

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

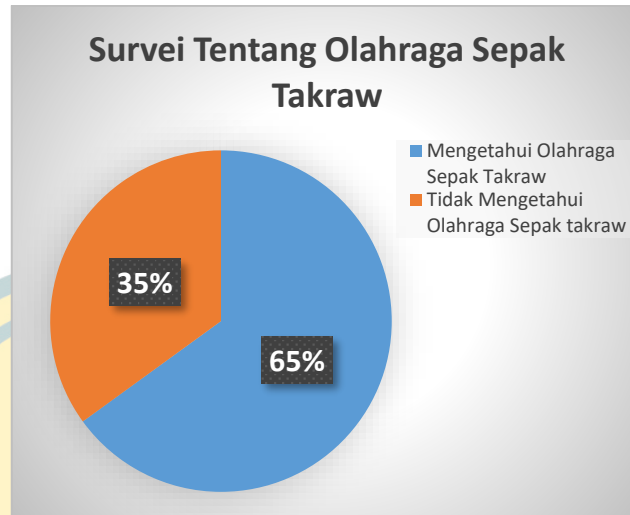
Prestasi olahraga tidak hanya mencerminkan kemampuan fisik dan teknik, tetapi juga menunjukkan mentalitas, kedisiplinan, dan semangat juang yang tinggi. Selain itu, prestasi olahraga sering menjadi sumber inspirasi bagi masyarakat, meningkatkan rasa kebanggaan, dan mempererat persatuan. Dalam konteks yang lebih luas, prestasi olahraga juga memiliki dampak positif pada promosi kesehatan, peningkatan reputasi di tingkat nasional maupun internasional, serta mendorong pengembangan olahraga di suatu wilayah atau negara. Peningkatan prestasi dalam bidang olahraga selain membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai juga diperlukan pembinaan prestasi terutama sejak usia dini (Aji,2023). Proses pembinaan olahraga di usia dini tersebut harus dilakukan secara terus menerus dan berkelanjutan guna memperbaiki kondisi pencapaian prestasi olahraga Indonesia yang secara umum menunjukkan inkonsistensi.

Cabang olahraga sepak takraw merupakan salah satu cabang olahraga yang menyumbangkan prestasi internasional tingkat Asia. Cabang olahraga sepak takraw berkembang masih di tingkat Asia dikarenakan olahraga sepak takraw merupakan olahraga tradisional bangsa melayu. Beberapa negara mengklaim olahraga sepak takraw berasal dari negara mereka. Indonesia salah satu negara yang meklaim bahwa olahraga sepak takraw berasal dari Indonesia. Sepak takraw di Indonesia dulunya dikenal dengan sepak raga. Bahkan saat ini sepak raga masuk menjadi salah satu cabang olahraga dalam Pelestari Olahraga Tradisional Indonesia (PORTINA). PORTINA merupakan salah satu Induk Olahraga atau Inorga dalam Komite Olahraga Masyarakat (KORMI). Pada mulanya di Indonesia sepak takraw dikenal dengan sebutan sepak raga, dimana beberapa orang memainkan bola yang terbuat dari rotan secara bergantian menggunakan kaki, paha, kepala, dan bahu (seluruh anggota tubuh kecuali tangan) serta bola tidak boleh jatuh ke tanah. Namun seiring berjalan waktu olahraga sepak takraw menjadi olahraga yang dipertandingkan dan memiliki peraturan permainan dan bahkan saat ini olahraga sepak takraw sudah masuk dalam pertandingan ASIAN Games atau pesta olahraga

tingkat Asia. Dengan demikian, seharusnya olahraga sepak takraw sudah memasyarakat di Indonesia.

Kenyataannya olahraga ini masih asing bagi anak-anak dan hanya di daerah tertentu saja, ditambah kondisi saat ini dimana kemajuan teknologi makin berkembang yang mengakibatkan perubahan perilaku masyarakat yang dapat mengurangi aktivitas gerak. Menurut Fauziah (2013), kemajuan teknologi informasi pada kehidupan umat manusia memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada dimasyarakat, akibatnya segala informasi yang bersifat positif maupun negatif dapat dengan mudah diakses seluruh masyarakat dan diakui atau tidak, perlahan-lahan mulai mengubah pola hidup dan pola pemikiran masyarakat. Perkembangan permainanpun sangat berpengaruh kepada anak-anak dan yang saat ini digemari anak-anak adalah game online. Selain game online, anak-anak juga lebih tertarik dengan teknologi dibandingkan dengan aktivitas fisik. Hal ini juga disebabkan kurangnya promosi tentang aktifitas fisik seperti olahraga-olahraga ke dunia teknologi. *“Technology considered being a big part of people’s daily lives; it is important and vital that children learn how to use it at an early age”*(Nawzad et al., 2018), yang berarti teknologi dianggap sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari dan menuntut anak-anak belajar menggunakan teknologi sejak usia dini.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti ke beberapa sekolah yang ada di Kota Palembang, permainan olahraga sepak takraw cukup diminati oleh siswa karena olahraga sepak takraw bagi siswa adalah olahraga yang menarik dan luar biasa. Namun hal ini tidak di dukung kenyataan dilapangan karena masih jarang guru yang mengajarkan materi permainan olahraga sepak takraw pada mata pelajaran pendidikan jasmani dan hanya ada beberapa sekolah yang memiliki ekstrakurikuler sepak takraw. Berikut persentase hasil survey tentang olahraga sepak takraw yang dilakukan pada siswa Sekolah menengah Pertama (SMP) yang ada di kota Palembang yaitu SMP Negeri 19 Palembang, SMP Negeri 44 Palembang, SMP Negeri 20 Palembang, SMP Negeri 18 Palembang, SMP Negeri 15 Palembang, SMP PGRI 01 Palembang, dan SMP PGRI 07 Palembang yaitu:



Gambar 1.1. Persentase Survei Olahraga Sepak Takraw di SMP Kota Palembang

Hasil survey menunjukkan bahwa 35% siswa SMP belum mengetahui sama sekali olahraga sepak takraw. Sedangkan 65% siswa SMP di Kota Palembang sudah mengetahui tentang olahraga sepak takraw namun dari 65% tersebut hanya 10% yang pernah memainkan olahraga sepak takraw, 55% lainnya hanya mengetahui tentang olahraga sepak takraw dari gambar, video atau pernah melihat bolanya saja.

