Bola dikontrol dengan menggunakan sepak sila (bagian depan kaki) atau dengan kepala saja;
  - 2) Bola yang jatuh ke tanah dapat dimainkan lagi, tapi penghitungan skor pada sepakan kedua dihitung dari awal dan berlaku pada setiap kali setelah bola jatuh sampai waktu yang tersedia habis;
  - 3) kontrol bola yang dihitung harus setinggi dada;
  - 4) luas lapangan kontrol tidak dibatasi;
  - 5) waktu yang dibatasi adalah selama satu menit.
- f. Penilaian
  - 1) Skor diambil dari jumlah kontrolan bola yang dapat dilakukan selama satu menit;
  - 2) setiap tiga kali sepakan dihitung dengan nilai satu dan seterusnya;
  - 3) sepakan yang tidak setinggi dada tidak akan dihitung;
  - 4) skor keseluruhan diperoleh dengan cara menjumlahkan kesemua skor kontrol yang telah dibagi dengan tiga.

## 2.6 Ruang Lingkup Penelitian

Secara umum ruang lingkup berarti batasan dan secara khusus ruang lingkup berarti pengertian suatu materi secara lebih detail, dengan adanya ruang lingkup ini materi yang disajikan jauh lebih terarah.

Dengan pemaparan di atas penulis juga memberi batasan tentang penelitiannya di antaranya sebagai berikut.

### a. Variabel Penelitian

Variabel bebas yaitu Metode *Drill*.

Variabel terikat yaitu Hasil Belajar Sepak Sila.

### b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa putra kelas VII SMP Negeri 1 Conggeang tahun pelajaran 2023/2024 sebanyak 193 orang.

### c. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang penulis gunakan adalah SMP Negeri 1 Conggeang Kecamatan Conggenang Kabupaten Sumedang.

### d. Waktu Penelitian

Waktu penelitian yaitu enam minggu dengan pertemuan sebanyak 12 kali pertemuan. Tambahan dua kali pertemuan untuk tes awal dan tes akhir jadi jumlah pertemuan 14, frekuensi pembelajaran tiga kali dalam satu minggu yaitu hari Senin, Rabu dan Jum'at dengan lamanya tiap latihan 2 x 40 menit.

Adapun program pelaksanaan penelitian penulis informasikan sebagai berikut.

- a. Pelaksanaan tes
  - 1) Pada aba-aba "siap", *testee* berdiri sambil memegang bola.
  - 2) Setelah aba-aba "ya", *testee* mulai melakukan sepak sila sesering mungkin selama waktu 60 detik.
  - 3) Pada aba-aba "stop", *testee* menghentikan gerakan sepak sila.
- b. Penilaian hasil

Penilaian ditentukan berdasarkan banyaknya sepakan yang dilakukan selama waktu 60 detik.

## e. Agenda Kegiatan Penelitian

**Tabel 2.3**  
**Agenda Penelitian**

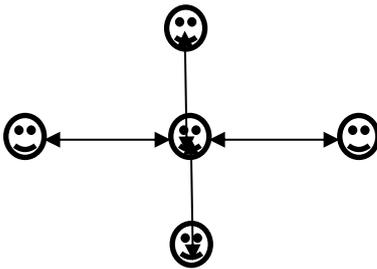
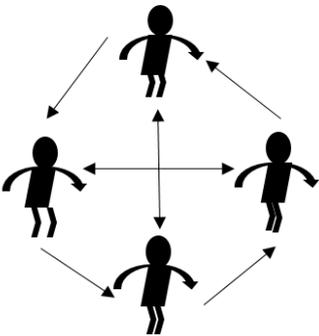
No	Kegiatan	2024					
		Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1	Pengajuan Proposal						
2	Penyusunan Bab I s.d Bab III						
3	Pelaksanaan Penelitian						
4	Pengolahan Hasil Penelitian						

