



Meningkatkan kemampuan smash sepak takraw melalui media bola gantung siswa kelas X SMK Negeri 6 Luwu

Irsan Kahar^{1*}, Rasyidah Jalil¹, Ahmad¹, Muh.Hidayat¹

¹ Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palopo

*Corresponding Author. Email: irsankahar@umpalopo.ac.id, rasyidah@umpalopo.ac.id, Ahmad@umpalopo.ac.id, muhhidayat4223@gmail.com

Received: 9 Februari 2022; Revised: 8 Juni 2022; Accepted: 25 Juli 2022

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran dalam peningkatan kemampuan smash dalam permainan sepak takraw melalui media bola gantung pada SMK Negeri 6 Luwu, pada penelitian ini terdapat 16 siswa yang menjadi sampel penelitian, hasil penelitian ini adalah melalui media bola gantung diterapkan kepada siswa dapat meningkatkan hasil kemampuan smash di SMK Negeri 6 Luwu. Hal ini ditunjukkan dengan hasil dari pra siklus sehingga siklus kedua memiliki peningkatan ketuntasan pada kemampuan smash sepak takraw sebanyak 100%. Hal ini menunjukkan bahwa metode melalui media bola gantung dapat meningkatkan kemampuan smash siswa.

Kata Kunci: Melalui Media, Bola Gantung, Smash Sepak Takraw

Abstract: The purpose of this study was to determine the improvement of smash ability in the game of sepak takraw through hanging ball media for class X SMKN 6 Luwu. This study uses a qualitative approach and uses psychomotor data. The population in this study were 16 students. The result of this study is that through the hanging ball media applied to students, it can improve the results of smash abilities at SMK Negeri 6 Luwu. This is indicated by the results of the pre-cycle so that the second cycle has an increase in completeness in the sepak takraw smash ability as much as 100%. This shows that the method through the hanging ball media can improve students' smash abilities.

Keywords: Through Hanging Ball Media, Smash Sepak Takraw

How to Cite: Kahar, I., Jalil, R., Ahmad, & Hidayat, M. (2022). Meningkatkan kemampuan smash sepak takraw melalui media bola gantung siswa kelas X SMK Negeri 6 Luwu. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 18(1), 78-88. <https://doi.org/10.21831/jpji.v18i1.47947>



PENDAHULUAN

Perkembangan olahraga permainan sepak takraw di sekolah-sekolah baik dari tingkat Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah masih banyakambatannya. Untuk mendukung perkembangan sepak takraw di sekolah-sekolah maka akhirnya dalam Garis- garis Besar Program Pengajaran (GBPP) atau dalam Kurikulum sekolah, olahraga permainan ini telah dimasukkan sebagai salah satu olahraga pilihan (Mohamad Annas,2014).

Permainan sepak takraw ditingkat satuan pendidikan, terutama ditingkat sekolah menengah, menjadi salah satu olahraga permainan yang banyak digemari dan dipertandingkan ditingkat satuan pendidikan. Dalam pembelajaran sepak takraw terdapat banyak masalah yang dapat membuat pembelajaran menjadi kurang efektif dan terkontrol. Salah satunya dalam pembelajaran smash yang masih banyak mengalami kendala yaitu dalam mengoptimalkan pembelajaran smash secara efektif,(Bastia,2020).

Olahraga sepak takraw merupakan olahraga kompetitif dimainkan oleh 3 orang pemain di dalam lapangan dengan ukuran panjang 13.40 m x lebar 6.10 m dan tinggi net 145-155 cm. Olahraga sepak takraw adalah olahraga tradisionall berasal dari indonesia yang telah lama berkembang A.Sofyan Hanif (2015: 11). Setiap regu yang berhadapan terdiri atas tiga orang pemain yang bertugas sebagai tekong yang berdiri paling belakang dan dua orang lainnya menjadi pemain depan yang berada di sebelah kiri dan kanan yang disebut apit kiri dan kanan (Kartika,C.W.,& Hakim, A. A,2020).

Untuk meningkatkan prestasi olahraga, maka pembinaan prestasi olahraga perlu dilakukan melalui perencanaan dan pelaksanaan yang baik serta dilaksanakan secara terpadu dan merata di seluruh tanah air. Hal ini dilakukan bukan hanya oleh pemerintah,akan tetapi juga perlu didukung oleh berbagai pihak

(Pernandes,A.,& Sutisyana,A,2018).Pembinaan cabang olahraga sepak takraw menuju arah peningkatan prestasi (Muntahar Prayogi,2019) Salah satu tehnik khusus sepak takraw adalah smash atau serangan (Rahaji et al., 2017). Smash merupakan gerak kerja yang terpenting dan terakhir dalam gerak kerja serangan (Wibowo,R.A.,Rumini,Rustiana, 2017).