Dilihat dari hasil observasi di lapangan, sebagian besar sekolah tidak bermasalah dengan sarana dan prasarana olahraga sepak takraw karena memang olahraga sepak takraw tidak membutuhkan biaya yang mahal dalam hal sarana dan prasarana. Hal ini sesuai dengan pendapat (Sanitate et al., 2016) yaitu peralatan yang dibutuhkan untuk bermain sepak takraw meliputi lapangan, net, dan bola jenis takraw. Lapangan dapat berupa lapangan bulu tangkis, voli, atau tenis, atau area rumput yang ditandai. Tinggi net dapat dimodifikasi untuk mengakomodasi tingkat keterampilan pemain. Bola Takraw yang terbuat dari plastik anyaman tersedia dan dapat dibeli di toko olahraga bahkan dapat juga menggunakan boal yang terbuat dari rotan alami. Bahkan untuk latihan individu, bola dapat dibuat dengan merekatkan pita atletik ringan di sekitar koran untuk membuat bola berukuran 5 inci atau 6 inci. Itu artinya sangat mudah mendapatkan peralatan untuk bermain sepak takraw.

Sepak takraw merupakan olahraga yang unik karena dibutuhkan keahlian untuk memainkannya, seorang pemain harus memainkan bola dengan seluruh

anggota tubuh kecuali tangan tanpa terjatuh ke lantai, begitu juga bentuk bolanya yang unik. Menurut Syakir et al., (2014) *“The sepak takraw ball is unique since it is not enclosed like any other balls, as such air can pass through the ball and there are many seams on its surface”*. Bola sepak takraw tidak tertutup dan memiliki lubang yang terdiri dari 12 lubang sehingga dapat dilewati udara ke dalam bola dan memiliki permukaan berupa anyaman-anyaman rotan yang tidak rata. Keunikan ini membuat olahraga sepak takraw menjadi olahraga yang memiliki daya tarik tersendiri bagi orang yang menyaksikan olahraga ini.

Sepak takraw merupakan olahraga setengah akrobatik karena membutuhkan kemahiran dan ketangkasan dalam memainkannya. Dalam permainan sepak takraw ada gerakan-gerakan yang membutuhkan keahlian seperti mengangkat satu kaki ke atas untuk menendang bola, gerakan melompat, dan gerakan salto. *Sepak takraw is a spectacular three-a-side game in which a ball is propelled over a high net using any part of the body other than the hands-usually the foot, knee, shoulder, or head. The game combines soccer and gymnastics* (Maselena & Hasan, 2013). Hal ini senada dengan Udomtaku et al., (2014) yang mengatakan bahwa *sepaktakraw is a kind of sport combining skills of playing ball with gymnastic and quickness as same as volleyball. Parts of the body including head, chest, feet, and thighs are allow players to use in order to move the ball over the net on the court with the same size as double badminton court. In one team, consists of 3 players with different positions, to scores 21 points for the winning in each set. The first team who reach 2 winning sets is the winner of the game.*

Sepak takraw merupakan olahraga yang spektakuler yang dimainkan oleh dua regu, masing-masing regu terdiri dari tiga pemain. Bola disepak atau didorong melewati jaring menggunakan bagian tubuh manapun seperti kaki, paha, lutut, kepala kecuali tangan. Permainan dimulai dengan tim yang melakukan sepak mula, dua pemain apit berdiri di dalam setengah lingkaran dekat net dan salah satu diantaranya mengumpan bola menggunakan tangan selanjutnya pemain yang menjadi server (pemain yang berdiri di tengah) berdiri dengan satu kaki di dalam lingkaran di tengah lapangan lalu melakukan servis dengan cara menendang bola hingga melewati jaring atau net, kaki tumpuan tidak boleh keluar lingkaran sebelum bola yang disepak melewati net. Sedangkan regu yang bertahan mengambil posisi

bebas berusaha menjinakkan bola dan membuat serangan balik kepada lawannya, begitu seterusnya hingga mendapatkan poin.

Dalam pertandingan, ada banyak nomor sepak takraw diantaranya nomor tim yang terdiri dari 3 regu, nomor pertandingan beregu yang terdiri dari 3 (tiga) pemain inti dan 2 (dua) pemain cadangan, nomor pertandingan double event terdiri dari 2 (dua) pemain inti dan 1 (satu) pemain cadangan, nomor pertandingan quarter terdiri dari 4 (empat) pemain inti dan 2 (dua) pemain cadangan, dan nomor pertandingan hoop terdiri dari 5 (lima) pemain inti dan 1 (satu) pemain cadangan. Setiap nomor memiliki peraturan pertandingan yang berbeda seperti jumlah pemain dan posisi servis dan lapangan. Namun pada dasarnya untuk mencapai hasil yang maksimal, setiap pemain harus menguasai teknik dasar sepak takraw yaitu sepak sila, sepak kura, memaha, menyundul, servis, *smash*, dan *block*. Teknik-teknik ini harus dikuasai atlet untuk menunjang penampilannya dalam bermain sepak takraw yang baik guna mencapai prestasi yang optimal.

Prestasi sepak takraw khususnya di Sumatera Selatan masih belum menonjol. Jika dianalisis dari hasil wawancara dengan guru olahraga, hal ini disebabkan kurangnya pertandingan cabang olahraga sepak takraw yang diselenggarakan tingkat daerah, selain pertandingan yang masih sangat kurang pelatihan pelatih untuk meningkatkan kualitas pelatih juga masih sangat minim. Hal ini terbukti dari tahun 2019 hingga tahun 2022 hanya satu kali diadakan pelatihan pelatih tingkat daerah sehingga hal ini memicu kurangnya motivasi dan keterbaruan ilmu kepelatihan pelatih sepak takraw di Sumatera Selatan.

Sedangkan dalam permainan sepak takraw ada banyak keterampilan yang diperlukan. Menurut Rahman dalam (Hanif, 2015), penguasaan keterampilan sepak takraw yang diperlukan oleh pemain yaitu keterampilan individual dan keterampilan penguasaan pertandingan. Keterampilan individual yang dimaksud berupa keterampilan sepak sila, sepak kura, sepak badek, sepak cungkil, memaha, mendada, dan menyundul. Sedangkan keterampilan penguasaan pertandingan berupa teknik servis, timangan atau umpan, teknik *smash* dan blok. Namun yang paling utama harus dikuasai pemain yaitu sepak sila, sepak kura, memaha, menyundul, servis, umpan, *smash* dan blok. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh (Jufrianis et al., 2021) *the most important factors are the mastery of*

individual technique in playing sepak takraw and teamwork. the more perfect each player mastering the technique, the more good the quality of game. To keep the game played well, the player must master the basic technique very well. Hal tersebut menjelaskan bahwa kualitas permainan akan semakin baik jika pemain harus menguasai teknik dasar dengan baik.

