BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan di bidang olahraga semakin cepat, sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Cabang sepaktakraw adalah salah satu cabang olahraga yang berkembang pesat di Asia Tenggara bahkan di Indonesia sejak tahun 1983, hal ini dibuktikan dengan adanya (Pengda) Pengurus Daerah atau sekarang bernama (Pengprov) Pengurus Provinsi, dan Persatuan Sepaktakraw Seluruh Indonesia (PSTI). Perkembangan olahraga Sepaktakraw di Indonesia yang pesat, kurang diikuti dengan upaya pemanfaatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) keolahragaan secara optimal, terutama dalam metode latihan untuk meningkatkan teknik dalam permainan sepaktakraw. Ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berperan dalam meningkatkan prestasi olahraga sekarang ini.

Seiring dengan inovasi perkembangan jaman, IPTEK olahraga sangat dibutuhkan dalam dunia peningkatan prestasi olahraga diusia dini saat ini, untuk itu supaya pelatih, guru pendidikan jasmani akan sangat terbantukan dengan jenis pengembangan permainan untuk jumlah nomor pada permainan sepaktakraw. Sekarang olahraga ini harus dilihat sebagai sebuah peluang di mana kesehatan masyarakat ada di dasar manfaat. Artinya ini wajib terpenuhi, sementara prestasi hanya tinggal mengikuti jika masyarakat kita sudah memiliki budaya olahraga yang baik. Tidak hanya jalan pintas untuk kesuksesan olahraga disebuah Negara adalah sesuatu yang harus disadari oleh para pemangku jabatan dipemerintahan, terutama di Kementrian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora).

Sepaktakraw merupakan salah satu cabang olahraga warisan budaya bangsa Indonesia yang perlu dilestarikan oleh para anak bangsa. Permainan ini sangatlah unik karena memiliki

gerakan-gerakan akrobatik yang ditampilkan oleh para pemain atau atlet sehingga terlihat sangat indah ketika dimainkan. Seiring dengan pembinaan cabang olahraga sepaktakraw yang terus berjalan di masing-masing daerah, saat ini menghasilkan para atlet-atlet yang cukup banyak, dari hasil pembinaan terdapat para atlet usia pelajar yang berprestasi di tingkat nasional maupun internasional, para atlet bisa mengikuti *Asean Schools Games* yang diselenggarakan setiap tahunnya. Tercatat pada level pelajar 3 tahun terakhir, sepaktakraw Indonesia mampu meraih medali perak dan perunggu bergantian dengan malaysia, sedangkan thailand masih terus mendominasi sebagai juara

Pemain dalam permainan sepaktakraw mempunyai tugas masing-masing, tekong yang berdiri ditengah diantara apit kanan dan kiri bertugas melakukan sepak mula atau servis ke daerah lawan, ini merupakan serangan pertama yang dilakukan oleh sebuah tim ataupun regu, Sementara itu apit kiri berdiri disebelah kiri begitu pula dengan apit kanan, tugas dari apit kanan biasanya sebagai pengumpan dan apit kiri sebagai *spiker* atau smasher, Namun tidak menutup kemungkinan pelatih membuat strategi apit kanan sebagai *spiker* dan apit kiri sebagai pengumpan.

Permainan sepaktakraw untuk memulai pertama kali bola di servis atau diseberangkan melalui atas net ke lapangan lawan setelah itu melalui operan dari kaki ke kaki atau menggunakan paha dan kepala bola kemudian diseberangkan lagi kearah lawan yang melakukan servis dengan teknik *smesh* sampai salah satu dari regu tadi tidak bisa mengembalikan bola (A.S Hanif, 2016)

Pada saat lawan melakukan servis tugas utama dari semua pemain adalah menerima bola pertama atau bertahan. Bertahan juga merupakan langkah awal sebelum pemain melakukan serangan balik serangan balik melalui *Smesh*, keberhasilan pemain sebagai tekong atau pemain yang melakukan servis sangatlah penting karena point di peroleh dengan servis yang baik, akurat, keras dan mampu menghasilkan angka untuk regunya. Pada level *elite*

athlete di tingkat Asean dan Internasional persaingan semakin ketat melalui Sea Games, Asian Games ditambah lagi dengan Kejuaraan Dunia King's Cup yang rutin diselenggarakan oleh Thailand setiap tahunnya, serta kompetisi lanjutan lainnya yaitu ISTAF Super Series yang diselenggarakan bergantian disetiap Negara.

Sebagai gambaran prestasi sepaktakraw Indonesia pada King's Cup tahun 2012 tim Indonesia meraih 1 perak dan 2 perunggu, tahun 2013 meraih 2 perak 1 perunggu, serta pada tahun 2016 berhasil meraih 1 medali emas, 2 perak dan 2 perunggu. King" Cup tahun 2017 mendapatkan 1 perak dinomor beregu putra, 3 perunggu di beregu putrid an Quadran putri. Pada ISTAF Super Series, Sea Games tim Indonesia bergantian dengan Korea, Myanmar dan Malaysia meraih perak dan perunggu (Hanif, 2018), Binpres PB.PSTI) hal ini mencerminkan semakin meratanya kemampuan Negara di Asia lainnya.

Tabel 1.1 Perolehan Medali Sepaktakraw Putra dan Putri Asian Games di Jakarta - Palembang 2018.