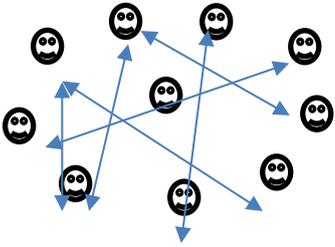
**Tabel 2.4**  
**Agenda Penelitian**

No	Hari	Pertemuan Ke	Program	Keterangan
1.	Senin	1	<p>A. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdo'a</li> <li>• Pemanasan statis &amp; dinamis ( lari 3 keliling lapangan )</li> </ul> <p>B. Kegiatan inti (Tes awal)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan prosedur tes</li> <li>• Menerangkan tentang teknik sepak sila sesuai dengan aturan</li> <li>• Menyuruh salah seorang siswa mempraktikan sepak sila di depan dan siswa yang lainnya memperhatikan</li> <li>• Melakukan tes awal sepak sila selama 1 menit secara berulang-ulang</li> </ul> <p>C. Kegiatan penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluasi</li> <li>• Pendinginan</li> <li>• Berdoa</li> </ul>	<p>15 menit</p> <p>60 menit</p> <p>15 menit</p>
2.	Rabu & Jum'at	2 & 3	<p>A. Kegiatan awal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa</li> </ul>	15 menit



			<p>C. Kegiatan akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluasi</li> <li>• Pendinginan</li> <li>• Berdoa</li> </ul>	15 menit
4.	Jum'at & Senin	6 & 7	<p>A. Kegiatan awal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa</li> <li>• Pemanasan statis &amp; dinamis</li> </ul> <p>B. Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diberikan tugas untuk membuat 4 kelompok terdiri dari 5 orang</li> <li>• Masing-masing kelompok melakukan teknik sepak sila dengan bergantian</li> <li>• Guru mengamati siswa yang melakukan sepak sila yang mereka pahami</li> </ul> <p>C.  K</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendinginan</li> <li>• Berdoa</li> </ul>	15 menit  60 menit  15 menit
5.	Rabu & Jum'at	8 & 9	<p>A. Kegiatan awal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa</li> <li>• Pemanasan statis &amp; dinamis</li> </ul> <p>B. Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan siswa tugas untuk melakukan sepak sila berkelompok dengan pola melingkar berpusat. Satu orang ditengah lingkaran dengan melambung/memberikan bola kepada temannya yang bergantian</li> <li>• Guru mengamati siswa melakukan sepak sila sesuai dengan yang mereka pahami</li> <li>• Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa terkait cara melakukan sepak sila yang benar dan nantinya akan menjadi bahan masukan untuk siswa (misalnya</li> </ul>	15 menit  60 menit

			<p>mengapa saat melakukan sepak sila, pergelangan kaki/ankle kita harus di kunci dengan kuat?) dan nantinya siswa yang tahu akan menjawab dan itu akan menjadi bahan masukan untuk siswa yang belum tahu</p>  <p>C. Kegiatan akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluasi</li> <li>• Pendinginan</li> <li>• Berdoa</li> </ul>	15 menit
6.	Senin & Rabu	10 & 11	<p>A. Kegiatan awal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa</li> <li>• Pemanasan statis &amp; dinamis</li> </ul> <p>B. Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan siswa tugas untuk melakukan sepak sila berkelompok dengan pola melingkar</li> <li>• Guru mengamati siswa melakukan sepak sila</li> </ul>  <p>C. F</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluasi</li> <li>• Pendinginan</li> <li>• Berdoa</li> </ul>	15 menit  60 menit  15 menit
7	Jum'at & Senin	12 & 13	<p>A. Kegiatan awal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa</li> <li>• Pemanasan statis &amp; dinamis</li> </ul>	15 menit

			<p>B. Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diberikan tugas untuk membuat 2 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 10 orang</li> <li>• Guru mendemonstrasikan teknik sepak sila kedalam permainan kucing-kucingan dimana siswa yang jadi kucing ditengah dan merebut bola dari temannya</li> <li>• Guru mengamati siswa yang sedang melakukannya</li> </ul> 	60 menit
			<p>C. Kegiatan akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluasi</li> <li>• Pendinginan</li> <li>• Berdoa</li> </ul>	15 menit
8	14	Rabu	<p>A. Kegiatan awal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdoa</li> <li>• Pemanasan statis &amp; dinamis</li> </ul> <p>B. Kegiatan inti ( Tes akhir)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan prosedur tes</li> <li>• Siswa melakukan tes akhir sepak sila selama 1 menit</li> </ul> <p>C. Kegiatan akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluasi</li> <li>• Pendinginan</li> <li>• Berdoa</li> </ul>	15 menit 60 menit 15 menit