Melihat banyaknya keterampilan yang perlu dikuasai oleh pemain maka perlu latihan secara berkesinambungan dan diperlukan ilmu melatih mulai dari kognitif, asosiatif hingga terjadi otomatisasi gerakan yang baik. Berlatih adalah salah satu cara untuk dapat menguasai berbagai keterampilan yang diperlukan dalam permainan sepak takraw. Untuk dapat berlatih dengan benar, maka setiap pemain atau atlet yang akan menekuni olahraga sepak takraw, harus memahami dahulu unsur gerakan apa saja yang harus dikuasai. Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman tersebut adalah dengan cara belajar atau mengamati gerakan baik secara langsung maupun melalui media tertentu. Semakin banyak dan jelas informasi yang didapat, maka akan semakin mempermudah proses latihan berikutnya.

Pada setiap sesi latihan, sebelum memasuki praktik gerakan yang sesungguhnya, seringkali pelatih atau guru memberikan penjelasan singkat dan contoh gerakan. Hal ini dilakukan agar siswa lebih siap dalam mempraktikkan gerakan tertentu. Selain itu, dalam pembelajaran intrakurikuler maupun ekstrakurikuler pendidikan jasmani, bukan hanya mengembangkan aspek psikomotor, namun juga aspek kognitif, afektif, spiritual dan sosial. Pada sekolah menengah pertama sesuai dengan tujuan kurikulumnya yang mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan, Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler dan/ atau ekstrakurikuler (Permendikbud, 2016)

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada kegiatan ekstrakurikuler sepak takraw di Kota Palembang seperti yang dijelaskan sebelumnya salah satunya adalah kurangnya kompetensi pelatih dan keterbatasan media serta keterbatasan waktu latihan. Menurut Solis, (2022) *“A coach plays the most vital role in defining the performance of their athletes. It is his duty to push his athletes to their best condition whether physically, mentally, spiritually, or emotionally to maximize*

their talents. The coach's negligence to perform such things would surely lead to failure. A coach is responsible for understanding the impact of his coaching competence on the performance of their athletes. The coaching competence of any coach results in either positive or negative effects on his team or athletes." Hal ini menjelaskan bahwa seorang pelatih memiliki peran yang penting dalam performa atletnya, tugasnya mendorong para atletnya mencapai kondisi terbaik mereka baik secara fisik, mental, spiritual, atau emosional untuk memaksimalkan bakat yang mereka miliki. Pelatih yang menentukan seperti apa latihan akan dilaksanakan, metode, media, dan waktu yang digunakan juga pelatih yang menentukan.

Hal ini berbanding terbalik dengan kenyataannya, Pembinaan olahragawan pemula biasanya dilakukan pelatih yang memiliki pengetahuan melatih tingkat dasar yang tentunya kemampuan melatihnya sangat terbatas. Pelatih terbaik yang memiliki kompetensi biasanya melatih atlet senior. Hal yang sungguh ironis bahwa justru pada umur-umur yang kritis dan peka untuk pembinaan kemampuan fisik, olahragawan pemula ditangani pelatih yang kurang memadai (Gani,2020) .

Selain permasalahan tersebut, Dalam penelitian Priambudhi & Tommy, (2021) yang berjudul Analisis Minat Siswa terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani ditinjau dari maraknya Akses Game Online hasilnya yaitu pengaruh aktivitas bermain game online terhadap minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani berpengaruh negative. Itu artinya adanya pengurangan minat siswa terhadap aktifitas fisik yang diakibatkan oleh perilaku anak-anak usia pelajar yang sering memainkan game online. Bukan hanya pendidikan jasmani, minat siswa mengikuti ekstrakurikuler olahraga termasuk olahraga sepak takraw tentunya juga berpengaruh. Dengan demikian dalam pendidikan jasmani dan kegiatan olahraga harus ada pembaharuan dan pengembangan mengikuti karakteristik peserta didik yang berkembang mengikuti perubahan zaman.

Dari penelitian relevan di atas perlu adanya pembaharuan atau pengembangan model latihan yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat saat ini, dimana perkembangan teknologi yang begitu cepat tersebut juga mempengaruhi karakteristik anak-anak usia pelajar yang secara

otomatis juga mempengaruhi minat dan motivasi mereka terhadap sesuatu terutama teknologi. Sebagai seorang pelatih sudah seharusnya mampu menyesuaikan diri membuat rancangan latihan berupa metode, strategi, serta media yang digunakan sesuai dengan karakteristik anak pada zamannya.

Dunia olahraga saat ini juga banyak membuat media ajar yang memanfaatkan teknologi. Mulai dari video latihan biasa hingga menggunakan aplikasi-aplikasi untuk menunjang proses latihan yang menarik. Salah satunya saat ini sudah mulai memanfaatkan teknologi multimedia interaktif. Pada dasarnya multimedia merupakan salah satu ilmu turunan teknologi komputer yang dapat dijadikan sebagai alat penyampai informasi dimana di dalamnya menyajikan teks, suara, gambar, animasi dan video (Fauzan et al., 2015). Multimedia terdiri dari dua yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier merupakan multimedia yang tidak memiliki kontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna dan berjalan secara berurutan seperti TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif merupakan multimedia yang memiliki alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih yang mana yang akan di proses atau diputar dan digunakan selanjutnya (Fikri & Madona, 2018)

Kaitannya dengan sepak takraw di sekolah ataupun kegiatan ekstrakurikuler yaitu sepak takraw merupakan olahraga yang bagi sebagian besar siswa merupakan materi yang cukup sulit untuk dilaksanakan. Hal tersebut dikarenakan olahraga sepak takraw merupakan olahraga setengah akrobatik. Jika melihat orang memainkannya yang difikirkan adalah olahraga sepak takraw adalah olahraga yang unik, luar biasa mengagumkan namun sulit untuk dilakukan. Berdasarkan observasi ditemukan beberapa kendala saat latihan berlangsung antara lain: kurangnya variasi latihan, banyaknya kesalahan gerak siswa saat melakukan teknik dasar sepak takraw, keterbatasan media pembelajaran sepak takraw di sekolah atau ekstrakurikuler dan keterbatasan jam latihan di ekstrakurikuler.

