

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani yang merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah menengah pertama yang dilaksanakan di kelas VII sampai kelas IX diharapkan dapat meningkatkan kebugaran jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan yang mencoba mencapai tujuan mengembangkan kebugaran jasmani, mental, sosial, serta emosional bagi masyarakat dengan wahana aktivitas jasmani.

Di Indonesia era baru perkembangan olahraga ditandai dengan dicanangkannya slogan “Memasyarakatkan Olahraga dan Mengolahragakan Masyarakat” sejak itu perkembangan olahraga di Indonesia menunjukkan tanda-tanda yang menggembirakan.

Sekarang ini olahraga merupakan salah satu kebutuhan manusia yang tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari baik untuk kesehatan, rekreasi, pendidikan, prestasi, budaya, maupun mata pencaharian. Selain itu olahraga mulai 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 sehat baik jasmani maupun rohani. Dari beragam jenis olahraga, sepak takraw menjadi salah satu yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk meraih prestasi.

Saat ini sepak takraw sangat populer dikalangan masyarakat setelah melihat siaran langsung di televisi pada saat pagelaran Asian games pada tahun 2018 di Jakarta-palembang dengan meraih medali emas, sehingga baik kota, didesa, dari anak-anak sampai orang tua, laki-laki dan perempuan mengetahui sepak takraw. Olahraga ini pada awalnya hanya sebagai hiburan, mencari keringet, dan juga

rekreasi, namun setelah mendalami dan mencoba mengadakan pertandingan pada cabang olahraga sepak takraw, maka selain ketiga tujuan yang telah disebut. Sepak takraw menjadi sarana peningkatan prestasi dan mampu mengharumkan nama setiap individu, klub, daerah, bahkan nama bangsa Indonesia di kejuaraan-kejuaraan tingkat daerah, nasional, sampai dengan internasional.

Pembinaan olahraga merupakan salah satu aspek dalam dimensi pembangunan suatu bangsa, dengan olahraga dapat memberikan kesempatan dan manfaat bagi setiap manusia untuk ssehat, kuat fisik dan mental serta memiliki kemampuan dalam mengisi dan melaksanakan pembangunan secara berkesinambungan. *Smash* adalah salah satu teknik permainan sepak takraw. *Smash* merupakan serangan terakhir yang banyak menghasilkan angka, Dapat diartikan bahwa untuk dapat melakukan *smash* dengan baik membutuhkan penguasaan teknik melompat, menendang serta ketepatan mengarahkan bola atau metode tertentu. Diantara sekian banyak olahraga di Indonesia, seperti sepak bola, bola voly, bola basket, bulu tangkis, karate dan lain-lain sangat memasyarakat dibandingkan dengan jenis olahraga sepak takraw. Karna permainan sepak takraw termasuk kategori olahraga keras didalam pelaksanaanya, dimana kontak langsung dari lompatan dan rejaman (*smash*) akan mengakibatkan cedera oleh sebab itu, teknik dasar harus diperhatikan dengan sungguh-sungguh, dalam melakukan *smash* dalam permainan sepak takraw.

Pada olahraga sepak takraw, seorang pemain harus menguasai teknik dasar yang baik, sebab hal tersebut merupakan salah satu syarat untuk mejadi seorang pemain sepak takraw yang baik. Salah satu teknik dasar dalam olahraga sepak takraw adalah *smash*. Tanpa mengabaikan teknik dasar yang lain, *smash* adalah teknik dasar yang sering digunakan dalam pertandingan sepak takraw karena sangat efektif didalam mematkan bola dan dalam perolehan nilai atau angka.

Untuk dapat mengembangkan teknik dasar *smash*, maka hal ini tidak lepas dari suatu proses berlatih, yang harus dilakukan secara teratur. Keteraturan yang dimaksud yaitu menyangkut penyusunan program latihan yang baik dan teratur, pemilihan bentuk-bentuk latihan yang tepat, penempatan tujuan dan sasaran dari

suatu latihan serta masih banyak hal-hal lainnya termasuk kedisiplinan dalam berlatih.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Model Belajar *Smash* kedeng dalam Permainan Sepak Takraw Pada Siswa SMP Negeri 53 Jakarta”

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 *smash* kedeng dalam permainan sepak takraw pada siswa SMP Negeri 53 Jakarta yang kreatif, inovatif, efektif, dan efesien.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dan fokus penelitian dapat dirumuskan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah model belajar *smash* kedeng pada permainan sepak takraw?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

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

1. Memberikan masukan kepada para guru pendidikan jasmani dan pembina cabang olahraga sepak takraw dalam model belajar *smash* kedeng dalam cabang olahraga sepak takraw.
2. Menjadi bahan referensi bagi para guru dalam membuat model belajar *smash* kedeng pada permainan sepak takraw dan menyusun program belajar sesuai dengan kemampuan pemain yang dimiliki.
3. Memperbanyak model belajar teknik *smash* kedeng pada permainan sepak takraw yang lebih bervariasi dan kreatif, sehingga menyenangkan bagi para pemain.
4. Meningkatkan pembinaan sepak takraw khususnya di kalangan pelajar.
5. Sebagai sumbangan kepada guru dan guru untuk membuat model belajar *smash* kedeng dalam cabang olahraga sepak takraw.