

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 keseluruhan aspek manusia adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani tentunya mempunyai tujuan-tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Untuk mencapai tujuan pendidikan maka diperlukan adanya proses belajar mengajar yakni serangkaian kegiatan timbal balik antar guru dan siswa, untuk itu diperlukan adanya rangkaian kegiatan belajar yang terencana. Dengan pendidikan yang terencana serta bimbingan yang baik tujuan pendidikan akan tercapai dengan baik pula.

Salah satu proses kegiatan belajar mengajar dan adanya interaksi di sekolah adalah melalui pembelajaran pendidikan jasmani. Olahraga saat ini mengalami peningkatan yang begitu pesat. Selain itu olahraga saat ini sudah

menjadi kebutuhan di semua lapisan masyarakat baik pria maupun wanita, dari semua kalangan usia. Hal tersebut dikarenakan olahraga mempunyai dampak besar dalam membentuk karakter individu. Dengan pembinaan di bidang olahraga dapat menjadikannya salah satu faktor untuk bisa membangun bangsa ini, serta dengan adanya olahraga dapat memberikan manfaat untuk sehat jasmani dan rohani.

Sepaktakraw merupakan cabang olahraga permainan yang didalamnya ada gerakan-gerakan dari cabang lain seperti: sepakbola, taekwondo, dan senam. Permainan ini dilakukan dua regu yang berlawanan, setiap regu terdiri dari tiga orang pemain yang terpisahkan oleh net. Sebagai olahraga beregu, Sepaktakraw adalah suatu permainan yang dilakukan diatas lapangan empat persegi panjang, rata, baik terbuka (*outdoor*) maupun tertutup (*indoor*) serta bebas dari rintangan.

Dengan berkembangnya cabang olahraga di tanah air, maka dirasakan perlu adanya wadah pembinaan yang lebih terarah terhadap pembinaan olahraga tradisional rakyat Indonesia. Olahraga ini juga telah menjadi bagian dari budaya Melayu, Minangkabau dan beberapa daerah di Indonesia, maka hal ini memperkuat pendapat yang menyatakan bahwa sepak raga merupakan olahraga asli dari Indonesia. Dengan berkembangnya cabang olahraga di tanah air, maka dirasakan perlu adanya wadah pembinaan yang lebih terarah kearah usaha

Olahraga sepaktakraw adalah salah satu cabang olahraga yang berkembang pesat di Asia Tenggara yang dimana pertandingan Asean, Asia maupun tingkat Internasional atau kejuaraan antar Klub Dunia. Indonesia sendiri mampu meraih posisi teratas diajang olahraga SEA GAMES 2023 Kamboja, olahraga ini pun sudah mulai dikenal oleh beberapa negara Eropa dan Amerika. Dampak perkembangan olahraga sepaktakraw di mancanegara ini akan menimbulkan persaingan yang semakin ketat. Secara singkat sejarah sepaktakraw, pada tahun 1965 dibentuk ASTAF (Asian Sepak Takraw Federation) jika dibentuk ISTAF (Internasional Sepak Takraw Federation). Pada tahun 1981 PERSERASI (Persatuan Sepak Raga Seluru Indonesia) resmi

diterima sebagai anggota KONI, kemudian berganti nama menjadi PERSETASI (Persatuan Sepak Takraw Seluruh Indonesia). Pada tahun 2005 sesuai hasil munas, PERSETASI resmi berubah nama menjadi PSTI (Persatuan Sepak Takraw Indonesia). Melalui induk organisasi PB PSTI (Pengurus Besar Persatuan Sepak Takraw Indonesia) dan Pengurus PSTI seluruh Indonesia atau yang dikenal sebagai Pengprov PSTI, cabang sepaktakraw sudah mulai dikenalkan kepada masyarakat umum dan sudah mulai dipertandingkan. Dalam perkembangan sepaktakraw di Indonesia, olahraga ini sudah mulai populer di berbagai kalangan masyarakat, sehingga olahraga ini sudah dapat dipertandingkan dalam event Nasional seperti PON, POMNAS, dan POPNAS. Beberapa daerah di Indonesia mengalami kemajuan yang sangat pesat dalam pembinaan prestasi.

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.

Permainan sepaktakraw ditingkat satuan pendidikan, terutama ditingkat sekolah menengah, menjadi salah satu olahraga permainan yang banyak digemari dan dipertandingkan ditingkat satuan pendidikan. Dalam pelatihan sepaktakraw terdapat banyak masalah yang dapat membuat latihan menjadi kurang efektif dan terkontrol. Salah satunya dalam latihan umpan yang masih

banyak mengalami kendala yaitu dalam meningkatkan ketepatan umpan pada saat permainan berlangsung.