Beberapa kendala di atas pada dasarnya dapat diefisiensikan karena berdasarkan hasil penyebaran angket siswa sangat tertarik dengan olahraga permainan sepak takraw, sekolah-sekolah tersebut juga memiliki fasilitas-fasilitas pendukung yang sangat luar biasa dan dapat dimanfaatkan dalam proses latihan. Diantaranya sekolah memiliki fasilitas lapangan sepak takraw karena lapangan sepak takraw ukurannya sama dengan olahraga bulu tangkis yaitu 13,40 m x 6,10 m dan juga dapat dimainkan dilapangan yang tidak teralalu luas sehingga setiap

sekolah tidak terkendala dalam hal sarana yang digunakan, selanjutnya sekolah memiliki laboratorium komputer yang dapat dimanfaatkan sebagai media ajar menggunakan teknologi seperti aplikasi multimedia interaktif, saat ini juga peserta didik rata-rata memiliki smartphone untuk mendukung latihan, dan yang paling utama sekolah juga memiliki guru yang berkompentensi pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Namun yang menjadi ancaman adalah seperti yang dijelaskan sebelumnya, percepatan teknologi mendorong pembelajaran konvensional kearah pembelajaran digitalisasi yang menuntut siswa cakap teknologi sebagai keterampilan siswa dalam memanfaatkan sumber belajar yang ada. Selain itu, percepatan teknologi juga merubah karakteristik peserta didik yang lebih menyenangi sumber belajar menggunakan teknologi. Untuk ekstrakurikuler sepak takraw sendiri yang menjadi ancaman adalah kurangnya pelatihan kompetensi pelatih sepak takraw dikegiatan ekstrakurikler sekolah.

Dengan demikian proses latihan sepak takraw pada kegiatan ekstrakurikuler harus ada pembaharuan atau pengembangan. Pembaharuan tersebut tentunya harus sesuai dan mampu menjawab permasalahan yang dijelaskan sebelumnya yaitu memberikan referensi model latihan yang akan digunakan untuk proses latihan guna meningkatkan kualitas latihan yang akan dilaksanakan, selain itu model latihan tersebut harus dikemas juga agar mudah digunakan pelatih dan atlet di era sekarang. Dengan demikian model latihan tersebut harus dikemas dalam sebuah media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini sehingga minat dan motivasi peserta didik meningkat dalam mengikuti latihan ekstrakurikuler sepak takraw. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, penggunaan teknologi dalam latihan merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menarik minat dan motivasi peserta didik dalam latihan.

Dalam pembinaan atlet pemula di olahraga sepak takraw, sering kali metode latihan yang diterapkan langsung berfokus pada praktik teknik-teknik dasar dengan menggunakan bola. Teknik-teknik tersebut, seperti sepakan, sundulan, atau penguasaan bola dengan kaki, merupakan keterampilan yang memerlukan koordinasi tubuh, konsentrasi tinggi, serta kekuatan otot yang terlatih. Namun, bagi pemula, teknik ini sering kali terasa sulit untuk dilakukan, terutama karena mereka belum memiliki fondasi dasar yang kuat dalam hal kelenturan, kecepatan, dan kontrol gerakan. Pendekatan langsung ke bola tanpa memberikan penguasaan teknik dasar secara bertahap dapat menyebabkan beberapa kendala, seperti kesulitan memahami gerakan, rasa frustrasi akibat kegagalan yang berulang, serta

risiko cedera. Selain itu, metode ini sering membuat atlet pemula kehilangan rasa percaya diri karena merasa tidak mampu menguasai teknik dengan baik. Idealnya, model latihan untuk pemula seharusnya dirancang secara bertahap. Dimulai dari latihan tanpa bola untuk membangun pemahaman gerakan dasar dan mengembangkan kekuatan serta kelincuhan tubuh. Setelah itu, latihan dapat dilanjutkan dengan penggunaan alat bantu atau bola yang lebih ringan untuk membantu atlet menguasai teknik secara perlahan sebelum beralih ke praktik dengan bola resmi. Pendekatan ini akan lebih efektif dalam membangun keterampilan, meningkatkan motivasi, dan mempersiapkan atlet untuk bermain secara optimal.

Beberapa peneliti telah melakukan penelitian pengembangan model latihan pada cabang olahraga sepak takraw. Seperti yang dilakukan oleh Abdillah (2021), menyatakan pengembangan model latihan sepak sila dalam permainan sepak takraw sangat layak digunakan untuk melatih sepak sila. Terdapat enam model latihan yang dikembangkan dengan tahapan mulai dari model latihan secara individu, berpasangan dan berkelompok. Natal & Ragang, (2021) juga melakukan penelitian pengembangan model latihan teknik dasar sepak kura berbantuan alat dalam permainan sepak takraw yang terdiri dari 3 model latihan dengan 23 bentuk variasi latihan yang disusun dalam buku pedoman latihan.

Atmaja & Anggorowati, 2019 juga mengembangkan model permainan sepahtakraw yang terdiri dari 10 jenis permainan yang dikelompokkan menjadi 5 kategori teknik dasar bermain yaitu 1) teknik sepakan: permainan (bola apung, bola jinak, bola bomerang dan bolan); 2) teknik bertahan: permainan (ombak bola, bolarus, dan bosi); 3) teknik servis: permainan sepak sila bolvis; (4) teknik smash: permainan bomes; dan 5) game: permainan bola vokra dengan kelebihan model permainan yang sangat cocok diterapkan dalam latihan sepak takraw di SD karena model permainan sesuai dengan karakteristik anak SD. Namun kekurangannya yaitu Model Permainan yang dikembangkan dituangkan hanya dalam bentuk buku sehingga siswa tidak dapat dengan mudah secara mandiri mempelajari penjelasan model permainan dan difokuskan untuk anak sekolah dasar dan pengembangan berbasis permainan yang langsung bola. Permainan ini tidak cocok dipraktekkan untuk anak yang baru mengenal sepak takraw dikarenakan permainan langsung menggunakan bola tanpa memperhatikan kesiapan siswa dalam melakukan gerakan yang sulit karena siswa belum memiliki dasar keterampilan yang memadai untuk menguasai teknik tersebut

Nugroho & Sulaiman, (2021) juga menghasilkan aplikasi Go-Takraw merupakan aplikasi untuk mata pelajaran PJOK materi Sepaktakraw yang berbasis mobile dengan tujuan untuk memudahkan dalam mempelajari Sepaktakraw. Media pembelajaran sepak takraw berbasis android memiliki kelebihan yaitu dapat di akses oleh siapa saja dan kapan saja serta terdapat konten yang lengkap mengenai sepak takraw mulai dari kompetensi yang harus dikuasai dalam olahraga sepak takraw, penjelasan materi sepak takraw, video teknik dasar sepak takraw, menu evaluasi. Media tersebut harus diakses menggunakan kuota. Selain itu walaupun konten yang terdapat di aplikasi sudah lengkap namun hanya video teknik dasar sepak takraw bukan model latihan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan menguasai teknik dasar sepak takraw.

