

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang masalah

Pendidikan merupakan upaya mewujudkan proses belajar peserta didik agar dapat mengembangkan potensinya untuk memiliki atau memperoleh kecerdasan, kepribadian yang baik, memiliki keterampilan, dan mengembangkan kreativitas.

Untuk mengembangkan potensi peserta didik di sekolah perlu dibekali dengan model belajar yang baru agar peserta didik dapat memanfaatkan hal baru tersebut untuk mengembangkan potensinya melalui proses pembelajaran. Olahraga merupakan salah satu pendidikan pelajaran di Indonesia, olahraga mengedepankan tiga aspek yaitu psikomotorik, emosi, dan kognisi.

Ekstrakurikuler atau ekstrakurikuler adalah kegiatan tambahan yang dilakukan di luar jam pelajaran yang dilakukan baik di sekolah atau di luar sekolah dengan tujuan untuk mendapatkan tambahan pengetahuan, keterampilan dan wawasan serta membantu membentuk karakter peserta didik sesuai dengan minat dan bakat masing-masing.

Salah satu proses kegiatan belajar mengajar dan adanya interaksi di sekolah adalah melalui pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Olahraga saat ini mengalami kemajuan yang begitu pesat. Selain itu olahraga

saat ini sangat digemari oleh semua lapisan masyarakat baik pria maupun wanita, dari anak-anak sampai dengan orang tua. Hal tersebut dikarenakan olahraga mempunyai andil besar dalam membentuk karakter individu. Dengan pembinaan di bidang olahraga dapat menjadikannya salah satu faktor membangun bangsa ini, serta dengan adanya olahraga dapat memberikan kesempatan dan manfaat untuk sehat baik jasmani maupun rohani.

Setiap cabang olahraga mempunyai sejarah kelahirannya masing - masing, begitujuga sepak takraw yang mulanya hanya permainan untuk mengisi waktu luang hingga berkembang menjadi olahraga permainan untuk mencapai suatu prestasi, Dalam memainkan permainan sepak takraw bola pertama kali di servis atau diseberangkan melalui atas net ke arah lapangan lawan, setelah itu melalui operan dari kaki ke kaki atau menggunakan paha dan kepala sebagai usaha untuk mengembalikan bola kearah lawan. Orang yang melakukan servis disebut dengan tekong, tekong sendiri memiliki arti kata yaitu nahkoda atau biasa disebut orang yang mengendalikan jalannya kapal, tekong sendiri berasal dari bahasa kalimantan. Oleh karena itu servis merupakan serangan awal dengan tujuan lawan tidak bisa mengembalikan bola sehingga dapat menghasilkan poin.

Servis *double event* merupakan salah satu tehnik dalam sepak takraw yang harus dipelajari, servis *double event* merupakan salah satu tehnik lanjutan yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah pembelajaran tentang tehnik dasar dalam permainan sepak takraw.

Teknik servis *double event* dapat dilatih mulai dari sikap awal, perkenaan kaki dengan bola serta posisi gerakan lanjutan. Kesalahan saat melakukan servis yaitu

menginjak garis, bola yang disepak tersangkut di net dan bola keluar dari lapangan atau *out* akan memberikan angka kepada lawan.

Untuk mendapatkan teknik servis *double event* yang baik dan benar maka harus diberikan pelajaran dari tahapan yang mudah ke yang sulit. Selain itu pola gerakan dalam melakukan servis *double event* perlu diperhatikan mulai dari kaki tumpuan, posisi kaki yang menendang bola dan posisi badan sampai gerakan lanjutan setelah menendang bola. Dengan pemberian teknik yang benar diharapkan peserta didik dapat mengetahui dan melakukan konsep gerakan dalam melakukan servis.

Jika peserta didik sudah menguasai teknik servis dengan baik, maka peserta didik dapat melakukan teknik servis *double event* yang lebih efisien dan terarah pada tempat- tempat yang menjadi titik kelemahan lawan sehingga melalui servis *double event* ini suatu tim atau regu dapat langsung menghasilkan poin. Servis *double event* yang dilakukan dengan baik juga dapat membuat lawan kesulitan dalam membuat serangan balik dengan baik. Begitu pula sebaliknya, apabila tekong melakukan banyak kesalahan ketika melakukan servis maka secara langsung lawan mendapat poin dengan cuma-cuma.