Smash adalah salah satu teknik permainan sepak takraw. Smash merupakan serangan terakhir yang banyak menghasilkan angka. Untuk dapat melakukan smash yang baik seorang pemain harus menguasai teknik Smash dengan baik. Penguasaan smash tersebut dapat dilatih dengan cara atau metode tertentu. Smash dapat dilakukan dengan menggunakan kepala dan dapat dilakukan juga dengan kaki. Tetapi sebagian besar pemain melakukan Smash dengan menggunakan kaki, karena smash yang dilakukan dengan menggunakan kaki hasilnya akan lebih keras dibanding menggunakan kepala (Prasetiawati, H. E, 2015)

Setiap cabang olahraga, termasuk sepak takraw, memiliki keunikan tersendiri. Perbedaan ini tentunya memerlukan perlakuan yang berbeda pula, khususnya perlakuan yang disesuaikan dengan keaksahan olahraga yang disusun. Dengan kata lain, pembinaan sepak takraw sangat penting untuk dapat melatih dengan cara yang benar agar hasil latihan dapat maksimal dan tercapai. Smash merupakan rangkaian gerak yang dinamis dan kompleks untuk memperoleh angka dalam permainan sepak takraw. Dalam melakukan smash dibutuhkan kemampuan fisik untuk melompat agar kemampuan smash dapat memperoleh hasil yang maksimal. Untuk menghasilkan smash yang maksimal diperlukan teknik smash yang akurat dan tepat. sehingga bola yang di smash akan sulit untuk dibendung dan diantisipasi oleh lawan (Ibrahim Wiyaka,2017).

Pembinaan untuk sepak takraw haruslah tepat dan mempunyai tujuan yang nyata untuk meningkatkan kemampuan agar bisa menguasai teknik tersebut. Pembina atau pelatih harus mempunyai keterampilan serta inovasi dalam memberikan pembinaan sehingga para atlet senang dan antusias dalam melakukan latihan, hal itu dapat diwujudkan dengan salah satu cara memodifikasi kondisi lingkungan latihan (peralatan, penataan ruang gerak dalam berlatih) dan salah satunya adalah peralatan yang digunakan untuk melakukan skill tersebut agar atlet lebih bisa mengembangkan diri dalam berlatih.(Hermanto,2017). Untuk bermain sepak takraw yang baik seseorang dituntut untuk mempunyai kemampuan yang baik. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan teknik dasar dan teknik khusus bermain sepaktakraw, tanpa kemampuan itu seseorang tidak akan bisa bermain. (Sya'ban, A., 2020)

Olahraga pada dasarnya merupakan sebuah sektor penting bagi upaya pembentukan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Bangsa yang menghendaki kemajuan pesat pada berbagai bidang bahkan semestinya tidak sekadar menganggap olahraga sebagai sesuatu yang penting, melainkan harus mengejawantahkan melalui perencanaan pembangunan yang berpihak pada kemajuan untuk membangun (Tri Aji, 2010).

Selama ini model latihan siswa SMKN 6 LUWU hanya menggunakan model latihan bola yang diumpan dengan kaki dan dilempar dengan tangan. Melatih smash pada siswa bisa dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satunya adalah dengan latihan bola gantung. Dalam Membentuk gerakan-gerakan dasar melompat dapat dilakukan dengan latihan diantaranya lompat meraih suatu benda di atas dan lompat melewati teman yang merangkak. Latihan lompat yang peneliti maksud adalah latihan lompat meraih serangkaian sasaran atau serangkaian bola yang digantung dimana ketinggian bola gantungnya semakin ditingkatkan. Diharapkan dapat membuat siswa terbiasa melakukan pukulan, sehingga kemampuannya meningkat.

Hasil observasi terhadap sekolah tersebut masih banyak siswa yang belum dapat melakukan smash dalam menyerang lawan. Terlihat dari data yang peneliti peroleh di SMKN 6 LUWU Kelas X sebanyak 20 orang siswa, berdasarkan hasil observasi deskripsi rekapitulasi data awal sebelum diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa mayoritas siswa belum menunjukkan hasil yang baik, dengan prosentase ketuntasan kemampuan smash 3 siswa atau 6,25% dari total 20 orang siswa. Melalui deskripsi data awal yang telah di peroleh tersebut masing-masing aspek menunjukkan kriteria masih kurang dalam melakukan smash dari 75 KKM.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus empat kali pertemuan, dengan alasan bahwa karena materi ditingkatkan kemampuan dan keterampilannya, maka diperlukan waktu yang cukup untuk mencapai hasil yang optimal, yang dapat dilanjutkan pada waktu yang akan datang. siklus jika dianggap tidak mencukupi.