Berdasarkan analisis dari beberapa penelitian di atas, telah ditemukan beberapa kesenjangan penelitian (*research gap*) antara lain : 1) penelitian yang ada telah menunjukkan bahwa model latihan yang dikembangkan layak untuk diterapkan dalam meningkatkan teknik dasar sepak takraw namun perlu model latihan untuk pemula seharusnya dirancang secara bertahap mulai dari pembentukan anatomi tubuh dan koordinasi gerak terlebih dahulu, 2) Penelitian yang ada telah membuktikan bahwa model latihan harus bervariasi dan menyenangkan agar menarik minat anak untuk terus mengikuti latihan namun belum fokus pada pendekatan bertahap yang mempertimbangkan tingkat kesiapan dan kemampuan dasar anak, terutama dalam menguasai gerakan yang kompleks seperti dalam olahraga Sepak Takraw. Model latihan yang kurang terstruktur sering kali mengabaikan kebutuhan untuk membangun keterampilan dasar secara sistematis sebelum memperkenalkan teknik yang lebih sulit, 3) Penelitian sudah menggunakan kemajuan teknologi namun hanya fokus pada salah satu teknik dasar dan belum menyeluruh sehingga masih kurang efektif dalam mengembangkan semua aspek keterampilan yang diperlukan sebagai referensi yang lengkap bagi pengguna.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, peneliti akan mengembangkan model latihan teknik dasar sepak takraw berbasis multimedia interaktif. Model latihan yang dikembangkan yaitu model latihan untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar sepak sila, sepak kura, memaha, dan menyundul. Model latihan yang dikembangkan berupa model latihan yang didesain bertahap mulai dari pengenalan gerakan-gerakan terlebih dahulu tanpa bola, kemudian bertahap ke gerakan yang lebih sulit. Setelah pemain mulai terbiasa dengan gerakan tersebut baru

dikombinasikan menggunakan bola baik latihan secara individu, berpasangan, dan berkelompok. Selanjutnya model latihan yang dikembangkan dituangkan dalam aplikasi multimedia interaktif. Dalam aplikasi tersebut tidak hanya model latihan yang dikembangkan namun juga dilengkapi mulai dari sejarah sepak takraw, peraturan pertandingan, pengenalan teknik dasar sepak takraw, instrumen tes teknik dasar sepak takraw, dan juga kuis interaktif.

Berdasarkan uraian di atas, upaya yang tepat untuk mendukung latihan pada kegiatan ekstrakurikuler sepak takraw salah satunya adalah dengan mengembangkan model latihan teknik dasar sepak takraw yang dikemas dalam aplikasi multimedia interaktif. Menurut Tamammudin & Widodo, (2020) menjelaskan bahwa seorang atlet yang ingin meningkatkan kemampuannya dengan cara melaksanakan program latihan dengan baik dan benar agar kemampuannya meningkat dan berprestasi, prestasi dapat diperoleh dengan latihan yang rutin dan terprogram secara baik. Latihan proses yang sistematis dari berlatih yang dilaksanakan berkali-kali dengan menambah beban latihan dari hari ke hari.

Pengembangan model latihan teknik dasar sepak takraw menggunakan aplikasi multimedia interaktif ini harus mengacu pada teori tersebut dengan menyajikan video dan program latihan sehingga siswa yang mengikuti ekstrakurikuler dapat latihan mengikuti video yang ada secara nyata. Selanjutnya media yang dibuat harus memiliki interaksi dengan pengguna seperti terdapat game yang bersifat kognitif maupun psikomotorik. Model latihan yang dikembangkan dan dituangkan dalam bentuk aplikasi ini juga berkontribusi untuk meningkatkan kompetensi pelatih atau guru olahraga tentang olahraga sepak takraw karena tentunya dapat menjadi referensi bagi pelatih yang selama ini sangat minim mendapatkan pelatihan-pelatihan melatih olahraga sepak takraw.

Dari hal itu, diharapkan kompetensi yang dimiliki oleh guru olahraga atau pelatih sepak takraw dapat meningkat sehingga berdampak pada pencapaian prestasi olahraga sepak takraw di Sumatera Selatan. Selain itu, juga diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap kebugaran jasmani anak-anak dengan cara meningkatkan aktivitas fisik, dapat meningkatkan kemampuan teknik dasar sepak takraw, serta dapat memperkenalkan dan memasyarakat olahraga sepak takraw kepada peserta didik.

B. Pembatasan Penelitian

Penelitian ini fokus pada masalah penguasaan teknik dasar sepak takraw di ekstrakurikuler sepak takraw tingkat SMP, kurangnya variasi latihan, banyaknya kesalahan gerak siswa saat melakukan teknik dasar sepak takraw, keterbatasan kompetensi yang dimiliki guru atau pelatih ekstrakurikuler sepak takraw, keterbatasan media dalam mempelajari sepak takraw di sekolah dan keterbatasan jam latihan sepak takraw di sekolah.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah pengembangan model latihan teknik dasar sepak takraw berbasis aplikasi di ekstrakurikuler sepak takraw tingkat SMP?
2. Apakah pengembangan model latihan teknik dasar sepak takraw berbasis aplikasi di ekstrakurikuler sepak takraw tingkat SMP layak digunakan pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepak takraw tingkat SMP?
3. Apakah pengembangan model latihan teknik dasar sepak takraw berbasis aplikasi di ekstrakurikuler sepak takraw tingkat SMP dapat meningkatkan secara efektif teknik dasar sepak takraw?

D. Tujuan Penelitian

1. Bertujuan untuk mengembangkan model latihan teknik dasar sepak takraw berbasis aplikasi di ekstrakurikuler tingkat SMP
2. Bertujuan untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan berupa model latihan teknik dasar sepak takraw berbasis aplikasi di ekstrakurikuler sepak takraw tingkat SMP
3. Bertujuan untuk menguji efektifitas produk yang dikembangkan berupa model latihan teknik dasar sepak takraw berbasis aplikasi di ekstrakurikuler tingkat SMP

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan dari hasil penelitian ini adalah

1. Sebagai masukan untuk tenaga pelatih dalam penyampaian materi khususnya latihan teknik dasar sepak takraw.
2. Memperluas pengetahuan dalam model-model latihan teknik dasar sepak takraw.

3. Membantu tenaga pengajar di sekolah khusus pelatih ekstrakurikuler sepak takraw dalam memperoleh pengetahuan materi latihan peningkatan teknik dasar sepak takraw.
4. Memberikan suasana baru dalam penyampaian materi yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga minat dan motivasi siswa mengenai olahraga sepak takraw meningkat.
5. Mengoptimalkan proses latihan dan memberikan inspirasi untuk lebih kreatif lagi dalam menggunakan variasi latihan.
6. Sumbangan pemikiran peneliti pada bidang pelatihan khususnya bentuk model latihan teknik dasar sepak takraw berbasis aplikasi pada kegiatan ekstrakurikuler sepak takraw tingkat SMP.

