

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani ialah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat, sikap sportif dan kecerdasan emosi. Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan wahana pengembangan motorik, pengetahuan dan penghayatan nilai-nilai moral yang bermuara pada pengembangan jiwa peserta didik secara utuh. Isi dari pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan memuat berbagai permainan olah gerak jasmani yang dapat merangsang peserta didik untuk menjadi aktif dan kreatif sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Masa anak-anak merupakan masa dimana pertumbuhan dan perkembangan organ-organ tubuhnya sedang berlangsung dan bersifat terpadu. Dengan adanya Pendidikan jasmani siswa dituntut untuk dapat mengembangkan kemampuan motorik melalui metode-metode gerakan berdasarkan bahan ajar disekolah. Dalam bahan ajar disekolah terdapat dua macam bahan ajar yang sering diajarkan oleh

guru penjas disekolah seperti, permainan bola kecil dan permainan bola besar. Permainan bola kecil diantaranya kasti, Rounders, Bulutangkis dan tenis meja sedangkan permainan bola besar, sepak bola, bola voli, bola basket.

Sepak takraw termasuk dalam permainan bola besar yang belum termasuk dalam kurikulum dan masih ke pembelajaran pilihan kecabangan. Sepak takraw harus dikembangkan dan dipromosikan kepada seluruh nusantara agar sepak takraw lebih dikenal dan diminati oleh masyarakat dan mencapai prestasi di tingkat Sea Games dan Asean Games. Permainan sepak takraw merupakan perpaduan penggabungan tiga buah permainan yaitu sepak bola, voli dan bulutangkis. Dikaitkan sama dengan sepak bola karena permainan itu dimainkan menggunakan kaki, Bola dimainkan anggota badan kecuali tangan. Dan ada kaitannya dengan bulutangkis adanya ukuran net dan lapangan hampir sama dengan bulutangkis. Adapun nomer-nomer pertandingan yang dipertandingkan dalam sepak takraw yaitu nomer tim, regu, double, hoop dan quadrant.

Sepak takraw merupakan olahraga beregu yang permainannya dimainkan oleh dua regu yang terdiri dari tiga orang pemaian untuk masing-masing regu dengan tujuan untuk mematikan bola di lapangan pemain lawan. Bola dimainkannya ke lapangan lawan melewati net. Setiap regu terdiri dari tekong yang berdiri di tengah belakang bertugas, dan dua pemain depan yang berada di sebelah kiri tekong disebut *apit kiri* dan sebelah kanan disebut *apit kanan*. Dan berusaha agar bola tidak mati di lapangan sendiri.

Adapun teknik-teknik lanjutan dalam sepak takraw yang terdiri dari tekong, umpan dan smash. Dari setiap posisi pemain mereka mempunyai peran dan tugas masing-masing. Tekong/ servis biasanya digunakan pada awal permainan yang disebut sepak mula bisa dikatakan sebagai tendangan awal pertandingan dan

sebagai serangan pertama. Ada dua jenis servis yaitu servis bawah biasanya digunakan pada pemula dan servis atas biasanya digunakan pada atlet yang sudah handal.

Umpan merupakan salah satu teknik dalam permainan sepak takraw yang harus terus menerus dilatih karena umpan merupakan teknik khusus dengan menggunakan semua teknik sepakan dalam permainan ini. Pelaksanaan teknik dilakukan seperti pada teknik dasar. Hanya saja dalam teknik mengumpan ini hal dasar yang sangat dibutuhkan adalah kecepatan dan ketepatan penempatan posisi kaki tumpu, posisi kaki yang akan menyepak bola, posisi tangan, ayunan kaki dan badan sampai gerakan lanjutan. Kemampuan mengumpan sangat mendukung dalam usaha penyerangan, karena dengan umpan yang baik dan terarah akan memudahkan teman untuk melakukan smash. Dalam usaha memberikan umpan yang baik kepada teman perlu diperhatikan arahnya umpan yang akan diberikan, tingginya umpan dan ketenangan bola pada saat mengumpan.

Olahraga sepak takraw merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler dibidang olahraga yang dilaksanakan di SMPN 231 Jakarta. Olahraga sepak takraw ini diperuntukan bagi para siswa kelas VII, VIII, IX. Pelaksanaan ekstrakurikuler ini bertujuan untuk menampung bakat dan minat para siswa khususnya di bidang olahraga sepak takraw. Kegiatan ekstrakurikuler sepak takraw dilaksanakan 2 kali dalam seminggu, pada hari Selasa dan Sabtu.

Permasalahan yang terjadi pada siswa SMPN 231 Jakarta yang mengikuti ekstrakurikuler sepak takraw adalah siswa cenderung jenuh terhadap gerakan mengumpan sepak takraw, ditambah lagi pembelajaran sepak takraw menjadi hal

yang kurang diminati dapat dibuktikan dengan jarangya sepak takraw menjadi bahan ajar dalam permainan bola besar di sekolah karena kurangnya pengetahuan dan sumber-sumber yang dijadikan guru sebagai bahan ajar dalam permainan sepak takraw disekolah. Berdasarkan hasil obsevasi di SMPN 231 Jakarta peneliti menemukan permasalahan seperti yang sudah di jabarkan di paragraf sebelumnya, kurangnya minat dalam pembelajaran sepak takraw dengan alasan tersebut guru disekolah memprioritaskan bahan ajar terutama permainan bola besar seperti voly, basket, dan sepak bola dengan alasan mudah dilakukan dan siswa juga banyak mengetahui.

. Gagasan peneliti muncul untuk memecahkan permasalahan teknik dasar mengumpan yang dilakukan oleh siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepak takraw di SMPN 231 Jakarta. Dengan adanya model mengumpan dalam olahraga sepak takraw berbasis permainan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Karena melalui permainan siswa dapat dengan mudah menerima materi dalam hal ini adalah model mengumpan sepak takraw berbasis permainan.

## **B. Fokus Penelitian**

Agar dapat hasil optimal dari proses pembelajaran mengumpan sepak takraw yang menarik, maka fokus masalah dalam penelitian ini adalah Model Mengumpan Sepak Takraw Berbasis Permainan Pada Ekstrakurikuler SMPN 231 Jakarta.

## **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah hasil Model Mengumpan Sepak Takraw Berbasis Permainan Pada Ekstrakurikuler SMPN 231 Jakarta

#### **D. Kegunaan Hasil Penelitian**

1. Memperluas pengetahuan dalam model mengumpan yang baik dan benar.
2. Mendapatkan pengalaman dalam melaksanakan penelitian, memperdalam pembelajaran pengembangan mengumpan terutama dalam pembelajaran sepak takraw berbasis permainan
3. Memberikan manfaat dan ilmu baru dalam pembelajaran mengumpan sepak takraw
4. Sebagai Saran dan masukan bagi guru untuk memberikan materi pembelajaran mengumpan pada permainan sepaktakraw.