Penelitian tindakan berasal dari istilah bahasa *action research*. Penelitian ini muncul pada tahun 1940-an sebagai salah satu model penelitian yang muncul di tempat kerja, tempat dimana peneliti melakukan kegiatan sehari-hari. Misalnya, kelas merupakan tempat penelitian yang dilakukan oleh guru, sekolah bagi kepala sekolah, dan desa bagi petugas penyuluh masyarakat. Mereka dapat melakukan kegiatan penelitian untuk memperbaiki kinerja mereka tanpa harus pergi ke tempat lain. (Nurizzati Y, 2014).

Waktu dan Tempat Penelitian

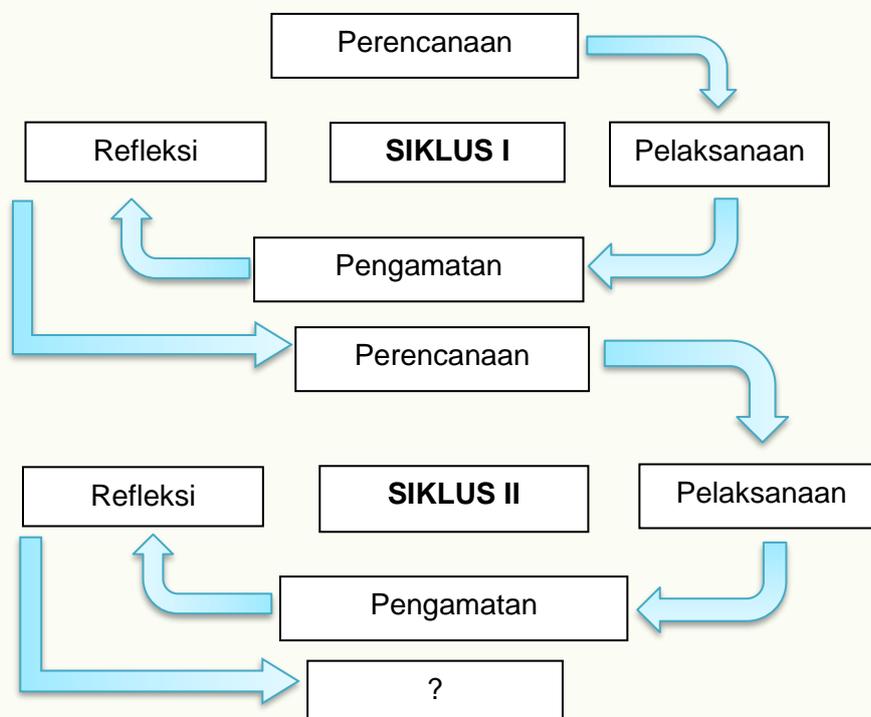
Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 6 LUWU, Buntu Siapa, Buntu Kunyi, Suli, Luwu, Sulawesi Selatan. Waktu penelitian dilaksanakan selama 2 bulan, dimulai pada bulan Agustus sampai dengan September 2021.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMKN 6 LUWU yang berjumlah 20 siswa Laki-laki. Dalam penelitian ini dibantu oleh seorang guru penjaskes di sekolah tersebut sebagai perencana, tindakan, pengamatan, diskusi menyimpulkan, dan menentukan langkah-langkah refleksi pada pertemuan berikutnya atau lanjutan siklus bila diperlukan.

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Prosedur penelitian tindakan kelas ada empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Sumber Arikunto,2012:27)

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam penilitan ini yaitu 1) peneliti membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan diajarkan. 2) Observasi, Tahap Observasi adalah tahap mengamati kejadian yang ada pada saat kegiatan pelaksanaan tindakan. Observasi dilaksanakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan dicatat dalam lembar observasi sebagai data yang dikumpul berupa data kuantitatif hasil tes praktek dan data kualitatif keaktifan siswa. 3) Tes-tes yang digunakan peneliti adalah tes tertulis diakhir siklus.

Teknik Analisis Data

Setelah data didapatkan dikelas kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Analisis dalam penelitian inidilakukan oleh peneliti bersama pengamat merefleksi hasil observasi terhadap proses pembelajaran oleh guru (Peneliti) dan peserta didik.