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. HASIL

Pada bab ini akan diuraikan tentang hasil penelitian dari seluruh kegiatan latihan yang telah dilaksanakan. Data hasil penelitian diolah sesuai dengan langkah-langkah yang diuraikan di bab III untuk memperoleh simpulan yang didasarkan pada pengujian hipotesis. Data yang diperoleh dari penelitian ini terdiri dari data tes awal dan tes akhir. Data tersebut masih berupa skor mentah yang perlu diolah secara statistik, agar data tersebut bermakna.

Data hasil tes berupa tes awal dan tes akhir yang digunakan untuk keperluan perhitungan uji lilliefors dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan melakukan sepak sila setelah diberikan perlakuan berupa latihan sepak sila pada siswa putra kelas VII di SMP Negeri 1 Conggeang.

### 3.2. PEMBAHASAN

Analisis data yang diperoleh di lapangan dilakukan sebagai tindak lanjut pelaksanaan tes awal, perlakuan (*treatment*) dan tes akhir sepak sila. Data dari penelitian ini diperoleh melalui bentuk tes sepak sila dengan menggunakan petunjuk dari buku ditulis Hermawan (2020: 91). Data yang diperoleh dari tes ini masih belum bisa menjawab hipotesis yang diajukan, karena data tersebut masih berupa skor mentah. Oleh karena itu data harus diolah dan dianalisis secara statistika. Analisis data tes sepak sila ini digunakan agar dapat diketahui bahwa Pengaruh Metode Pembelajaran *Drill* terhadap Hasil Belajar Sepak Sila dalam Permainan Sepak Takraw pada Siswa Putra Kelas VII di SMP Negeri 1 Conggeang.

Data yang diperoleh, diolah dan dianalisis berdasarkan metode penelitian yang telah penulis uraikan dalam bab III. Untuk lebih jelasnya mengenai hasil pengolahan data, penulis uraikan pada sub bab berikut ini.

#### 1. Skor Rata-Rata dan Simpangan Baku

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 3.1

**Tabel 3.1**  
**Hasil Perhitungan Skor Rata-Rata dan Simpangan Baku**  
**Tes Sepak Sila**

Kelompok Tes	Rata-Rata	Simpangan Baku
Tes awal sepak sila	10,45	1,99
Tes akhir sepak sila	12,4	2,21
Selisih	1,95	0,22

Dari tabel 4.1 di atas dapat kita lihat bahwa hasil perhitungan nilai rata-rata tes awal yaitu 10,45 dan simpangan baku tes awal yaitu 1,99 kemudian nilai rata-rata tes akhir yaitu 12,4 dan simpangan baku tes akhir yaitu 2,21 nilai tersebut di dapat dari hasil hitung skor tes dengan  $N=20$ . Untuk mencari rata-rata dengan menjumlahkan skor yang didapat dari tes kemudian dibagi dengan banyaknya sampel ( $N=20$ ), dan untuk mencari simpangan baku dicari nilai  $\sum(X_1-\bar{X})^2$  kemudian dibagi dengan banyaknya ( $N=20-1$ ).

#### 2. Hasil Uji Normalitas Tes Awal dan Tes Akhir

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 3.2.

**Tabel 3.2**  
**Hasil Pengujian Normalitas Data Tes Sepak Sila**

Periode Tes	N	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Tafsiran
Tes Awal	20	0,1410	0,190	Normal
Tes Akhir	20	0,1621	0,190	Normal

Dari daftar tabel di atas diperoleh hasil perhitungan data tes awal dan tes akhir dengan uji normalitas (lilliofors) 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

### 3. Hasil Uji Peningkatan (Signifikasi) Sepak Sila

Dari data setiap tes berdistribusi normal, maka untuk menguji hipotesis menggunakan uji t. Hasil pengujian signifikan (peningkatan) sepak sila, peneliti menentukan kriteria untuk nilai t berdasarkan tabel distribusi nilai t. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel 3.3 di bawah ini.