No	Negara	Emas	Perak	Perunggu	Jumlah
1	Thailand	4	0	0	4
2	Indonesia	1	1	3	5
3	Malaysia	1	0	1	2
4	Korea	0	1	2	3

Tabel 1.2 Perolehan Medali Sepaktakraw Putra dan Putri Sea Games di Malaysia 2017

No	Negara	Emas	Perak	Perunggu	Jumlah
1	Thailand	5	0	0	5
2	Malaysia	1	1	3	5
3	Myanmar	1	2	2	5
4	Indonesia	0	2	3	5

Tabel 1.3 Perolehan Medali Sepaktakraw Putra dan Putri Sea Games di Filiphina 2019

No	Negara	Emas	Perak	Perunggu	Jumlah
1	Thailand	4	0	0	4
2	Filiphina	2	0	3	5
3	Indonesia	1	1	1	3
4	Malaysia	0	2	1	3

Keberhasilan di Asian Games tahun 2018 di Palembang, Indonesia khususnya di cabang sepaktakraw yang mendapatkan Emas di Nomor Quadrant Putra merupakan sejarah Emas

pertama di kancah multi event Asian Games, ini merupakan prestasi yang luar biasa dan harus di tingkatkan lagi dalam prestasi olahraga khususnya di cabang sepaktakraw, dan di tahun 2019 Sea Games di Filiphina Indonesia Juga meraih Emas di nomor Tim Dobel Event Putra final dengan Myanmar, untuk itu nomor baru sangat signifikan dalam meraih prestasi yang sangat menguntungkan bila kita ciptakan guna meraih prestasi yang tinggi di level Internasional, dengan adanya penambahan jumlah nomor nantinya peluang Indonesia akan sangat lebar dan punya peluang untuk menambah pundi-pundi Emas di Level Internasional. Saat ini Thailand menjadi Negara yang digdaya di semua nomor dalam cabang sepaktakraw, untuk itu solusi penambahan jumlah nomor baru nantinya menjadi peluang Indonesia untuk meraih prestasi yang bagus, dan di perhitungkan oleh Negara-negara Asean Khususnya untuk merebutkan nomor baru ini.

Menurut (Motta et al., 2018) Olahraga memainkan peran strategis dalam proses membangun, loyalitas, proyeksi dan menerima investasi besar. Pembangunan Olahraga telah menjadi objek studi. Banyak artikel, tesis, dan disertasi dari akademisi yang meneliti dalam bidang industry olahraga untuk menjadi investasi dalam dunia industry olahraga.

Kutipan dari (Chacón-Araya et al., 2018) Era globalisasi di dunia Olahraga memiliki daya saing dalam peningkatan investasi dan dukungan pemerintah. Pemerintah memiliki tantangan baru untuk memperbaiki fasilitas untuk proses pelatihan dan daya saing memperbaiki sarana prasarana untuk para atlet supaya prestasi memiliki daya saing bagi Negara lain. Selanjutnya, kebijakan pemerintah terkait dengan olahraga pengembangan budaya adalah faktor penting untuk mengamati integrasi olahraga. Sumber daya manusia seperti pelatih dan atlet di daerah-daerah seharusnya mampu mengembangkan ketrampilan olahraga dengan disiplin ilmuanya sebagai akademisi supaya ada pemerataan prestasi yang ada di daerah-daerah yang belum memiliki kesempatan untuk berprestasi di bidang olahraga

Shenounda, Wilson, Fletcher (2016) dalam latihan gerakan dalam melakukan permainan olahraga dengan sendirinya meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan, menyarankan bahwa anak-anak untuk bergerak selama enam puluh (60) menit dari setengahnya sekitar 30 menit akan menyehatkan fisik kita. Dimana studi pada tahun 2015 oleh Lioyd, menggambarkan sebuah rencana yang dikenal sebagai Composite Yauth Model. Yang menyediakan perkembangan ketrampilan yang sesuai untuk ketrampilan motorik dasar, kekuatan otot, kemampuan psikomotor dan ketrampilan olahraga khususnya untuk anak-anak yang dimulai pada usia dua tahun.

Harapan yang sangat dinantikan dengan generasi penerus adalah di dunia pendidikan anak usia dini, dimana dengan di sekolahan-sekolahan akan tercipta pola pembibitan, pemasalan olahraga dengan dunia pendidikan jasmani, untuk itu pengembangan nomor baru nantinya diharapkan akan terciptanya para atlet penerus yang akan menjadi andalan Indonesia nantinya.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang di desain untuk meningkatkan kebugaran, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan hidup efektif dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani. Kegiatan jasmani akan berjalan dengan baik jika mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, serta nilai yang terkandung di dalamnya. Pendidikan jasmani adalah menurut undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembankan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan jasman menurut para ahli, Aip Syarifudin dkk (dalam Nurhadi Santoso, 2009) pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktifitas jasmani, yang dirancang dan disusun secara sistematik untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan

kemampuan dan ketrampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan positif bagi setiap warga Negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

(Depdiknas, 2005) Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan satu mata ajar yang diberikan disuatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan salah satu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktifitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan perkembangan jasmani, mental, social dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan total yang mencoba mencapai tujuan mengembangkan kebugaran jasmani, mental, social, serta emosional bagi masyarakat dengan wahana aktifitas jasmani. Samsudin (2008), Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktifitas jasmani yang disesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motoric, pengetahuan dan prilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi.

Menurut (Ezzedini, 2017) pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktifitas jasmani secara sistematik menuju pembentukan manusia seutuhnya.

> *Physical education is a field which puts in evidence an approach of the global development of the man, an approach which considers that the spirit and the body are only one entity and all it touches one will have obviousness on the other. Physical teachers estimate that "the child is a unit" that comes to the school to study what requires a mental and physical formation. Thus, the physical and mental process has a particular importance in the school system [1]. They provide a regular and structured participation physicalactivity [2]. The world is worried about the lack of physical activity among children [3]; this inactivity is considered the fourth leading cause of mortality worldwide [4]. There is a general lack of awareness of the importance of the potential contribution of physical education as a mechanism to increase physical activity and therefore improve overall health and academic performance [5], according to study [6], structured physical education is important for psychomotor development in preschool children.*
>
> Artinya:
>
> Pendidikan jasmani adalah bidang yang menempatkan bukti pendekatan pengembangan global pria, pendekatan yang menganggap bahwa roh dan tubuh hanya satu entitas dan semua yang disentuhnya seseorang akan memiliki keesaan di sisi lain. Guru fisik memperkirakan bahwa "anak adalah unit" yang datang ke sekolah untuk

mempelajari apa yang membutuhkan formasi mental dan fisik. Dengan demikian, proses fisik dan mental memiliki kepentingan khusus dalam sistem sekolah [1]. Pendidikan jasmani memberikan keaktifan partisipasi reguler dan terstruktur [2]. kekhawatir tentang kurangnya aktivitas fisik di dunia anak-anak [3]; ketidakaktifan ini dianggap sebagai penyebab kematian keempat di seluruh dunia [4]. Ada kurangnya kesadaran umum tentang pentingnya kontribusi potensial pendidikan jasmani sebagai mekanisme untuk meningkatkan aktivitas fisik dan karenanya meningkatkan kinerja kesehatan dan akademik secara keseluruhan [5], menurut studi [6], pendidikan fisik terstruktur penting untuk pengembangan psikomotor pada anak-anak prasekolah.