Data kualitatif dalam catatan kelas diubah menjadi frasa yang dapat dipahami dan diperiksa secara kualitatif. Analisis data menggunakan serangkaian prosedur, dimulai dengan bagaimana memperoleh data dan diakhiri dengan menghasilkan kesimpulan. Pengumpulan data meliputi ringkasan, catatan, dan deskripsi, serta pengolahan data menjadi pola yang lebih terkonsentrasi. Informasi yang dikumpulkan akan dianalisis untuk memperjelas, mempertajam, memfokuskan, menghilangkan yang tidak perlu, dan mengatur informasi sehingga kesimpulan dapat dicapai dan divalidasi.

Aspek Psikomotor

Penilaian terhadap kualitas unjuk kerja siswa, dengan rentang nilai antara 1 sampai dengan 4. Untuk mengetahui nilai yang diperoleh dari aspek psikomotor, dapat menggunakan rumus berikut ini.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh} \times 50}{\sum \text{skor maksimal}}$$

Aspek Afektif

Data observasi diperoleh pada setiap tindakan yaitu dengan menggunakan checklist yang dilakukan pada setiap siklus, untuk menilai perubahan peningkatan sikap siswa pada setiap siklus. Penilaian terhadap aspek afektif dapat menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh} \times 30}{\sum \text{skor maksimal}}$$

Aspek Kognitif

Siswa menjawab soal yang berbentuk tes tertulis tentang materi yang sudah diberikan oleh peneliti sebelumnya. Setelah tes dilakukan kepada siswa, hasilnya dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh} \times 20}{\sum \text{skor maksimal}}$$

Nilai Akhir Kemampuan Smash Sepak Takraw Melalui Media Bola Gantung Siswa Kelas X SMK Negeri 6 Luwu

$$\text{Nilai Akhir} = \text{Nilai Psikomotor} + \text{Nilai Afektif} + \text{Nilai Kognitif}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pra Siklus

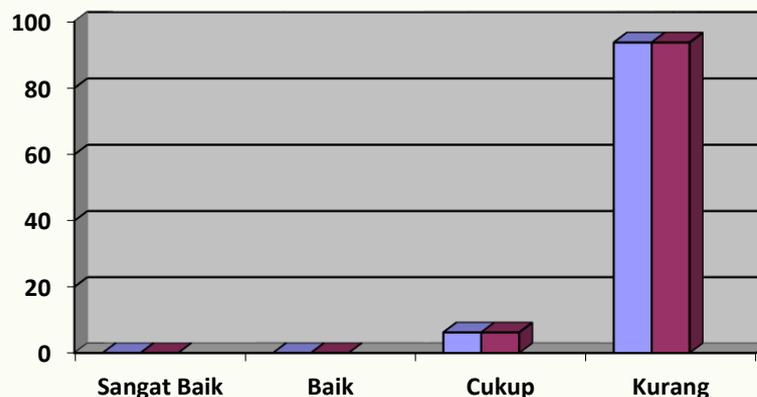
Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi pada sekolah yang akan diteliti. Tujuan dari observasi tersebut untuk mengetahui kondisi dan permasalahan yang ada pada pembelajaran pendidikan jasmani. Kemudian peneliti mengambil data awal siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Setelah mengetahui permasalahan yang ada pada mata pelajaran pendidikan jasmani, peneliti kemudian mencari solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media bola gantung pada permainan sepak takraw.

Kondisi hasil belajar kemampuan smash dengan menggunakan media bola gantung pada permainan sepak takraw siswa kelas X SMK Negeri 6 Luwu tahun pelajaran 2020/2021 sebelum diberikan tindakan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Deskripsi Prasiklus Kemampuan *Smash* Permainan Sepak Takraw

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	90-100	Sangat Baik	0	0%
2	80-89	Baik	0	0%
3	75-79	Cukup	3	6,25%
4	< 74	Kurang	17	93,75%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan hasil deskripsi rekapitulasi data awal sebelum diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa 3 siswa dalam kategori cukup, dan 17 siswa dalam kategori kurang. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan SMK Negeri 6 Luwu yaitu 75. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan, yang setiap akhir siklus dilakukan pengambilan nilai hasil belajar siswa.



Gambar 1. Diagram Prasiklus

Hasil Penelitian Siklus I

Perencanaan

Peneliti menyiapkan Rencana atau random pelaksanaan siklus pertama dan menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran. Untuk kelengkapan RPP peneliti menyiapkan berbagai alat dan perlengkapan yang di perlukan, lapangan, bola takraw, net,tali,alat bola gantung, serta kertas observasi dan lembar tes.