F. *State of The Art*

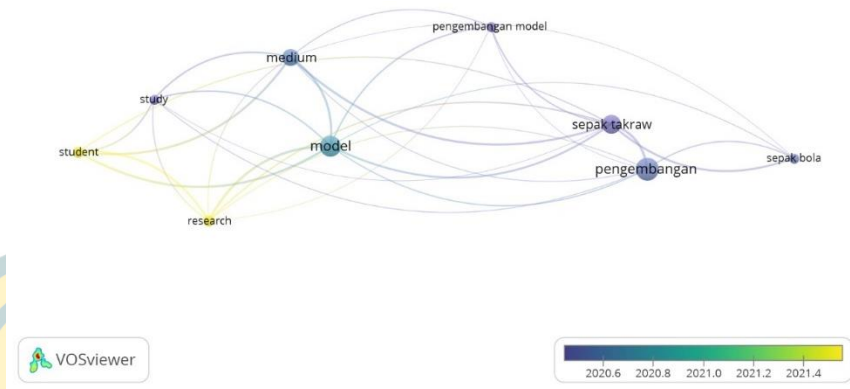
State of the art merupakan langkah awal untuk menunjukan hasil kebaruan dalam penelitian (Research Novelty). Pada penelitian ini *state of the art* berawal dari kemajuan dibidang olahraga. Olahraga saat ini menjadi salah satu bidang pilihan untuk berprestasi. Olahraga prestasi pada hakekatnya sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan dan potensi olahragawan dalam rangka meningkatkan harkat dan martabat bangsa. Di Indonesia cabang olahraga sepak takraw pada dasarnya olahraga yang cukup diminati namun belum memasyarakat. Ketika orang melihat permainan sepak takraw adalah olahraga yang unik dan luar biasa. Namun karena olahraga ini belum begitu memasyarakat sehingga orang merasa asing dan sulit untuk mempelajarinya ditambah lagi dengan berkembangnya teknologi yang begitu cepat yang juga mengubah karakteristik masyarakat. Sehingga permainan sepak takraw hanya sebatas permainan yang unik dan luar biasa untuk ditonton saja.

Peneliti melakukan dua analisis yang berbeda, pertama adalah analisis bibliometrik yang membandingkan penelitian dengan penelitian sebelumnya tentang topik yang sama, dan kedua adalah tinjauan pustaka untuk memastikan pemahaman yang padat dan luas tentang topik tersebut. Rangkuman dari kedua analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis Bibliometrik

Peneliti telah memperoleh informasi bibliometrik dari *Scopus*, *Crossreff*, *PubMed* dan *Web of science* sebagai database yang paling umum digunakan untuk analisis bibliometrik. Pemetaan bibliometrik yang digunakan dalam analisis ini

menggunakan bantuan perangkat lunak *Publish or Perish* dan *VOSviewer*. Adapun informasi yang didapatkan adalah sebagai berikut:



Gambar 1.2. Visualisasi Keterhubungan Variable

Berdasarkan gambar 1.2 di atas terlihat bahwa variable pengembangan model dan sepak takraw telah dikaji oleh peneliti sebelumnya. Didukung oleh analisis visualisasi kepadatan kata kunci peneliti menggunakan perangkat lunak VOSviewer. Adapun hasilnya sebagai berikut:



Gambar 1.3. Visualisasi Kepadatan Kata Kunci Kejadian Bersama (Co-Occurrence)

Gambar 1.3 di atas memberikan representasi visual dari kata model, pengembangan, sepak takraw. Setiap node dipelot visualisasi kepadatan kata kunci memiliki warna yang bergantung pada kepadatan item node. Dengan kata lain, warna node bergantung pada jumlah objek di lingkungan node. Kata kunci yang

lebih sering muncul berada di area kuning. Sedangkan kata kunci lebih jarang muncul berada di area hijau (Adiyoso, 2022). model, pengembangan, dan sepak takraw berada di area kuning kehijau-hijauan. Hal ini berarti variabel tersebut sering dikaji dan diteliti pada 10 tahun terakhir. Berdasarkan analisis bibliometrik di atas, peneliti akan mengembangkan penelitian yang membahas tentang model latihan teknik dasar sepak takraw berbasis aplikasi. Adapun responden penelitian ini adalah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepak takraw tingkat SMP.

2. Studi Literatur

Merujuk dari hasil observasi yang dilakukan peneliti ke sekolah mengenai minat siswa terhadap olahraga sepak takraw cukup baik namun terkendala oleh kompetensi guru atau pelatih yang ada di sekolah sehingga kegiatan ekstrakurikuler sepak takraw di sekolah sulit berkembang. Untuk itu perlu adanya pengayaan ilmu yang dapat dijadikan referensi bagi pelatih dan guru untuk meningkatkan kegiatan ekstrakurikuler sepak takraw di sekolah. Pada akhirnya peserta didik harus mampu mempraktikkan teknik dasar sepak takraw sebagai dasar agar peserta didik mampu bermain sepak takraw di lapangan, namun proses dalam mencapai keterampilan mempraktikkan teknik dasar sepak takraw tersebut perlu difasilitasi dengan lebih baik, sebab teknik dasar sepak takraw tersebut memiliki tingkat kesulitan yang lebih dibandingkan permainan-permainan cabang olahraga lain.

Beberapa penelitian telah menghasilkan produk pengembangan model latihan teknik dasar sepak takraw seperti yang telah dilakukan oleh (Alfiandi et al., 2018) menghasilkan produk pengembangan Model Latihan Sepak sila pada permainan sepak takraw Sebanyak 24 Model latihan yang sesuai dengan teori latihan dasar dengan kelebihan memberikan variasi model latihan sepak sila agar pemain tidak merasa bosan melewati latihan sepak sila dan agar tercapai teknik dasar yang maksimal. Selain itu, dapat dijadikan bahan referensi bagi para pelatih dalam membuat model latihan sepak sila sesuai dengan kemampuan atlet yang dimiliki sedangkan kekurangannya yaitu Model latihan yang dikembangkan hanya terdiri dari satu teknik dasar yaitu sepak sila dan dituangkan hanya dalam bentuk buku sehingga siswa tidak dapat dengan mudah secara mandiri mempelajari penjelasan model permainan.

Atmaja & Anggorowati, 2019 juga mengembangkan model permainan sepahtakraw yang terdiri dari 10 jenis permainan yang dikelompokkan menjadi 5

kategori teknik dasar bermain yaitu 1) teknik sepakan: permainan (bola apung, bola jinak, bola bomerang dan bolan); 2) teknik bertahan: permainan (ombak bola, bolarus, dan bos); 3) teknik servis: permainan sepak sila bolvis; (4) teknik smash: permainan bomes; dan 5) game: permainan bola vokra dengan kelebihan Model permainan yang sangat cocok diterapkan dalam latihan sepak takraw di SD karena model permainan sesuai dengan karakteristik anak SD. Namun kekurangannya yaitu Model Permainan yang dikembangkan dituangkan hanya dalam bentuk buku sehingga siswa tidak dapat dengan mudah secara mandiri mempelajari penjelasan model permainan dan difokuskan untuk anak sekolah dasar.