**Tabel 3.3**  
**Hasil Pengujian Signifikansi / Uji Beda**

Periode Tes	N	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Tafsiran
Selisih tes awal dan tes akhir	20	39,79	1,729	Signifikan

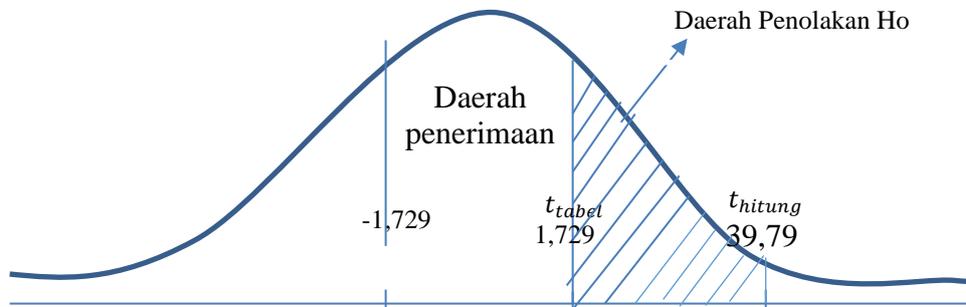
Dari daftar tabel diatas, dapat dianalisis bahwa nilai  $t_{hitung}$  pada taraf nyata 0,05 berada di luar batas interval  $t_{tabel}$ . Maka dari data tersebut diketahui adanya peningkatan antara tes awal dan tes akhir setelah diberikan perlakuan metode pembelajaran *drill* terhadap hasil belajar sepak sila dalam permainan sepak takraw pada siswa putra kelas VII di SMP Negeri 1 Conggeang.

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *drill* terhadap hasil belajar sepak sila. Dalam pelaksanaannya penelitian ini menggunakan tes awal dan tes akhir. Pada awal pertemuan dilakukan tes sepak sila untuk mengetahui nilai awal sepak sila siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Conggeang. Setelah selesai melakukan tes kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran *drill* pada sepak sila selama dua belas kali pertemuan, kemudian dilakukan tes akhir sepak sila untuk mengetahui peningkatan belajar siswa dalam pembelajaran *drill* terhadap hasil belajar sepak sila dalam sepak takraw pada siswa putra kelas VII di SMP Negeri 1 Conggeang.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan rata-rata tes awal dari sepak sila menggunakan metode pembelajaran *drill* sebesar 10,45 dengan simpangan baku 1,99 dan rata-rata tes akhir sepak sila menggunakan metode pembelajaran *drill* sebesar 12,4 dengan simpangan baku 2,21.

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan uji normalitas menunjukkan uji lilliefors diperoleh  $L_{hitung}$  tes awal sebesar 0,1410 dan  $L_{hitung}$  tes akhir sebesar 0,1621 dan menentukan  $L_{tabel}$  dengan taraf nyata  $\alpha = 0.05 = 0,190$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Pada uji signifikan dengan menggunakan uji t diperoleh  $t_{hitung} = 39,79$  dengan  $t_{tabel} = 1,729$ . Dapat dilihat  $t_{hitung} (39,79) > t_{tabel} (1,729)$  pada taraf nyata 0,05 berada diluar batas interval  $t_{tabel}$ . Maka data tersebut diketahui adanya perbedaan antara hasil tes awal dengan hasil tes akhir setelah diberi perlakuan.



**Gambar 3.1**  
**Kurva Keberartian Hipotesis**

Penggunaan metode pembelajaran *drill* berpengaruh secara signifikan terhadap sepak sila siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Conggeang. Dengan adanya peningkatan dapat diartikan metode pembelajaran *drill* menjadi salah satu metode pembelajaran *drill* yang efisien untuk meningkatkan pembelajaran sepak sila pada siswa.

Dengan pengaruh metode pembelajaran *drill* terhadap hasil belajar sepak sila, siswa dapat memecahkan permasalahan pembelajaran metode pembelajaran *drill* terhadap hasil belajar sepak sila. Penggunaan pembelajaran *drill* terhadap hasil belajar sepak sila efektif untuk belajar sepak sila dalam permainan sepak takraw secara sempurna.