Pelaksanaan

Kegiatan pendahuluan meliputi menyiapkan siswa baris, berdoa, presensi, mengimpormasikan kompetensi dasar, tujuan yang hendak dicapai, indikator keberhasilan, materi pembelajaran metode pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan pemanasan dan peregangangan.

Penelian tahap pertama/prate tes (prasiklus) untuk mengetahui kondisi awal subjek siklus I peneliti dalam hal ini adalah sisiwa kelas X UPT SMK Negeri 6 Luwu, tentang permainan sepak takraw pelaksanaan dan observasi secara individu untuk melakukan *smash* permainan sepak takraw yaitu, gerakan *smash*, dan di berikan batas 3 kali melakukan gerakan *smash*, kemudian latihan dengan menggunakan media bola gantung yang ditentukan dengan cara menyebut nama siswa sesuai absen kelas.

Siswa dikumpulkan dan dibariskan kemudian diberitahu hasil tes penilaian yang telah dilakukan. Agar mereka mengetahui kemampuan *smash* sepak takraw. Dan siswa disuruh mengisi angket sikap dan menjawab pertanyaan-pertanyaan teknik dasar permainan sepak takraw.

Observasi

Kegiatan observasi dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran permainan sepak takraw melalui media bola gantung penerapan melakukan *smash* tepat pada sasaran yang ditentukan. Setiap kemajuan-kemajuan yang terjadi pada siswa maupun suasana kelas dicatat.

Refleksi

Pada langkah ini, peneliti dan observer berdiskusi untuk menemukan kelemahan yang terjadi pada siklus pertama. Juga menganalisis hasil evaluasi yang mengetahui sejauh mana peningkatan yang dapat dicapai oleh murid, setelah kelemahan, kelebihan dan hasil teridentifikasi, kemudian mencari jalan keluar yang akan dilaksanakan disiklus kedua.

Tabel 2. Meningkatkan Smash sepak takraw melalui media bola gantung siswa pada siklus I

No.	Siswa	Aspek Penilaian			Σ	Keterangan
		<i>Psikomotor</i>	<i>Afektif</i>	<i>Kognitif</i>		
1	Hi	19,5	16	20	55,5	Tidak Tuntas
2	Vi	22,5	16	40	78,5	Tuntas
3	An	22,5	16	40	78,5	Tuntas
4	Ra	19,5	12	20	51,5	Tidak Tuntas
5	Ha	24	16	40	80	Tuntas
6	Va	24	16	40	80	Tuntas
7	Br	21	12	20	53	Tidak Tuntas
8	Na	22,5	16	40	78,5	Tuntas
9	Fa	19,5	12	20	51,5	Tidak Tuntas
10	Ci	18	12	20	50	Tidak Tuntas
11	Ra	24	16	40	80	Tuntas
12	Ju	19,5	12	20	51,5	Tidak Tuntas
13	Al	18	12	20	50	Tidak Tuntas
14	As	22,5	16	40	78,5	Tuntas
15	No	22,5	16	40	78,5	Tuntas
16	Rb	24	12	20	56	Tidak Tuntas
17	Rs	19,5	16	40	75,5	Tuntas
18	Ar	19,5	12	20	51,5	Tidak Tuntas
19	Cu	19,5	20	40	79,5	Tuntas
20	Yu	22,5	16	40	78,5	Tuntas
Total					1316,5	
Rata-rata					71,54	
Presentasi Hasil Belajar Siklus I					45%	
Nilai Maksimal						

Prosentase ketuntasan siswa :

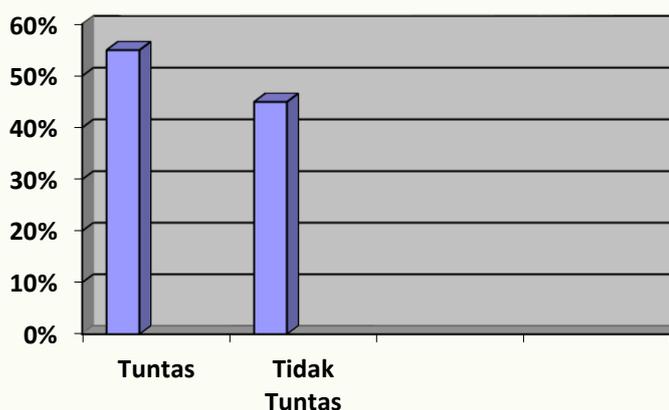
$$\text{Siswa yang tuntas} = \frac{11}{20} \times 100\% = 55\%$$