Dalam mempelajari salah satu teknik dasar sepak takraw, yang berkaitan erat dengan aktivitas gerak yaitu umpan, karena umpan adalah sebuah teknik yang sangat berperan penting dalam keterampilan bermain dimana seorang apit memberikan bola yang memiliki akurasi dan ketinggian yang pas sehingga smash mudah memukul bola dengan baik karena bola yang diangkat tepat dan dapat diarahkan ke lawan sebagai serangan akhir dari permainan sepak takraw dan mampu memperoleh angka.

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

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada siswa ekstrakurikuler sekolah menengah pertama umumnya siswa sudah memiliki teknik dasar yang baik. Namun kendala yang dihadapi masih banyak ditemukan hampir semua siswa tidak dapat mengumpan bola dengan baik, atau lebih tepatnya kesalahan dalam ketepatan umpan. Hal ini disebabkan karena selain kurang menguasai teknik umpan dengan baik juga disebabkan tidak adanya pelatihan khusus mengumpan, Sehingga berdampak pada serangan akhir dimana seorang *smash* sering mengalami kesulitan bahkan gagal mencetak poin. Peran seorang umpan sangat penting dalam sepak takraw dimana seorang umpan harus fokus dalam memberikan umpan tepat dan akurat sesuai sasaran untuk seorang *smash* melakukannya.

Peran seorang umpan memiliki ketepatan mengumpan kepada seorang *smash* sebelum, hal ini dilakukan agar dapat meminimalisir terkena blok dari pemain lawan. Setelah itu dengan memberikan umpan yang akurat, seorang *smash* akan melakukan tugasnya untuk menciptakan angka. Tentunya hal ini

membuktikan betapa pentingnya ketepatan umpan dalam permainan sepak takraw. Namun pada kenyataannya yang terjadi siswa ekstrakurikuler pada tingkat sekolah menengah pertama belum mampu menjalankan perannya sebagai umpan dengan baik.

Jika siswa menguasai teknik dasar dengan baik, maka siswa dapat melakukan teknik umpan yang lebih efisien dan terarah pada tempatnya yang menjadi titik sasaran umpan sehingga *smash* melakukan tugasnya dengan baik. Teknik umpan yang dilakukan dengan baik juga dapat membuat lawan kesulitan untuk memblokir *smash* serta bisa membuat serangan lebih bervariasi. Tetapi karena kurangnya pembelajaran khusus mengumpan sepaktakraw pelatih, sehingga perlu adanya terobosan baru dalam proses belajar umpan sepaktakraw pada siswa ekstrakurikuler pada tingkatan sekolah menengah pertama, kebutuhan-kebutuhan tersebut dapat diaplikasikan melalui model yang inovatif dan tidak monoton.

Berdasarkan uraian tersebut di atas penulis akan melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Model Belajar Umpan Dalam Permainan Sepaktakraw Pada Siswa Ektrakurikuler SMP. Dengan mengembangkan berbagai bentuk model belajar umpan dari yang pernah ada sebelumnya serta menganalisis kekurangan yang perlu diperbaiki ataupun disempurnakan. Sehingga dapat menambah referensi model belajar umpan yang baru karena mempunyai banyak pilihan dalam melakukan variasi belajar dan mampu membantu melihat perkembangan secara efektif siswa ekstrakurikuler sekolah menengah pertama

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan alasan yang telah diuraikan di atas, maka fokus dari penelitian ini adalah upaya meningkatkan kemampuan umpan dengan Pengembangan Model Belajar Umpan Dalam Permainan Sepaktakraw pada Siswa Ektrakurikuler SMP

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. Bagaimana membuat model belajar umpan dalam permainan sepak takraw dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa ekstrakurikuler SMP ?
2. Bagaimana efektivitas model belajar umpan dalam permainan sepak takraw pada siswa ekstrakurikuler SMP ?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai model-model belajar umpan dan menjadi sarana pengembangan ilmu pengetahuan di masa mendatang

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan bagi siswa dapat dijadikan sebagai peningkatan kemampuan belajar umpan dalam permainan sepak takraw, serta siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan

b. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat bagi implementasi pengetahuan penulis atas model belajar umpan dalam permainan sepak takraw dan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi ilmu pengetahuan atas efektivitas dari model belajar umpan yang dikembangkan.