Sedangkan menurut *Jurišin*, Malčić, & Kostović, (2017):

Attitudes permeate everything humans do in their life and represent one of the most important components in all aspects of human existence. Their formation begins at an early age and it is possible to develop a variety of attitudes over the years with regard to many aspects of life. In the last two decades, there is a growing number of studies focused on pupils' attitudes towards physical education and physical activity in general.

Artinya:

Sikap meresapi semua yang manusia lakukan dalam hidup mereka dan mewakili salah satu komponen paling penting dalam semua aspek keberadaan manusia. Pembentukan mereka dimulai pada usia dini dan dimungkinkan untuk mengembangkan berbagai sikap selama bertahun-tahun sehubungan dengan banyak aspek kehidupan. Dalam dua dekade terakhir, ada semakin banyak penelitian yang berfokus pada sikap murid terhadap pendidikan jasmani dan aktivitas fisik secara umum.

Dari hasil penelitianya, sepaktakraw merupakan cabang olahraga yang karakteriknya menyerupai gerakan senam, karena ada unsur akrobatik, dengan skill yang tinggi, ada gerakan saltonya dengan tingkat fleksibilitasnya harus tinggi dlam melakukan gerakan-gerakan melakukan smash dan gerakan lainnya. Rosdiyani (2013), pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organic, neumuskuler, perseptual, kognitif dan emosional dalam kerangka system pendidikan nasional.

Menurut Galan et al., (2017) pendidikan jasmani adalah proses pembelajaran untuk bergerak dan belajar melalui pengalaman gerak untuk mencapai tujuan pengajaran melalui pelaksanaan, aktifitas jasmani, bermain dan olahraga.

The processes of modernization of Ukrainian education system concern all educational institutions. Changes that occur in the modern school require the new approaches to the organization of a modern lesson. The intensity of the learning process,

computerization and preference for knowledge leaves the schoolchildren health out of consideration. In recent years, the results of monitoring of the physical health of schoolchildren have negative dynamics. the results of a study of the adaptive-reserve capabilities of primary school students indicate the tension of adaptation mechanisms.

Artinya:

Proses modernisasi sistem pendidikan Ukraina menyangkut semua institusi pendidikan. Perubahan yang terjadi di sekolah modern membutuhkan pendekatan baru untuk organisasi pelajaran modern. Intensitas proses pembelajaran, komputerisasi dan preferensi pengetahuan membuat kesehatan anak sekolah tidak dipertimbangkan. Dalam beberapa tahun terakhir, hasil pemantauan kesehatan fisik anak sekolah memiliki dinamika negatif. hasil kajian kemampuan cadangan adaptif siswa sekolah dasar menunjukkan ketegangan mekanisme adaptasi.

Kesehatan anak sangat penting dalam pendidikan jasmani, untuk itu olahraga sangat mendukung sekali di dunia pendidikan dalam rangka menyehatkan bagi anak-anak dan pemain untuk selalu melakukan aktifitas agar bisa menjaga kondisi kesehatannya. Tujuan pendidikan jasmani menurut Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan ketrampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktifitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan dan ketrampilan gerak dasar
4. Meletakan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
5. Mengembangkan sikap sportif, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
6. Mengembangkan ketrampilan untuk menjaga keselamatn diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
7. Memahami konsep aktifitas jasmani dan olahraga dilingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil serta memiliki sikap yang positif.

Pengembangan nomor permainan sepaktakraw yang akan di kembangkan nantinya bisa menjadi solusi bagi para pelajar atau para pemula nantinya akan mudah melakukan permainan cabang olahraga sepaktakraw, karena dengan jumlah yang lebih banyak dari sebelumnya, dengan peraturan yang lebih mudah dari konsep lapangan, aturan servis, posisi pemain,rotasi pemain dan kemudahan permainan untuk memainkan sepaktakraw supaya pemain pemula dapat menjadi tertarik untuk memainkan sepaktakraw.

Dengan pengembangan permainan di cabang Sepaktakraw ini nantinya bisa menjadi peluang dan punya potensi menjadi terobosan alternative dalam peningkatan prestasi di Sepaktakraw.poin terpenting pada penelitian ini nantinya tujuan utama dari pengembangan permainan ini untuk menyehatkan masyarakat dan meningkatkan partisipasi sebanyak-banyaknya dari masyarakat kepada olahraga yag jauh lebih penting dari pada kesuksesan atau prestasi olahraga itu sendiri, jika kita semua sudah memiliki budaya berolahraga yang baik, maka sebenarnya kita sudah siap untuk menjadi warisan paling penting dari acara olahraga yang berlangsung. Selain itu, dapat meningkatkan prestasi olahraga generasi muda di mata dunia. Keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan dan pengawasan.

Menurut (Yao & Chang, 2015) Atlet adalah kekuatan utama dalam permainan tim dan bagian inti dari olahraga kompetitif regional. Jumlah kuantitas atlet dalam tim dianggap sebagai variabel pengukuran kekuatan tim. Seiring dengan inovasi perkembangan jaman, IPTEK olahraga sangat dibutuhkan dalam dunia peningkatan prestasi olahraga diusia dini saat ini, untuk itu supaya pelatih, guru pendidikan jasmani akan sangat terbantukan dengan jenis pengembangan permainan untuk jumlah nomor pada permainan sepaktakraw.