$$\text{Siswa yang belum tuntas} = \frac{9}{20} \times 100\% = 45\%$$

Tabel 3. Interval Nilai Kemampuan *Smash* Sepak Takraw Siklus I

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentasi
1	85 Keatas	Sangat Baik	0	0%
2	75-84	Baik	11	55%
3	65-74	Cukup	9	45%
4	50-64	Kurang	0	0%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan tabel di atas siswa yang mencapai KKM 11 Siswa (55%) sedangkan siswa yang belum mencapai KKM 9 siswa (45%). Dari hasil tes diatas ada beberapa siswa yang belum mengetahui kemampuan *smash* dalam permainan sepak takraw melalui melalui media bola gantung. Dari data yang diperoleh peneliti berkeinginan memperbaiki kemampuan *smash* sepak takraw melalui media bola gantung.



Gambar 2. Diagram Batang Siklus I

Berdasarkan data diagram diatas 45% dari jumlah siswa belum mencapai ketuntasan dan 55% telah mencapai ketuntasan. Hal tersebut menunjukkan target yang diinginkan peneliti yaitu KKM 75 dari jumlah siswa belum tercapai sehingga harus ditingkatkan lagi dengan siklus kedua.

Hasil Penelitian Siklus II

Pelaksanaan

Kegiatan pendahuluan meliputi menyiapkan siswa baris, berdoa, presensi, mengimpormasikan kompetensi dasar, tujuan yang hendak dicapai, indikator keberhasilan, materi pembelajaran metode pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan pemanasan dan peregangan

Penelitian siklus dua untuk mengetahui kondisi awal subjek siklus II peneliti dalam hal ini adalah sisiwa kelas X UPT SMK Negeri 6 Luwu, tentang permainan sepak takraw pelaksanaan dan observasi secara individu untuk melakukan *smash* permainan sepak takraw yaitu, gerakan *smash*, dan di berikan

batas 3 kali melakukan gerakan *smash*, kemudian latihan dengan menggunakan media bola gantung yang ditentukan dengan cara menyebut nama siswa sesuai absen kelas

Siswa dikumpulkan dan dibariskan kemudian diberitahu hasil tes penilaian yang telah dilakukan. Agar mereka mengetahui kemampuan *smash* sepak takraw. Dan siswa disuruh mengisi angket sikap dan menjawab pertanyaan-pertanyaan teknik dasar permainan sepak takraw.

Observasi

Kegiatan observasi dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran permainan sepak takraw melalui media bola gantung penerapan melakukan *smash* tepat pada sasaran yang ditentukan. Setiap kemajuan-kemajuan yang terjadi pada siswa maupun suasana kelas dicatat.

Refleksi

Pada langkah ini, peneliti dan observer berdiskusi untuk menemukan kelemahan yang terjadi pada siklus pertama. Juga menganalisis hasil evaluasi yang mengetahui sejauh mana pengaruh peningkatan yang dapat dicapai oleh murid, setelah kelemahan, kelebihan dan hasil teridentifikasi, kemudian mencari jalan keluar yang akan dilaksanakan disiklus kedua.

Data hasil belajar *smash* dalam permainan sepak takraw melalui media bola gantung dan ketuntasan hasil belajar pada siklus II Siswa kelas x SMK Negeri 6 Luwu adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Meningkatkan Smash sepak takraw melalui media bola gantung siswa pada siklus II

No.	Siswa	Penilaian			Σ	Keterangan
		Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	Hi	19,5	12	60	91,5	Tuntas
2	Vi	24	20	50	94	Tuntas
3	An	19,5	20	60	99,5	Tuntas
4	Ra	19,5	16	60	95,5	Tuntas
5	Ha	27	20	50	97	Tuntas
6	Vi	22,5	20	50	92,5	Tuntas
7	Br	22,5	16	60	98,5	Tuntas
8	Na	24	20	60	104	Tuntas
9	Fa	22,5	16	60	98,5	Tuntas
10	Ci	21	16	60	97	Tuntas
11	Ra	25,5	20	50	94	Tuntas
12	Ju	19,5	8	70	97,5	Tuntas
13	Ai	18	12	70	100	Tuntas
14	As	24	20	50	94	Tuntas
15	No	24	20	50	94	Tuntas
16	Rb	25,5	20	50	95,5	Tuntas
17	Rs	22,5	20	50	92,5	Tuntas
18	Ar	22,5	20	50	92,5	Tuntas
19	Cu	22,5	20	50	92,5	Tuntas
20	Yu	22,5	20	50	92,5	Tuntas
Total					1924,5	
Rata-rata					81,35	
Presentasi Hasil Belajar Siklus II					100%	
Nilai Maksimal						