Yunitaningrum et al., (2020) juga menghasilkan 34 materi latihan yang dikembangkan dan layak untuk diterapkan kepada atlet untuk meningkatkan kemampuan smash sepak takraw. Adapun kelebihanya yaitu Ada banyak model latihan yang dikembangkan berbasis alat bantu untuk meningkatkan kemampuan *smash* sepak takraw bagi pemula yang dapat dijadikan referensi atau acuan bagi pelatih dalam melatih smash mulai dari awalan smash, Gerak lompat, Latihan ketepatan pukulan, Latihan smash bola gantung, latihan smash dengan variasi area posisi bola, model latihan smash dengan variasi posisi dan luas sasaran, model latihan smash dengan variasi ketinggian bola (digantung dengan target), Latihan smash dengan lemparan. Sedangkan kekurangan Model latihan yang dikembangkan khusus untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar smash dalam permainan sepak takraw sedangkan masih ada beberapa teknik dasar yang perlu diperhatikan untuk menunjang permainan sepak takraw. Selain itu model latihan dituangkan dalam bentuk teks sehingga siswa perlu dampingan pelatih dalam pelaksanaan latihan.

Nugroho & Sulaiman, (2021) Menghasilkan Aplikasi Go-Takraw merupakan aplikasi media untuk mata pelajaran PJOK materi Sepaktakraw yang berbasis mobile dengan tujuan untuk memudahkan dalam belajar Sepaktakraw. Media pembelajaran sepak takraw berbasis android memiliki kelebihan yaitu dapat di akses oleh siapa saja dan kapan saja serta terdapat konten yang lengkap mengenai sepak takraw mulai dari kompetensi yang harus dikuasai dalam sepak takraw, penjelasan materi sepak takraw, video teknik dasar sepak takraw, menu evaluasi. Media pembelajaran harus diakses menggunakan kuota. Selain itu walaupun konten yang terdapat di aplikasi sudah lengkap namun hanya video teknik dasar sepak takraw bukan model latihan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan menguasai teknik dasar sepak takraw.

Ramadhan et al., (2022) melakukan penelitian Pengembangan model latihan berupa: 1) tong target games, 2) xox football games, 3) futsal soccer games. Model latihan ini efektif meningkatkan kemampuan teknik dasar sepak takraw siswa. Model latihan yang dikembangkan menggunakan pendekatan bermain sehingga siswa merasa senang dan tidak jenuh mengikuti proses latihan. Model latihan yang dikembangkan untuk kemampuan teknik dasar sepak takraw secara umum belum secara khusus masing-masing dari beberapa teknik dasar yang harus dikuasai untuk menunjang kemahiran saat bermain sepak takraw. Model latihan yang dikembangkan dituangkan hanya dalam bentuk teks.

Dilihat dari studi literasi di atas, model latihan yang telah dikembangkan dalam sepak takraw sudah banyak mulai dari pengembangan model latihan untuk meningkatkan teknik dasar sepak sila, pengembangan model permainan sepak takraw untuk pembelajaran pendidikan jasmani, pengembangan model latihan untuk meningkatkan kemampuan *smash*, pengembangan media pembelajaran sepektakraw berbasis android, pengembangan model latihan untuk meningkatkan kemampuan servis atas, dan pengembangan model latihan untuk meningkatkan teknik dasar sepak takraw secara keseluruhan menggunakan pendekatan bermain. Di dalam matrik telah dijelaskan kelebihan dan kelemahan masing-masing model latihan.

Berdasarkan studi literatur tersebut dapat dianalisis bahwa model latihan yang telah dikembangkan memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing, namun yang dapat disimpulkan bahwa masing-masing model latihan berfokus pada salah satu teknik dasar yang harus dikuasai dalam sepak takraw. Kenyatannya teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan sepak takraw lebih dari satu yaitu terdiri dari keterampilan individual dan keterampilan penguasaan pertandingan dan yang paling utama harus dikuasai adalah sepak sila, sepak kura, memaha, menyundul, servis, umpan, smash dan blok.

Selain itu, sepak takraw juga harus mengikuti perkembangan zaman, dimana teknologi sudah semakin maju bahkan hal tersebut sudah mengubah pola pikir dan kebiasaan masyarakat yang ketergantungan dengan teknologi. Masyarakat lebih menyukai media menggunakan audio dan video yang menarik menggunakan teknologi dibandingkan harus membaca teks dalam bentuk buku. Sedangkan model latihan sebelumnya sebagian besar masih banyak dituangkan dalam bentuk teks dan gambar saja yaitu berupa buku.

Hal tersebut mengindikasikan bahwa media untuk mempelajari olahraga sepak takraw memang masih perlu banyak dikolaborasikan dengan teknologi guna memfasilitasi latihan sepak takraw dengan lebih baik. Terkait dengan upaya meningkatkan kualitas latihan sepak takraw pada materi teknik dasar sepak takraw sesuai dengan teori Fitts and Posner proses belajar ada tiga fase/tahapan pembelajaran yaitu: tahap kognitif (*Cognitive phase*), tahap asosiatif (*Associative phase*) dan tahap otomatisasi (*Autonomous phase*).

Pada tahap pertama, saat pelaksanaan latihan, peserta didik benar-benar harus melihat, mengamati, dan menganalisis gerakan contoh atau demonstrasi teknik dasar sepak takraw bukan hanya sekilas saja (hal ini tidak akan terjadi jika hanya bermodal demonstrasi langsung), namun siswa perlu mengamati secara hati-hati, detail dan bahkan seperti merasakan setiap gerakan agar proses kognitif menjadi lebih baik dan matang sebelum proses uji coba gerakan yang telah dilihat dan dipahami. Dengan demikian, proses belajar gerak berikutnya dapat terfasilitasi dengan lebih baik dan lebih siap. Untuk dapat menyampaikan informasi dan contoh gerakan teknik dasar sepak takraw yang dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri, fleksibel, menarik kaya konten dan dapat diputar berulang ulang, maka peserta didik perlu difasilitasi dengan sumber belajar teknik dasar sepak takraw yang memuat teks, gambar, audio dan video yang termuat dalam satu kesatuan dan dapat dirasakan nyata oleh peserta didik.