Permainan di nomor sebelumnya dalam permainan sepaktakraw masih baku dalam aturannya, peralatannya dan lapangan untuk sepaktakraw sangat mempengaruhi pola permainan yang sulit untuk dimainkan oleh para siswa, pemain pemula khususnya, salah satu

contoh di nomor yang ada sekarang: Adapun rencana dalam pengembangan pembaharuan penelitian yang akan dilakukan peneliti dalam hasil penelusuran studi literatur, peneliti terinspirasi untuk mengembangkan suatu pengembangan model permainan yang nantinya menjadi nomor baru sepaktakraw:

Adapun Permainan Beregu sepaktakraw yang sebelumnya antara lain sebagai berikut:

1. **Nomor Quadrant (4 vs 4)**

Merupakan permainan yang di mainkan oleh masing-masing empat orang yang berhadapan jenis permainan ini sama aturanya dalam permainan sepaktakraw yang beregu maupun team. Jumlah pemain ada empat dan cadangan dua, dan paling membedakan dalam servis Quadrant dilakukan di base line dengan cara dilambung sendiri, pemain yang servis boleh bergantian

Gambar 1.1 : Foto Nomor Quadrant

Sumber: https://www.google.com/search?q=foto+asian+games+sepaktakraw

2. **Nomor beregu (3 vs 3)**

Merupakan permainan yang di mainkan oleh masing-masing dua orang yang berhadapan jenis permainan ini sama aturanya dalam permainan sepaktakraw yang jumlah pemainnya ada tiga orang pemain di dalam lapangan. Servis dilakukan di dalam

lapangan, dengan posisi tekong yang berada di tengah, apit kanan dan kiri merupakan smash dan umpan.

Gambar 1.2 Foto Nomor Beregu
Sumber: https://www.google.com/search?q=foto+asian+games

3. Nomor Dobel Event (2 vs 2)

Merupakan permainan yang di mainkan oleh masing-masing dua orang yang berhadapan jenis permainan ini sama aturanya dalam permainan sepaktakraw yang beregu maupun team. Jumlah pemain ada dua dan cadangan satu, dan paling membedakan dalam servis Dobel event dilakukan di base line dengan cara dilambung sendiri, pemain yang servis boleh bergantian

Gambar 1.3 Foto Nomor Dobel Event

Sumber: https://www.google.com/search?q=foto+asian+games+sepaktakraw

4. Nomor Tim (9- 12 orang pemain)

Merupakan permainan yang di mainkan oleh masing-masing regu, dengan jumlah ada tiga regu, masing-masing regu ada tiga orang pemain.

Gambar 1.4 Foto Nomor Tim Event

Sumber: https://www.google.com/search?q=tim+sepaktakraw+king+cup

Dengan adanya permasalahan yang ada dengan aturan yang masih baku ini maka peneliti memiliki permasalahan sehingga munculah ide, solusi yang baik, tepat bagi para pemain pemula khususnya untuk memulai belajar bermain sepaktakraw yang peneliti modifikasi nantinya untuk pembibitan, pemasalan dalam pola pembinaan di cabang olahraga sepaktakraw ini, karena dengan permainan baru yang akan peneliti kembangkan ini, nantinya bisa di gunakan untuk proses pembelajaran di sekolah agar para guru bisa menerapkan permaianan modifikasi yang peneliti kembangkan.

Banyaknya keluhan dalam bermain sepaktakraw yang sangat sulit, keras bolanya menjadi salah satu alternatif peneliti untuk memodifikasi suatu model permainan baru yang akan nantinya menjadi solusi bagi anak-anak siswa sekolah Dasar maupun bagi pemula dalam memainkan olahraga sepaktakraw. Untuk itu peneliti mencoba membuat suatu modifikasi olahraga baru dalam permainan sepaktakraw yaitu “Panca Event” yang di mainkan oleh lima orang dengan modifikasi permainan sepaktakraw, dimana permainan ini mampu

mengakomodir setiap pemain dapat melakukan servis bergantian dengan rotasi pemain seperti halnya pola aturan servis di permainan bola voli, blok atau bola yang memantul kepemain tidak dihitung, sehingga memudahkan pemain untuk bisa melakukan permainan yang lebih lama dan mengasikan, sehingga penonton dapat menikmati permainan ini.

Panca event Merupakan permainan modifikasi antara permainan sepak takraw dengan bola voli yang dimana menggunakan masing-masing pemain melakukan satu kali sentuhan maksimal dalam satu regunya, dan boleh menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan, servis dilakukan di belakang garis, sama persis dengan aturan servis di nomor Quadrant maupun Dobel Event.

Panca Event merupakan nomor cabang olahraga permainan yang dimodifikasi di dalamnya ada gerakan-gerakan dari cabang lain seperti bola voli, sepak bola, bulu tangkis, dan senam. Permainan ini dilakukan dua regu yang berlawanan. Setiap regu terdiri dari lima orang pemain yang terpisahkan oleh net. Sebagai olahraga beregu, Panca event adalah suatu permainan dimainkan dilapangan empat persegi panjang, rata, baik terbuka (*outdor*), maupun tertutup (*indor*), baik dilapangan keras atau pasir bebas dari rintangan, dengan bola takraw dengan seluruh anggota badan kecuali tangan, dimainkan dilapangan empat persegi panjang yang dimainkan masing-masing regu ada 5 orang pemain, dan bola tidak boleh menyentuh tanah.

B. Pembatasan masalah

Pembatasan dalam penelitian ini yang digunakan untuk menghindari adanya pelebaran pokok masalah supaya penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Pembatasan masalah dalam penelitian adalah pengembangan model permainan baru panca event dalam cabang sepaktakraw pada pemain pelajar Jawa Tengah.