Prosentase ketuntasan siswa :

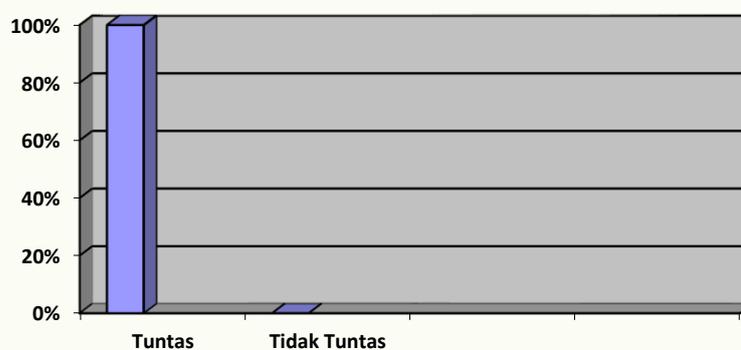
$$\text{Siswa yang tuntas} = \frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Siswa yang belum tuntas} = \frac{0}{20} \times 100\% = 0\%$$

Tabel 5. Interval Nilai Kemampuan *Smash* Sepak Takraw Siklus II

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentasi
1	85 Keatas	Sangat Baik	0	0%
2	75-84	Baik	17	85%
3	65-74	Cukup	3	15%
4	50-64	Kurang	0	0%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan tabel di atas siswa yang mencapai KKM 20 Siswa (100%) sedangkan siswa yang belum mencapai KKM 0 siswa (0%). Dari hasil tes diatas dapat dilihat bahwa perkembangan kemampuan *smash* dalam sepak takraw melalui media bola gantung di siklus kedua ini mengalami peningkatan.



Gambar 3. Diagram Batang Siklus II

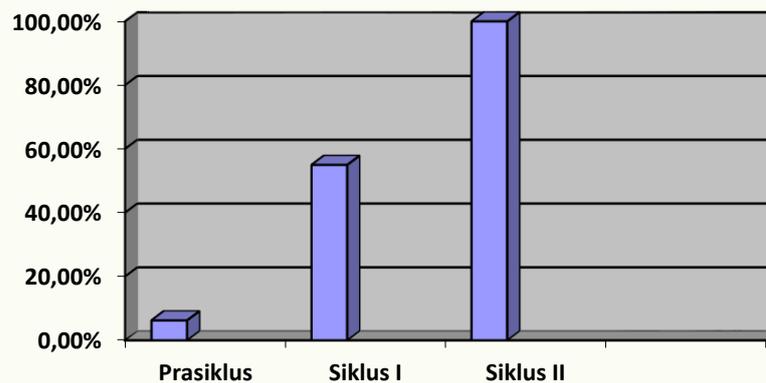
Gambar 4.2 Diagram Ketuntasan Siklus Kedua Berdasarkan data 100% telah mencapai ketuntasan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tuntas, yaitu dari jumlah siswa memiliki nilai di atas KKM sebesar 75.

Pembahasan

Penilaian rata-rata peserta didik pada siklus pertama dan siklus kedua dapat diketahui dengan penilaian dari setiap aspek psikomotor, afektif dan kognitif dalam pembelajaran siklus pertama dan siklus kedua. Peningkatan kemampuan *smash* melalui media bola gantung siswa meningkat karena adanya kerjasama peneliti dengan guru kelas. Berdasarkan pembelajaran siklus pertama terlihat bahwa hasil pembelajaran belum maksimal dan banyak siswa yang belum tuntas KKM. karena masih ada kekurangan – kekurangan pada saat pelaksanaan tindakan kelas, namun hal tersebut diperbaiki melalui refleksi yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas agar tujuan dari penelitian ini dapat tercapai yaitu peningkatan kemampuan *smash* melalui media bola gantung. Hasil penelitian siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani dalam mata pelajaran sepak takraw kelas X SMK Negeri 6 Luwu dengan menerapkan media bola gantung untuk peningkatan kemampuan *smash* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Perbandingan Ketuntasan Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

NO	Siklus	Persentase	Ket
1	Prasiklus	6,25%	Tuntas
2	Siklus I	55%	Tuntas
3	Siklus II	100%	Tuntas