#### 4. KESIMPULAN

Setelah melakukan proses dalam penelitian ini, penulis dapat menarik simpulan yang didukung dengan data yang telah diuji secara statistik. Adapun simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Metode pembelajaran *drill* berpengaruh positif terhadap hasil belajar sepak sila dalam permainan sepak takraw pada siswa putra kelas VII di SMP Negeri 1 Conggeang Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2023/2024 dilihat dari hasil perhitungan nilai rata-rata tes awal dan tes akhir, nilai tes awal yaitu 10,45 dan nilai tes akhir 12,4 sehingga dengan kata lain tes akhir (12,4) > tes awal (10,45) maka nilai rata-rata tes akhir sangat meningkat (Signifikan).
2. Metode pembelajaran *drill* memberikan pengaruh besar terhadap hasil belajar sepak sila dalam permainan sepak takraw pada siswa putra kelas VII di SMP Negeri 1 Conggeang

tahun pelajaran 2023/2024 dapat dilihat dari uji peningkatan  $t_{hitung}$  yaitu = 39,79 berada di luar batas interval  $t_{tabel}$  yaitu = 1,729. Sehingga dengan demikian metode pembelajaran *drill* efektif terhadap hasil belajar sepak sila dalam permainan sepak takraw pada siswa putra kelas VII di SMP Negeri 1 Conggeang tahun pelajaran 2023/2024 sangat besar (Signifikan).

#### **REFERENSI (12 pt)**

- Agus, S. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Ahmad, H. (2007). *Sepak Takraw (Konsep dan Aplikasi)*. Bandung : FPOK UPI.
- Ahmad, H. (2008). *Bahan Ajar Sepak Takraw( Konsep & Aplikasi)*. Bandung: Prodi PJKR UPI.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta. PT RINEKA CIPTA.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. (Edisi Revisi). Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta. PT RINEKA CIPTA.
- Bahri (2010). *Kelebihan dan kelemahan metode drill*. Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro.
- Husdarta. JS (2014). *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung : ALFABETA.
- Nurhasan. (2000). *Tes dan Pengukuran Pendidikan Olahraga*. FPOK UPI.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya : Unesa University Press.
- Maksum, A (2009). *Statistika Dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Misbahuddin. *Peningkatan Hasil Belajar Sepaksila Dalam Permainan Sepaktakraw Melalui Pendekatan Pembelajaran Langsung Pada Muridkelas Iv Sd Mis Guppi Bulu-Bulukabupaten Bantaeng*. 2018. Thesis. Universitas Negeri Makassar.
- M. K. Wijaya. (2022). *Kemampuan Sepak Sila dalam Sepak Takraw pada Siswa Kelas X MIPA- 4 SMA Negeri 2 Abiansemal*. Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi.
- Nazir, M. (2017). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Nurhasan. (2000). *Tes dan Pengukuran Pendidikan Olahraga*. FPOK UPI
- Rick, E. (2010). *Dasar-Dasar Sepak Takraw*. Bandung. ASEC International.
- Roestiyah (2018). *langkah-langkah metode drill*. Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro.

- 
- Ruskin, (2022). *Perbedaan Pengaruh Metode Drill Terhadap Teknik Dasar Sepak Takraw*. Jambura Jurnal Sport Coaching.
- Sudjana, N. (2009). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (MIXED METHODS)*. Bandung.
- Suherman, A. (2014). *Statistik Pendidikan Jasmanai*. Bandung : FPOK UPI.
- Supriadi,M. (2017).*pengaruh variasi latihan sepak sila terhadap ketepatan operan bola*. Jurnal patriot 2 (1):316-320.
- Suprayitno, S. (2018). *Hasil Belajar Sepak Sila Permainan Sepak Takraw (Studi Ekperimen tentang Pengaruh Gaya Mengajar Dan Kemampuan Motorik pada Mahasiswa PJKR FIK Unimed)*. Jurnal Ilmu Keolahragaan, 17 (1), 58–68.