C. Masalah Penelitian

Masalah dalam penelitian ini adalah upaya inovatif penerapan dalam pengembangan model permainan nomor baru "Panca Event dalam cabang sepaktakraw

1. Nomor sepaktakraw yang ada saat ini kurang menarik dari segi keindahaan seni olahraga.
2. Kebutuhan masyarakat akan hiburan dari permainan sepaktakraw sehingga permainan ini menjadi diminati masyarakat.
3. Permainaan sepaktakraw ini sulit untuk dimainkan anak-anak terutama pendidikan sekolah dasar atau pemula, karena dengan nomor dan aturan permainan sepaktakraw yang ada saat ini.
4. Kebutuhan nomor dan aturan baru dari permainan sepaktakraw agar mudah dimainkan semua kalangan.
5. Tantangan untuk membuat pengembangan model permainan nomor baru "Panca Event" dalam permainan sepaktakraw
6. Pengembangan model yang bisa menunjang keefektifan pencapaian model permainan sepaktakraw.

D. Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan focus penelitian diatas maka untuk pengembangan nomor baru pada model permainan sepaktakraw yang akan digunakan dan dikembangkan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan mengembangkan model permainan baru "Panca Event" dalam permainan Sepaktakraw pada pemain pelajar Jawa Tengah?
2. Apakah pengembangan model permainan nomor baru "Panca Event" lebih efektif dan layak dimainkan ditingkat pelajar dengan nomor sebelumnya?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan di atas, maka tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Mengembangkan produk berupa nomor permainan baru "Panca Event" dalam permainan Sepaktakraw pada pemain pelajar Jawa Tengah
2. Bertujuan untuk menguji efektifitas produk berupa nomor permainan baru "Panca Event" dalam permainan Sepaktakraw pada pemain pelajar Jawa Tengah

F. *State Of The Art*

State of the art merupakan Langkah awal untuk memberikan/menunjukan hasil proses kebaruan dalam melakukan penelitian (*Research Novelty*). Pada penelitian ini berawal dari kemajuan dunia Pendidikan yang semakin berkembang disertai dengan berkembangnya teknologi, hal ini juga mempengaruhi proses penyampaian informasi atau pengetahuan dengan lebih interaktif, mudah dilakukan.

Kebaruan tentunya tidak lepas dari kebutuhan para pemain atau subyek penelitian dilapangan. Berdasarkan kebutuhan dilapangan yang diperoleh peneliti pada kegiatan analisis kebutuhan maka peneliti bermaksud mengembangkan model permainan baru nomor panca event dalam cabang sepaktakraw pada pemain pelajar yang akan disampaikan melalui:

1. Model permainan baru panca event yang di sampaikan dalam bentuk buku pedoman permainan beserta aturan permainan
2. Model-model Latihan Teknik dasar panca event yang disampaikan berbentuk buku model Latihan untuk metode driil, dalam mengkombinasikan program Latihan
3. Taktik dan strategi bermain panca event disampaikan dalam bentuk buku panduan dalam penyusunan program Latihan sehingga pemain dan pelatih nantinya dapat menggunakan secara langsung dalam pola bermain panca event.

Tambahan produk nantinya dilengkapi dengan video hasil penelitian permainan panca event dengan bentuk VCD atau CD

Tabel 1.4 Penelusuran Studi literatur

Tahun	Nama Peneliti	Hasil Penelitian
2019	Abdian Asgi Sukmana	Pengembangan model permainan Krawnjang untuk belajar ketrampilan dasar sepaktakraw tingkat sekolah dasar.
2018	Niken Rahayu, Sudarso	Pengaruh penerapan modifikasi permainan sepak takraw terhadap motifasi belajar siswa
2017	Nurhidayati, Nia	Implementasi modifikasi pembelajaran aktifitas permainan sepak takraw untuk meningkatkan WAB (Waktu Aktif Belajar)
2017	Saputro, Yarmani, Sugihartono	Penerapan variasi modifikasi bola karet untuk meningkatkan ketrampilan servis bawah sepak takraw, Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani, ISSN
2015	Maseleno & Hasan	Sepak takraw asik yang dimodifikasi untuk siswa SD dalam *Journal of Physical Education, Sport, health and Recreation*
2015	Maseleno & Hasan	Finding Kicking Range of Sepak Takraw Game: A Fuzzy Logic Approach (Maseleno & Hasan, 2015)

Penelitian Relevan

1. Penelitian "Pengembangan Bola Rotspoon Sebagai Sarana Pembelajaran Permainan sepaktakraw pada siswa Kelas V SDN 2 Plaosan Mlati Kabupaten Sleman Yogyakarta 2015" oleh Sukaryanto. Pada penelitian ini dikembangkan jenis bola modifikasi sepaktakraw yang diarahkan untuk pembelajaran teknik dasar permainan sepaktakraw untuk anak sekolah dasar, bahwa karakteristik sepaktakraw khususnya untuk anak-anak dibutuhkan penanganan khusus yaitu karena bola yang standar adalah fiber syntetic yang bersifat keras, sehingga hal ini membuat kesulitan untuk mengenalkan dasar permainan sepaktakraw karena anak sulit dan takut menggunakan bola standar dengan alasan sakit saat perkenaannya. Teknik dasar yang digunakan adalah menyepak (sepak sila, sepak kura-kura, dan sepak paha), dan menyundul.

Hasil penelitian tentang kelayakan pengembangan bola modifikasi adalah dengan pengembangan langkah prosedur Borg dan Gall (2003) yang terdiri dari sepuluh langkah. Hasil kelayakan alat tersebut adalah: Skala persentase uji coba skala besar menunjukkan bahwa 7 siswa berada dalam interpretasi "sangat layak" dengan persentase pencapaian 76%-100%; 18 siswa berada dalam interpretasi "layak" dengan persentase pencapaian 56%-75%; 1 siswa berada dalam interpretasi "cukup" dengan persentase pencapaian 40%-55%; dan 0 siswa yang berada dalam interpretasi "kurang layak" dengan persentase pencapaian 0%-39%.