Selanjutnya pada tahap kedua peserta didik harus mampu mendeteksi dan memperbaiki kesalahan gerak. Peserta didik focus pada dinamika keterampilan dalam rangka memperhalus dan memperbaiki gerakan. Pada tahap ini umpan balik dan instruksi harus tepat dan focus pada aspek-aspek dari gerakan peserta didik, maka peserta didik perlu difasilitasi dengan latihan yang dapat merangsang peserta didik melakukan proses latihan atau belajar gerakan dengan menyenangkan sehingga diperlukan model latihan yang bervariasi dan sesuai untuk meningkatkan keterampilan teknik dasar peserta didik.

Pada tahap ketiga yaitu tahap otomatisasi, pada tahap ini dapat dicapai setelah latihan ekstensif. Pada tahap ini, peserta didik tidak harus berkonsentrasi pada keterampilan dan mampu melakukan keterampilan tanpa memperhatikan gerakan itu sendiri. Dalam tahap ini peserta didik hanya membuat kesalahan kecil

namun sekarang mampu mendeteksi dan mengoreksi diri mereka dan menghasilkan kinerja yang optimal. Ketika kinerja ditandai dengan otomatisasi, hal itu memungkinkan peserta didik untuk memproses informasi dari aspek-aspek lain dari tugas, seperti strategi, atau bentuk gaya suatu gerakan. Yang perlu diperhatikan, pada tahap ini biasanya peserta didik menjadi tidak terdorong (*discouraged*) dan kehilangan motivasi (*lose motivation*). Oleh karena itu, pelatih pada kapasitasnya harus memberikan motivasi untuk mencapai potensi peserta didik. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan latihan yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam melaksanakan proses latihan.

Berdasarkan analisis tersebut untuk itu perlu adanya pengembangan terhadap model latihan sebelumnya untuk memudahkan pelatih dalam mengumpulkan informasi dan referensi dalam meningkatkan kemampuan teknik dasar sepak takraw. Dengan demikian maka peneliti akan mengembangkan model latihan teknik dasar sepak takraw berbasis aplikasi multimedia interaktif. Hal ini harus dilakukan jika tujuannya adalah agar olahraga sepak takraw yang tadinya hanya dipandang menarik dan unik tapi sedikit dari masyarakat yang ingin mencoba bermain sepak takraw menjadi olahraga yang memasyarakat di Indonesia yang pada dasarnya Indonesia mengklaim bahwa sepak takraw berasal dari negara Indonesia.

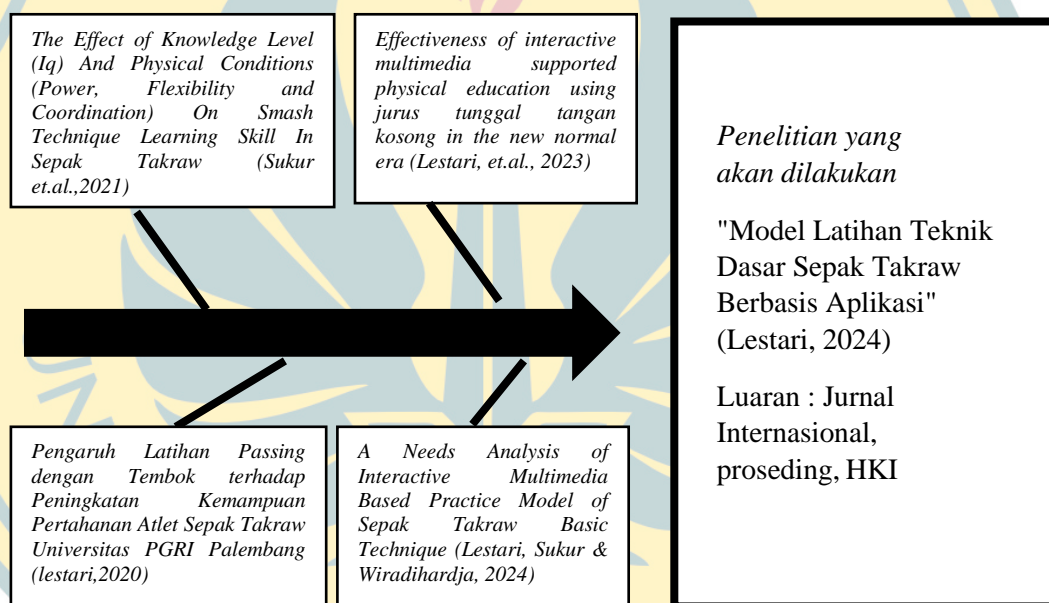
Kebaruan dari penelitian ini yaitu model latihan teknik dasar sepak takraw berbasis aplikasi yang dirancang memiliki perbedaan dari produk yang dibuat sebelumnya dengan mengedepankan model latihan yang bervariasi pada setiap teknik sesuai dengan tahapannya dan model latihan tersebut dirancang dalam sebuah media berupa aplikasi offline maupun online yang dapat dirasakan secara nyata oleh atlet dan pelatih dengan kualitas video yang baik. Model latihan ini dirancang dengan rincian sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan metode latihan teknik dasar sepak takraw secara menyeluruh yaitu sepak sila, sepak kura, memaha, menyundul;
- 2) Model latihan yang dikembangkan dapat digunakan baik untuk atlet pemula dan professional, itu artinya model latihan dirancang mulai dari yang mudah ke yang sulit, dari yang konkret ke abstrak, serta mengacu pada prinsip-prinsip latihan;
- 3) Model latihan yang dikembangkan dituangkan dalam aplikasi,

- 4) Aplikasi dapat dijadikan referensi baik atlet maupun pelatih karena dilengkapi sejarah singkat sepak takraw, peraturan pertandingan, pengenalan teknik dasar sepak takraw, model latihan teknik dasar sepak takraw yang dikembangkan, instrument tes teknik dasar sepak takraw, dan terdapat kuis sebagai umpan balik bagi pengguna, serta terdapat program latihan teknik dasar sepak takraw selama 16 kali pertemuan.

G. Road Map Penelitian

Peta jalan penelitian penulis dapat diilustrasikan melalui gambar *fish bone* berikut:



Gambar 1.4. Road Map Penelitian

Gambar di atas menunjukkan bahwa penelitian ini merupakan rangkaian lanjutan dari beberapa penelitian yang dilakukan peneliti pada tahun sebelumnya. Jika sebelumnya peneliti dan tim telah melakukan penelitian dengan fokus peningkatan teknik-teknik dasar maupun teknik lanjutan dalam olahraga sepak takraw serta penggunaan aplikasi multimedia terhadap latihan olahraga, maka pada penelitian ini peneliti membuat model latihan teknik dasar sepak takraw berbasis aplikasi untuk siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepak takraw tingkat SMP.