Belajar servis *double event* sangat penting untuk dipelajari khususnya pada ekstrakurikuler di jenjang smp sebagaimana mestinya bahwa anak usia SMP memiliki kecenderungan bermain dan berkompetisi dan dalam waktu tersebut pemahaman akan pembelajaran yang dilakukan akan sangat mempengaruhi bakat khususnya dalam bidang olahraga, dalam usia 13-15 tahun tentunya anak dalam fase ini membutuhkan stimulus untuk berkembang dimana diwaktu SD stimulus anak tidak sekuat smp maka dari itu mempelajari tehnik lanjutan sepak takraw

dimasa SMP sangat tepat untuk dilakukan dengan alasan perkembangan bakat dan minat khususnya dalam cabang olahraga sepak takraw akan mampu dibina dengan baik. Dalam jenjang prestasi usia SMP memiliki kesempatan yang lebih besar dimana ketika sudah menguasai tehnik lanjutan khususnya servis *double event* dan terlatih dengan sungguh dengan model yang dibuat akan berguna ketika mereka masuk di SMA dan juga ketika kuliah nantinya.

tetapi karna kurangnya bahan ajar dan buku teks dalam proses belajar servis *double event* sepak takraw guru PJOK dan pelatih ekstrakurikuler merasa sulit saat mengambil langkah untuk mengajar servis dalam nomor *double event* ini, sehingga perlu adanya suatu terobosan baru dalam proses pengajaran sepak takraw pada ekstrakurikuler disekolah, Kebutuhan tersebut dapat diaplikasikan melalui model yang inovatif dan tidak monoton

Tingkat kesulitan yang dialami guru maupun pelatih ekstrakurikuler menjadi tujuan peneliti dalam menciptakan 13 model yang nanti akan dipakai untuk pengaplikasian pembelajaran sepak takraw di ekstrakurikuler, kesulitan tersebut seperti lemahnya pengetahuan peserta didik mengenai tehnik servis sepak takraw pada nomor *double event*, Tehnik lanjutan ini dilihat sangat sulit untuk dilakukan sehingga model yang dibuat peneliti mampu menjadi jawaban dari permasalahan-permasalahan diatas

Model yang akan dibuat pastinya akan menjawab permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh guru dan pelatih ekstrakurikuler sehingga pembuatan model ini sangat penting untuk meminimalisir dan menyelesaikan permasalahan yang selama ini terjadi pada saat proses belajar. peneliti berusaha dapat membuat model belajar

servis *double event* sepak takraw yang mudah dan inovatif untuk proses belajar, berbeda dengan nomor beregu yang sudah banyak melaksanakan penelitiannya dari segi pemain maupun model belajar .

Berdasarkan masalah diatas peneliti memiliki gagasan untuk membuat model belajar servis *double event* sepak takraw yang implementasinya peserta didik dapat melakukan proses belajar servis *double event* sepak takraw yang inovatif dan berkualitas

### **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan maka fokus penelitian perlu dibatasi. Pada penelitian ini peneliti hanya akan memfokuskan untuk membuat model belajar servis *double event* sepak takraw yang inovatif, dan berkualitas.

### **C. Perumusan Masalah**

Berkaitan dengan model yang akan dikembangkan pada penelitian ini, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah model belajar servis *double event* sepak takraw menarik saat dilakukan oleh peserta didik ekstrakurikuler SMPN 249 jakarta ?
2. Apakah model belajar servis *double event* sepak takraw mudah saat dilakukan oleh peserta didik ekstrakurikuler SMPN 249 jakarta ?

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

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, adapun kegunaan hasil penelitian ini adalah:

1. Menjawab permasalahan yang ada pada penelitian ini.

2. Menjadi bahan referensi bagi para pelatih dalam membuat model belajar servis *double event* pada permainan sepak takraw dan menyusun program belajar sesuai dengan kemampuan peserta didik yang dimiliki.
3. Memberikan masukan kepada para guru pendidikan jasmani, pelatih dan pembina cabang olahraga sepak takraw di sekolah-sekolah dalam mengembangkan model belajar servis *double event*.
4. Membuat model belajar teknik servis *double event* pada permainan sepak takraw yang lebih bervariasi dan inovatif, sehingga menyenangkan bagi para peserta didik.
5. Meningkatkan pembinaan sepak takraw khususnya di kalangan pelajar

