

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan di Indonesia merupakan perwujudan manusia yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa berdasarkan (UUD 1945). Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan bangsa dan kemajuan suatu negara. Pendidikan bangsa Indonesia akan mengalami kemajuan dan meninggalkan suatu bentuk keterpurukan, seperti sekarang ini. Pemerintah harus lebih berkonsentrasi terhadap pendidikan di Indonesia dan juga harus membuat suatu kebijakan yang mengarahkan pada perkembangan pendidikan di Indonesia.

Pendidikan merupakan cara yang strategis untuk mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Kebijakan yang berkelanjutan khususnya dalam dunia pendidikan di Indonesia, bukan mustahil pendidikan di Indonesia akan menciptakan SDM yang berwawasan luas dan berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas akan membawa pada kemajuan bangsa terutama dalam menjadikan masyarakat madani.

Pendidikan yang bermutu maka semua hal yang berhubungan dengan masalah pendidikan akan cepat terselesaikan. Salah satu Pendidikan yang mengarahkan pada perkembangan perkembangan keseluruhan aspek manusia adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu baik secara jasmani dan rohani. Sehingga pendidikan jasmani merupakan salah satu pendidikan yang sangat penting dan utama untuk kemajuan suatu bangsa.

Pendidikan jasmani dan olahraga pada saat ini telah berjalan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat dimana itu semua berperan penting dalam meningkatkan pengembangan anak peserta didik. Pada kenyataannya pendidikan jasmani dan olahraga merupakan

suatu bidang kajian yang sangat luas. Pusat perhatiannya adalah peningkatan kemampuan gerak anak peserta didik. Sekolah adalah lembaga formal untuk anak peserta didik Pembelajaran dibawah pengawasan guru untuk mencerdaskan dan meningkatkan prestasi anak peserta didik.

Pendidikan jasmani tidak hanya untuk mengembangkan badan tetapi juga untuk mengajarkan perilaku sosial, kebudayaan, dan menghargai etika serta mengembangkan kesehatan mental dan emosional. Selain itu kegiatan jasmani tertentu yang dipilih dapat membentuk sikap membentuk karakter yang berguna bagi pelakunya. Perkembangan di bidang Olahraga semakin cepat, sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. 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.

Sepaktakraw *is a ballistic open skill sport which is similar to tennis in order to win a point* (Abdullah, 2012). Sepaktakraw merupakan cabang olahraga permainan yang didalamnya ada gerakan-gerakan dari cabang lain seperti: sepakbola, taekwondo, dan senam permaianan ini di lakukan dua regu yang berlawanan, Setiap regu terdiri dari tiga orang pemain yang terpisahkan oleh net. Sebagai olahraga beregu, Sepaktakraw adalah suatu permainan yang dilakukan di atas lapangan empat persegi panjang, rata, baik terbuka (*outdoor*), maupun tertutup (*indoor*) serta bebas dari rintangan.

Sepak sendiri merupakan artian dari menendang yang diambil dari Bahasa Malaysia, sementara takraw diambil dari Bahasa Thailand yang artinya bola rotan yang dianyam. Sepaktakraw merupakan olahraga tradisional yang berasal dari bumi Indonesia dan telah lama berkembang di tanah air, dengan banyak dimainkan oleh masyarakat Indonesia terutama yang tinggal di daerah pesisir pantai seperti Kepulauan Riau, Sumatra bagian barat dan Makassar. Di Makassar Permainan sepaktakraw di namakan “sepak raga” yang banyak dimainkan oleh para nelayan sebagai pengisi waktu luang sebelum mereka melaut.

Olahraga sepaktakraw merupakan perpaduan antara dua bentuk permainan olahraga ia itu sepak bola dan bola voli. Mengapa dikatakan seperti itu karena permainan itu dimainkan menggunakan kaki dan anggota tubuh lain terkecuali tangan seperti sepak bola dan dikatakan seperti permainan bola voli karna menggunakan net, serta dalam permainan sepaktakraw untuk memberikan umpan kepada teman agar di *smash* ke lapangan lawan.

Setiap cabang olahraga, termasuk sepaktakraw, memiliki keunikan tersendiri. Perbedaan ini tentunya memerlukan perlakuan yang berbeda pula, khususnya perlakuan yang disesuaikan dengan kekhasan olahraga yang diusung. Dengan kata lain, pembinaan sepaktakraw sangat penting untuk dapat melatih dengan cara yang benar agar hasil latihan dapat maksimal dan tercapai. Pembinaan untuk sepaktakraw 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 siswa 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 siswa lebih bisa mengembangkan diri dalam berlatih. Hermanto (2017).

Permainan sepaktakraw ditingkat satuan pendidikan, terutama ditingkat sekolah menengah, menjadi salah satu olahraga permainan yang banyak digemari dan dipertandingkan ditingkat satuan pendidikan. Dalam pembelajaran sepaktakraw 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 sepaktakraw 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 sepaktakraw 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).

Dari teknik-teknik yang terdapat pada permainan sepak takraw di atas teknik terpenting dan merupakan teknik yang sangat sulit dipelajari adalah teknik smash (serangan). Smash adalah teknik yang sangat penting dan pemain harus menguasai teknik tersebut, dikarenakan melalui smash poin atau angka akan dapat dengan mudah diperoleh (Wiyaka, 2017: 7).

Ekstrakurikuler adalah kegiatan belajar yang dilakukan di luar jam sekolah, dan merupakan kegiatan pengembangan diri siswa. Depdiknas (2005:9) menyatakan bahwa ekstrakurikuler merupakan, suatu wadah untuk mengembangkan bakat dan kreatifitas siswa pada satu atau beberapa kegiatan olahraga tertentu. Kegiatan ekstrakurikuler ini biasanya diadakan di sekolah, mulai dari SD, SMP dan SMA kegiatan ini untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan.