2. Penelitian "Pengembangan Permainan Bola basket Mini Berbasis Keterampilan Sosial, Keterampilan Motorik dan Kebugaran Jasmani Siswa SD" oleh Supriyadi 2013. Penelitian ini mengembangkan permainan bola basket mini yang berbasis keterampilan sosial, keterampilan motorik dan kebugaran jasmani siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan permainan bola basket mini terhadap ketiga faktor tersebut yaitu sosial, motorik dan kebugaran siswa. Rancangan penelitian menggunakan rancangan pengembangan, jenis intrumen adalah angket, tes dan observasi. Angket untuk memperoleh data keterampilan sosial, instrumen tes untuk data keterampilan motorik dan kebugaran jasmani, sedang metode observasi untuk pengamatan perilaku subyek. Analisis data menggunakan analisis deskriptif, uji normalitas, homogenitas varian dalam kelompok, korelasi product moment dan multivariate analysis of variance (Manova).
3. Penelitian mengembangkan model permainan sepaktakraw anak (kids takraw) yang terdiri dari beberapa komponen sarana antara lain alat keranjang dan ring, bola modifikasi (rotan dan spon), aturan permainannya dan perwasitannya. Konsep permainannya adalah memadukan olahraga sepaktakraw dan bola basket, yaitu memasukkan bola ke dalam keranjang dengan menggunakan keterampilan kaki yaitu sepak sila, sepak kura-kura, sepak paha dan sundulan kepala dimainkan secara kelompok. Peneliti sekarang mengembangkan

model permainan yang belum pernah ada sebelumnya yang terdiri dari prototip peralatan, peraturan dan perwasitan sebagai model permainan modifikasi sepaktakraw untuk anak-anak, sehingga pedoman menjadi satu arah yaitu dengan tujuan sebagai alternatif permainan untuk belajar keterampilan dasar sepaktakraw melalui permainan Krawnjang.

Adapun dari ketiga penelitian terdahulu, persamaan dan perbedaannya adalah sebagai berikut:

Perbedaan penelitian terdahulu dan sekarang yaitu:

1. Penelitian "Pengembangan Bola Rotspoon Sebagai Sarana Pembelajaran Permainan sepaktakraw pada siswa Kelas V SDN 2 Plaosan Mlati Kabupaten Sleman Yogyakarta 2015" oleh Sukaryanto, mengembangkan tentang sarana bola sebagai permainan memperkenalkan dasar sepaktakraw yaitu sepak sila, sepak kura-kura, sepak paha dan menyundul.

   Pada penelitian sekarang mengembangkan model permainan nomor baru secara menyeluruh baik dari sarana prasarana, aturan permainan dan aturan perwasitan sebagai bentuk model Latihan dan taktik strategi permainan untuk meningkatkan keterampilan dasar bermain sepaktakraw pada pemain pelajar
2. Penelitian "Pengembangan Permainan Bola Basket Mini Berbasis Keterampilan Sosial, Keterampilan Motorik dan Kebugaran Jasmani Siswa SD " oleh Supriyadi 2013, mengembangkan modifikasi cabang olahraga yaitu bola basket mini untuk anak SD. Komponen yang di teliti selain keefektifan pola permainan juga menyangkut mengenai pengaruh sosial, keterampilan motorik dan kebugaran anak melalui permainan bola basket mini. Pada penelitian yang sekarang meneliti tentang kevalidan, kepraktisan dan keefektifan permainan panca event untuk meningkatkan kemampuan keterampilan dasar sepaktakraw pada pemain pelajar di Jawa Tengah.

3. Penelitian pengembangkan model permainan sepaktakraw anak (kids takraw) yang terdiri dari beberapa komponen sarana antara lain alat keranjang dan ring, bola modifikasi (rotan dan spon), aturan permainannya dan perwasitannya. Konsep permainannya adalah memadukan olahraga sepaktakraw dan bola basket, yaitu memasukkan bola ke dalam keranjang dengan menggunakan keterampilan kaki yaitu sepak sila, sepak kura-kura, sepak paha dan sundulan kepala dimainkan secara kelompok. Pada penelitian yang sekarang mengembangkan nomor baru panca event yang terdiri dari beberapa komponen srana antara lapangan ada garis serang untuk smash 2 meter, aturan permainan; system rely point, jumlah pemain, dan perwasitannya. Konsep permainan panca event ini memadukan permainan sepaktakraw dengan permainan bola voly dengan rotasi pemain untuk melakukan servis juga boleh menggunakan jumping servis.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu:

1. Penelitian sekarang juga mengembangkan nomor baru panca event salah satunya lapangan ada garis serang dalam melakukan smash di panca event dan spesifikasi sesuai kebutuhan permainan panca event, konsep permainannya dengan jumlah lima pemain, dengan langkah pengembangannya adalah studi pendahuluan, studi literatur, potensi masalah, perencanaan produk, validasi produk oleh ahli, revisi produk, uji coba awal, revisi produk, uji coba besar/utama, revisi produk, uji coba operasional/ uji efektifitas, revisi dan deiminasi atau implimentasi.
2. Penelitian sekarang mengembangkan model permainan baru panca event dalam cabang sepaktakraw Pengembangannya menggunakan Research and Development dengan mengikuti beberapa tahapan-tahapan pada Borg dan Gall (2003) dan kutipan buku (Sugiono, 2015), untuk melakukan proses Langkah dalam penelitian pengembangan.
3. Peneliti sekarang mengembangkan nomor permainan yang sudah ada disepaktakraw untuk dikembangkan dalam nomor baru panca even, peraturan permainan dan model Latihan

serta taktik dan strategi permainan panca event serta perwasitan sebagai model permainan baru yang dikembangkan dalam sepaktakraw untuk pelajar, sehingga pedoman menjadi satu arah yaitu dengan tujuan sebagai alternatif permainan untuk belajar keterampilan bermain sepaktakraw pada pemain pelajar di Jawa Tengah.