Gambar 4. Diagram Perbandingan Ketuntasan Siswa

SIMPULAN

Berdasarkan data tiap siklus dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan kemampuan smash dalam permainan sepak takraw melalui media bola gantung pada mata pelajaran pendidikan jasmani dengan materi smash menggunakan media bola gantung pada permainan sepak takraw kelas X SMK Negeri 6 Luwu dapat meningkatkan pembelajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari meningkatnya hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II dengan menerapkan media pembelajaran smash menggunakan media bola gantung pada permainan sepak takraw pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Presentase ketuntasan sebelum siklus 6,25%, dan keberhasilan siswa pada siklus I yaitu 55% dan presentase keberhasilan siswa pada siklus II yaitu 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, T. (2010). Peningkatan Keterampilan Smash Kedeng Pada Permainan Sepak Takraw Padaanak Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 39(1). DOI: <https://doi.org/10.15294/lik.v39i1.237>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Annas, M. (2014). Pengaruh Latihan Smes Kedeng Menggunakan Area Bertahap Terhadap Keterampilan Smes Sepaktakraw. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 1(1), 35-40. DOI: <https://doi.org/10.15294/jpehs.v1i1.3010>
- Bastia, B., & Atiq, A. (2020). Pengaruh Drill Training Dengan Media Bola Gantung Terhadap Kemampuan Smash Kedeng Sepak Takraw. *Jurnal Pendidikan Jasmani Khatulistiwa*, 1(1), 3-11. DOI: <http://dx.doi.org/10.26418/jpjk.v1i1.43578>
- Hermanto, Yogi Ferman. 2017. "Pengaruh Latihan Bola Gantung Terhadap Kemampuan Servis Atas Pada Klub Sepak Takraw Yunior Panggul Kabupaten Trenggalek Tahun 2016." *Artikel Jurnal, Program Studi Penjaskesrek, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri*. <http://simki.Unpkediri.ac.id/mahasiswa/file/artikel/2017/121:191>.
- Hanif, A. S. (2015). *Kepelatihan Dasar Sepak Takraw*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Kartika, C. W., & Hakim, A. A. (2020). Analisis perolehan angka nomor double event pada cabang olahraga sepaktakraw (studi kasus final asean school games 2019 indonesia vsthailand). *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 8(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan-olahraga/issue/view/1986>
- Muntahar Prayogi, M. (2019). Management Evaluation of the Sepak Takraw Association of Indonesia (PSTI) Administrators in Fostering Sepak Takraw Sport Achievement in Brebes Regency, Central Java, Indonesia. *International Journal of Science Culture and Sport*, 7(30), 51-62. <https://doi.org/10.14486/intjscs804>

- Nurizzati, Yeti, and J. T. I. P. S. I. S. Nurjati. "Ketertolakan laporan hasil penelitian tindakan kelas." *Jurnal Edukasi Sosial* 8, no. 1 (2014): 135-152. DOI : 10.24235/edueksos.v3i1.317
- Prasetyawati, H. E. (2015). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Teknik Smash Kedeng (Studi Pada Ekstrakurikuler Sepak Takraw Smp Negeri 2 Gedeg Kabupaten Mojokerto). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(1). <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/13501>
- Pernandes, A., & Sutisyana, A. (2018). Pengaruh Latihan Bola Gantung Terhadap Kemampuan Smash Kedeng Dan Smash Gulung Dalam Permainan Sepak Takraw Pada Atlet Psti Kabupaten Lebong. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2(1), 89-96. DOI: <https://doi.org/10.33369/jk.v2i1.9192>
- Rahaji, J., Simanjuntak, V. G., & Hidasari, F. P. (2017). Hubungan antara power dan flexibily otot tungkai terhadap hasil smash kedeng sepak takraw di sma. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(10). <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/22461>
- Sya'ban, A. (2020). Tinjauan Kemampuan Teknik Dasar dan Teknik Khusus Permainan Sepaktakraw Atlet Putri ATC (Ambacang Takraw Club). *Jurnal Patriot*, 2(1), 26-3 DOI: <https://doi.org/10.24036/patriot.v2i1.519>
- Wibowo, R.A., Rumini, Rustiana, E. R. (2017). Pengaruh Metode Latihan dan Koordinasi Mata Kaki terhadap Kemampuan Smash Kedeng dalam Permainan Sepak Takraw. *Journal of Physical Education and Sports*, 6(2), 193–197.
- Wiyaka, I. (2017). Perbedaan Pengaruh Hasil Belajar Smash Sepak Takraw Dengan Menggunakan Metode Bola Digantung dan Bola Diumpan Pada Mahasiswa PKO. *Jurnal Prestasi*, 1(1). DOI: <https://doi.org/10.24114/jp.v1i1.6491>