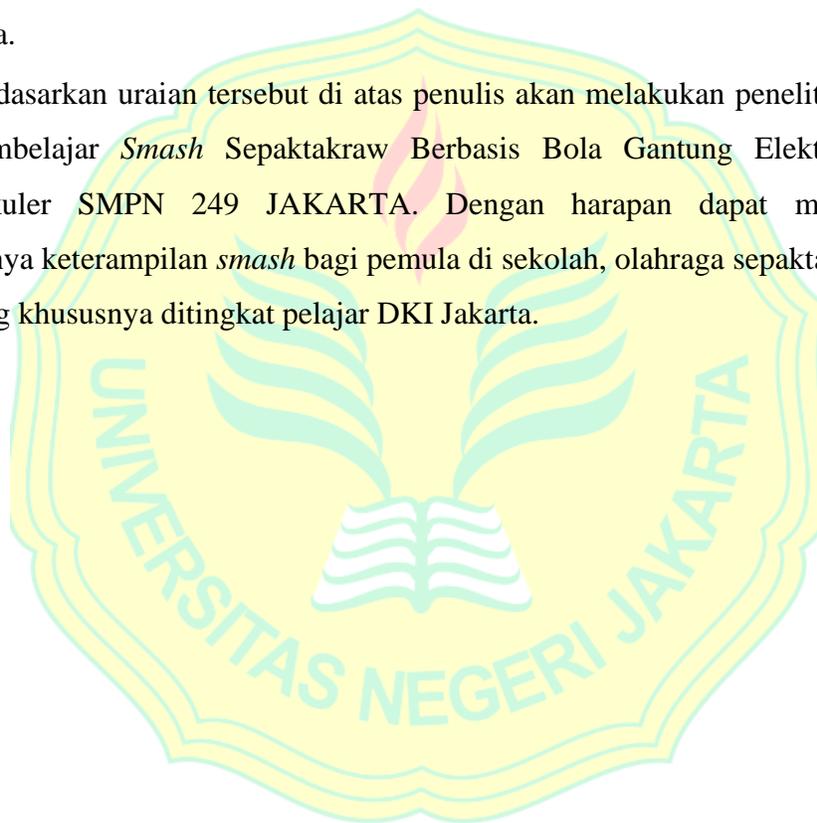
Hasil wawancara dengan guru yang pengajar sepak takraw, guru mengajarkan *smash* sepak takraw. Siswa hanya di tekankan bagaimana melakukan *smash* walaupun gerakan yang dilakukan pada saat melakukan *smash* itu salah dan tidak terkoordinasi. Sehingga faktor ini diduga menyebabkan kesulitan dalam siswa melakukan gerakan teknik *smash* tersebut. Karena dalam permainan sepak takraw banyak metode belajar yang bisa digunakan secara efisien.

Dari pengamatan peneliti, model latihan siswa SMPN 249 JAKARTA hanya menggunakan model latihan bola yang diumpkan 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.

Cabang olahraga sepaktakraw memerlukan perhatian yang serius untuk belajar di setiap sekolah-sekolah yang ada di tanah air guna meningkatkan hasil belajar dan prestasi. Karena olahraga sepaktakraw belum begitu banyak di kenal di kalangan pelajar. Masih kurangnya olahraga permainan sepaktakraw di setiap sekolah, khususnya di kalangan pelajar DKI Jakarta.

Berdasarkan uraian tersebut di atas penulis akan melakukan penelitian dengan judul Model pembelajar *Smash* Sepaktakraw Berbasis Bola Gantung Elektrik Pada Siswa Ekstrakurikuler SMPN 249 JAKARTA. Dengan harapan dapat memudahkan dan meningkatnya keterampilan *smash* bagi pemula di sekolah, olahraga sepaktakraw dapat terus berkembang khususnya ditingkat pelajar DKI Jakarta.





Gambar 2. 1 Peta Konsep Penelitian

(Sumber : Data Penelitian)

## B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul Media pembelajaran *Smash* Takraw Berbasis Bola Gantung Elektrik pada siswa Ekstrakurikuler sekolah di SMPN 249 Jakarta. Olahraga sepaktakraw diharapkan dapat memfasilitasi dan meningkatkan keterampilan smash pemula di sekolah, dapat dikembangkan lebih lanjut khususnya di tingkat siswa DKI Jakarta.

## C. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah, dan fokus penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah media pembelajaran *smash* sepaktakraw berbasis bola gantung elektrik untuk meningkatkan ketertarikan siswa ekstrakurikuler SMPN 249 Jakarta dalam belajar *smash* sepaktakraw?
2. Bagaimanakah media pembelajaran *smash* sepaktakraw berbasis bola gantung elektrik dapat memudahkan siswa ekstrakurikuler SMPN 249 Jakarta dalam belajar teknik *smash* sepaktakraw?

#### D. Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka kegunaan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk menjawab permasalahan pada penelitian ini, yaitu : bagaimana media pembelajaran *smash* sepak takraw berbasis bola gantung elektrik pada cabang olahraga sepak takraw.
2. Memberikan referensi bagi pelatih sebagai pilihan dalam memberikan model-media pembelajaran *smash* pada cabang olahraga sepak takraw.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai belajar teknik *smash* dalam bermain sepak takraw.
4. Meningkatkan pembinaan sepak takraw khususnya di kalangan pelajar.