Keunggulan penelitian sekarang dibanding yang terdahulu adalah:

1. Diharapkan permainan panca event ini menjadi nomor baru dalam sepaktakraw yang berkembang dan menjadi solusi dalam meningkatkan pembinaan sepaktakraw bagi pelajar pemula, pemasalan olahraga yang membantu menarik minat anak terhadap olahraga sepaktakraw, khususnya daerah perkotaan dengan ruang terbuka yang semakin sempit.
2. Meningkatkan ketrampilan dasar dalam bermain sepaktakraw pada pemainpelajar
3. Pengembangan nomor baru panca event diharapkan menjadi pilihan pemain untuk mengeksploitasikan kemampuan ketrampilan dalam meningkatkan prestasi
4. Menjadi program Latihan tambahan untuk rekreasi agar pemain dan pelatih tidak monoton dalam memberikan program latihan
5. Menjadi pilihan bagi pemain dan pelatih nantinya untuk memilih nomor pertandingan dalam kejuaraan multi event dan single event
6. Diharapkan menjadi solusi peningkatan skiil ketrampilan dalam bermain sepaktakraw, dan menjadi salah satu alternatif nomor andalan Indonesia nantinya unruk meraih prestasi di Internasional

Hasil penelitian ini Adapun diharapkan mampu memberikan signifikansi sebagai berikut. Pembinaan dan pengembangan olahraga yang merupakan bagian dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia diarahkan pada peningkatan kesegaran jasmani, mental dan rohani masyarakat, serta ditujukan untuk membentuk watak kepribadian, disiplin dan sportivitas yang tinggi serta peningkatan prestasi yang dapat membangkitkan rasa kebanggaan nasional

Tabel 1. 5 Pengembangan Modifikasi Permainan
Hasil studi literatur permainan modifikasi cabang olahraga di Indonesia dan dunia
Bentuk Modifikasi Permainan Baru dan Permainan yang telah ada di Modifikasi

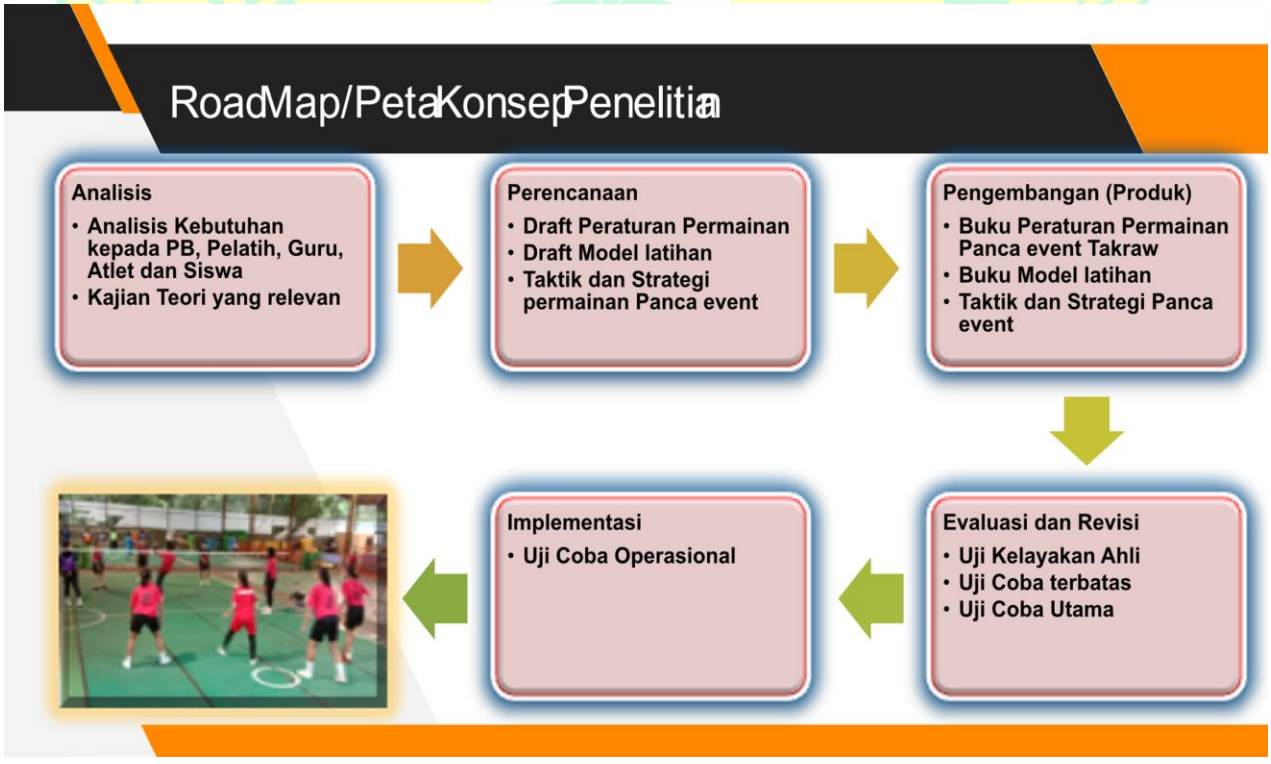
NO	Nama olaharaga	Negara Pencetus	Olahraga Perpaduan	Ciri Permainan permainan rampolin dan net seperti
1	**Bossaball**	**Spanyol**	Sepakbola Sepaktakraw Senam Bolavoli	bola voli, namun dengan sentuhan kaki gerak salto, dan smash menggunakan tangan dan kaki (https://en.wikipedia. org/wiki/Bossaball)
2	**Headis**	**Jerman**	Tenis Meja Sepakbola	Melakukan permainan tenis meja dengan sundulan kepala (https://headis.com/en/questions/history/)
3	**Hoop Takraw**	**Thailand**	Sepaktakraw Bola basket	memasukan bola kedalam keranjang dengan jumlah lima pemain masing-masing pemain memasukan bola ke ring di atas dengan ketinggian 4.5 meter dari lantai, memperlihatkan ketrampilan teknik dasar bermain (http://takrawcanada.com
4	**Tonis**	**Indonesia**	Tenis Lapangan Badminton	Memainkan bola tenis dengan ukuran lapangan bulutangkis, dengan net rendah dan menggunakan pemukul kayu (https://sport.tempo.co/read/416947/initonnis-bukan-tenis)
5	**Krawnjang**	**Indonesia**	Sepaktakraw Sepakbola	Dimainkan dengan ketrampilan sepakan, sepak sila, paha, memasukan kedalam keranjang (http://koranmemo.com/olahraga-asli-kotakediri-krawnjang/)
6	**Panca Event**	**Indonesia**	Sepaktakraw Bola Voli	Memainkan bola dengan kaki, jumlah pemain 5 orang, menggunakan jumping servis, rotasi pemain seperti bola voli https//yautube.be/QRpsN8AvFmk

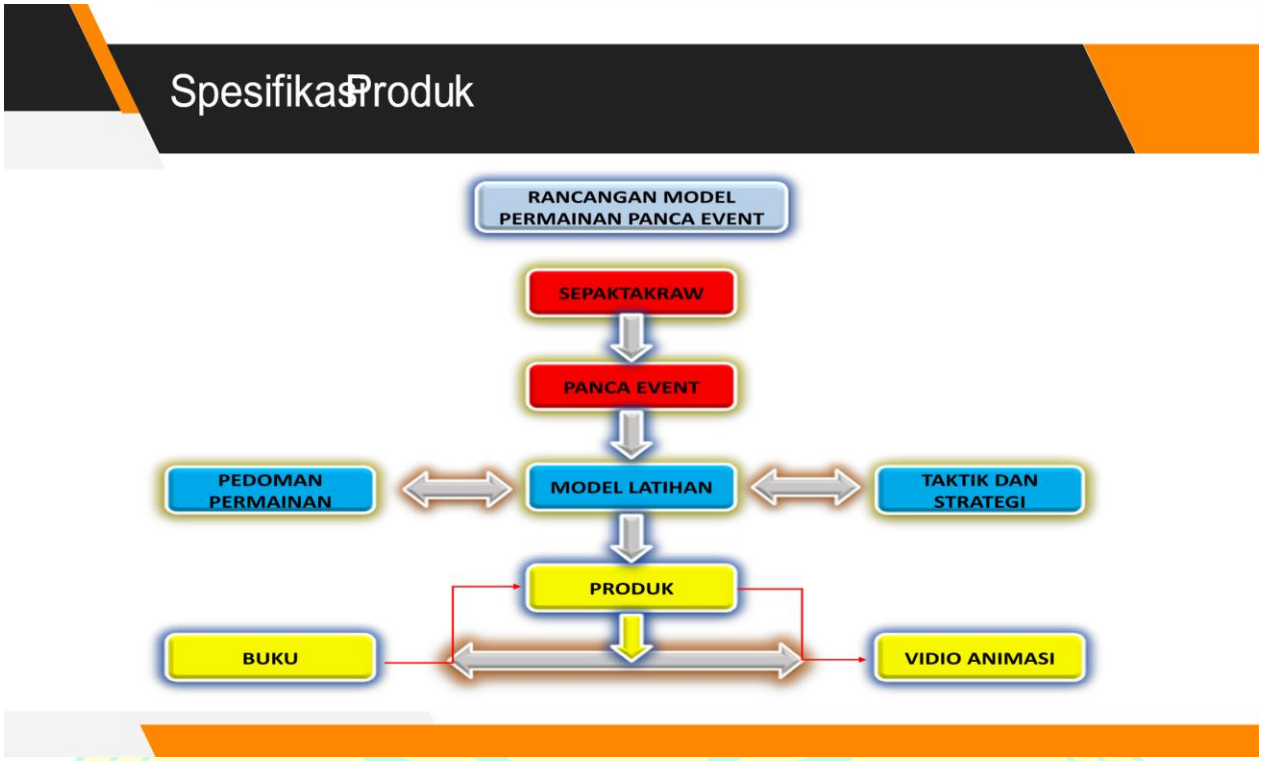
Gerakan memasyarakatkan olahraga dan mengolahragaakan masyarakat terus ditingkatkan agar lebih meluas dan merata diseluruh pelosok tanah air untuk menciptakan budaya berolahraga dan iklim yang sehat yang mendorong peran serta aktif masyarakat dalam meningkatkan prestasi olahraga.

Dalam upaya peningkatan prestasi olahraga perlu terus dilaksanakan pembinaan olahragawan sejak usia dini mungkin agar dalam pencarian pembibitan, pendidikan dan pelatihan olahraga prestasi yang didasarkan pada ilmu pengetahuan dan teknologi secara efektif dan efisien serta peningkatan kualitas organisasi keolahragaan baik ditingkat nasional maupun regional. Pembinaan dan pengembangan olahraga pendidikan dilaksanakan dengan memperhatikan potensi, kemampuan, minat dan bakat peserta didik secara menyeluruh baik melalui kegiatan instrakurikuler maupun kegiatan intrakurikuler.

G. *Road Map* Penelitian

Peta konsep penelitian dapat di gambarkan melalui gambar peta konsep penelitian yang dibuat direncanakan oleh peneliti pada saat awal perjalanan proses peneliti melakukan studi pendahuluan diantara melakukan observasi awal dilapangan, penelusuran penelitian yang relevan, membuat rencana penelitian, kemudian membuat draft produk awal penelitian. Tahun 2018 peneliti melakukan pembuatan desain produk dan dikonsultasikan dengan para pembimbing, konsultasi juga dilapangan dengan para ahli sepaktakraw dan dosen sepaktakraw, seperti apa nantinya proses desain dan validasi produk oleh para ahli.





Gambar. 1.5 Road Map Penelitian

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA