

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN KRAWNJANG  
UNTUK KETERAMPILAN DASAR SEPAKTAKRAW ANAK  
TINGKAT SEKOLAH DASAR**

**DISERTASI**



**Abdian Asgi Sukmana  
NIM 147946012**

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA  
PASCASARJANA  
PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN  
2019**

## LEMBAR PENGESAHAN

Disertasi oleh Abdian Asgi Sukmana, NIM 147946012 telah di uji di depan Tim Penguji yang dinyatakan lulus pada tanggal 28 Februari 2019 dan telah direvisi berdasarkan saran Tim Penguji.

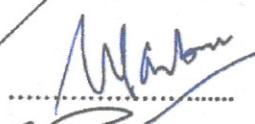
Tim Penguji

Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes



..... Ketua Penguji

Prof. Dr. drg. Soetanto Hartono, M.Sc.



..... Anggota

Prof. Dr. Toho Cholik Mutohir, Ph.D.



..... Anggota

Dr. Muhammad Muhyi, M.Pd.



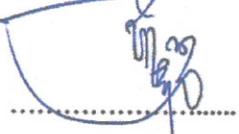
..... Anggota

Prof. Agus Kristyanto, M.Pd.



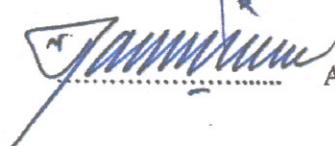
..... Anggota

Prof. Dr. I Made Sri Undy M, M.Pd.



..... Anggota

Dr. Andun Sudijandoko, M.Pd



..... Anggota

Mengetahui  
Direktur Pasca Sarjana



Dr. Edy Mintarto, M.Pd.  
NIP. 199612161998011002

## ABSTRAK

**Abdian Asgi Sukmana, 2019. Pengembangan Model Permainan Krawnjang Untuk Belajar Keterampilan Dasar Sepaktakraw Tingkat Sekolah Dasar. Disertasi, Program Studi Ilmu Keolahragaan, Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya. Pembimbing: (I) Prof. Drs. Toho Cholik Mutohir, M.A, Ph.D., dan (II) Dr. Muhammad Muhyi, M.Pd.**

Kata kunci: *Krawnjang, model sepaktakraw keranjang, modifikasi sepaktakraw anak*

Permainan dalam bentuk modifikasi olahraga seperti Krawnjang belum ada dan perlu dikembangkan untuk membantu anak-anak agar mudah belajar keterampilan olahraga sepaktakraw.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan modifikasi yang dirancang untuk mempersiapkan anak-anak dalam belajar keterampilan sepaktakraw yang memenuhi syarat kevalidan, kepraktisan dan keefektivan. Penelitian dan pengembangan dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hal ini untuk menjawab dua pokok masalah yaitu bagaimanakah model permainan Krawnjang untuk belajar keterampilan dasar sepaktakraw dan apakah model Krawnjang ini valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan keterampilan dasar sepaktakraw.

Penelitian pendekatan kualitatif digunakan untuk menguji validitas, kepraktisan dengan berdasar pada penilaian ahli (ahli sepaktakraw, ahli modifikasi dan pembina sepaktakraw). Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji efektivitas model dan perlakuan berupa program latihan Krawnjang yang digunakan peneliti. Subyek (n=107) yang dipilih secara *purposive* dari siswa yang berasal dari sekolah di tiga kecamatan yaitu Kecamatan Mojojoto (n=34), Kecamatan Kota (n=35) dan Kecamatan Pesantren (n=38). Analisis statistik *Mannova* digunakan terhadap data (tiga kelompok subyek) untuk menguji adanya perbedaan dalam keefektivan model dan perlakuan program latihan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) model permainan Krawnjang dapat dideskripsikan sebagai permainan modifikasi yang memiliki tiang setinggi 130 sentimeter, 150 sentimeter, dan 170 sentimeter dengan keranjang yang diameternya 40-42 sentimeter dan bola rotan yang dilapisi spon warna diameter 14 sentimeter dan berat antara 125-135 gram. Aturan Krawnjang dimainkan berkelompok 4-6 anak, dengan waktu permainan 8 menit selama 2 babak, sentuhan tiap anak adalah tiga kali sentuhan dengan keterampilan sepak sila, sepak kura-kura, sepak paha dan menyundul, (2) model permainan yang dikembangkan terbukti memiliki validitas dan kepraktisan untuk belajar keterampilan sepaktakraw berdasarkan penilaian ahli sepaktakraw, ahli modifikasi dan pembina sepaktakraw, (3) analisis *Mannova* menunjukkan bahwa model dan perlakuan program latihan Krawnjang tidak menunjukkan peningkatan keterampilan dasar sepaktakraw (sepak sila, sepak kura-kura, sepak paha dan sundul) secara signifikan. Hasil uji signifikan masing-masing model lebih besar dari 0,05 terhadap keempat keterampilan sepaktakraw adalah 0,604. Ketidakefektivan ini kemungkinan disebabkan karena karakteristik subyek yang tingkat keterampilannya sudah mendekati optimum, sehingga peluang untuk meningkatkan keterampilan semakin kecil. Untuk itu penelitian serupa lebih lanjut perlu dilakukan dengan menggunakan subyek yang baru belajar atau pemula.

## ***ABSTRACT***

**Abdian Asgi Sukmana, 2019. Development of Krawnjang Game Model for Learning Basic Skills of Sepaktakraw for Elementary School. Dissertation, Sports Science Study Program, Postgraduate of Surabaya State University. Advisor: (I) Prof. Drs. Toho Cholik Mutohir, M.A, Ph.D., and (II) Dr. Muhammad Muhyi, M.Pd.**

*Key words: Krawnjang, sepaktakraw basket model, sepaktakraw modification*

Games in the form of sports modifications such as Krawnjang do not yet exist and need to be developed to help children to learn sepaktakraw sports skills easily.

This study aims to develop a modified game designed to prepare children in learning sepaktakraw skills that meet the requirements of validity, practicality and effectiveness. Research and development was carried out with qualitative and quantitative approaches. This is to answer two main problems, namely how the Krawnjang game model for learning basic sepaktakraw skills and whether the Krawnjang model is valid, practical and effective for improving the basic skills of sepaktakraw.

Qualitative approach research was used to test the validity, practicality based on expert judgment (sepaktakraw experts, modification experts and sepaktakraw builders). The quantitative approach was used to test the effectiveness of the model and treatment in the form of the Krawnjang exercise program used by the researcher. Subjects (n = 107) were selected purposively from students from schools in three sub-districts namely Mojoroto Subdistrict (n = 34), Kota Subdistrict (n = 35) and Pesantren Subdistrict (n = 38). Mannova statistical analysis was used for the data (three groups of subjects) to test for differences in model effectiveness and training program treatment.

The results showed that (1) the Krawnjang game model can be described as a modification game that has 130 centimeters, 150 centimeters and 170 centimeters poles with baskets 40-42 centimeters in diameter and rattan balls coated with color sponges 14 centimeters in diameter and weighing between 125 -135 grams. Krawnjang rules are played in groups of 4-6 children, with a play time of 8 minutes for 2 rounds, each child's touch is three times touches with sepak sila, sepak kura-kura, thigh kick and heading, (2) developed game model proven has validity and practicality for learning sepaktakraw skills based on the expert judgment of sepaktakraw, modification expert and sepaktakraw coach, (3) Mannova's analysis showed that the model and treatment of the Krawnjang training program did not show a significant improvement in the basic skills of sepaktakraw (sepak sila, sepak kura-kura, thigh kick and heading). Significant test results of each model greater than 0.05 for the four sepaktakraw skills is 0.604. This ineffectiveness is probably due to the characteristics of subjects whose skill level is nearing optimum, so the opportunity to improve skills is getting smaller. For this reason, further research needs to be done using new subjects or beginners.

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN KRAWNJANG  
UNTUK KETERAMPILAN DASAR SEPAKTAKRAW  
TINGKAT SEKOLAH DASAR**

**DISERTASI**

**Diajukan Kepada Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Doktor  
Pada Program Studi Ilmu Keolahragaan**

**Pembimbing I**

**Prof. Drs. Toho Cholik Mutohir, M.A., Ph.D.**

**Pembimbing II**

**Dr. Muhammad Muhyi, M.Pd.**

**Oleh:**

**Abdian Asgi Sukmana  
NIM 147946012**

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA  
PASCASARJANA  
PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN  
2019**

## PERSETUJUAN

Disertasi oleh Abdian Asgi Sukmana, NIM: 147946012 dengan judul:  
**“Pengembangan Model Permainan Krawnjang Untuk Keterampilan Dasar Sepaktakraw Tingkat Sekolah Dasar”** telah memenuhi syarat untuk diujikan.

Pembimbing I

Tanggal

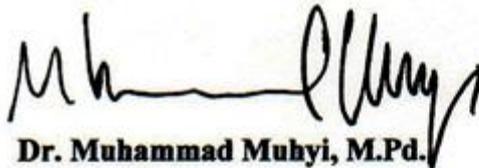


**Prof. Drs. Toho Cholik Mutohir, M.A, Ph.D.**

15/2/2019

Pembimbing II

Tanggal



**Dr. Muhammad Muhyi, M.Pd.**

6/2/2019

Mengetahui

Ketua Program Studi S3 Ilmu Keolahragaan



**Prof. Dr. drg. Soetanto Hartanto, M.Sc.**  
NIP. 195104021979031003

SURAT PERNYATAAN  
PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN DISERTASI

Saya mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya jenjang doktor:

- a. Nama : Abdian Asgi Sukmana  
b. NIM : 147946012  
c. Program Studi : Ilmu Keolahragaan  
d. Alamat Kantor/Instansi : Jln. KH. Achmad Dahlan 76 Mojoroto, Kota Kediri  
dan Nomor Telepon (0354) 7025916  
e. Alamat Rumah dan : Jln. KH. Achmad Dahlan 72 Mojoroto, Kota Kediri  
Nomor Telepon/Hp 085257191102/085230149604

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa disertasi yang berjudul **“Pengembangan Model Permainan Krawnjang Untuk Keterampilan Dasar Sepaktakraw Tingkat Sekolah Dasar”** adalah hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil jiplakan (plagiat).

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya. Apabila dikemudian hari terbukti/dapat dibuktikan bahwa disertasi saya ini hasil jiplakan, saya bersedia menanggung akibatnya.

Mengetahui,  
Pembimbing I



Prof. Drs. Toho Cholik Mutohir, M.A, Ph.D.  
NIP.194712311972061001

Surabaya, 20 Januari 2019

Yang menyatakan,



Abdian Asgi Sukmana

**KATA PENGANTAR**

Dengan segala kerendahan hati, penulis memanjatkan puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah serta ridho Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan Disertasi yang berjudul **“Pengembangan Model Permainan Krawnjang Untuk Keterampilan Dasar Sepaktakraw Tingkat Sekolah Dasar”**.

Adapun penulisan disertasi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan awal untuk pembuatan Disertasi dalam rangka mendapatkan gelar Doktor di Program Studi Ilmu Keolahragaan Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya. Keberhasilan penulisan ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak, sehingga penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Nurhasan, M.Pd. sebagai Rektor Universitas Negeri Surabaya yang telah memberi motivasi dan membimbing dengan tekun dan sabar hingga terselesaikan disertasi ini.
2. Prof. Dr. Ismet Basuki, M.Pd sebagai Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya yang telah membimbing dengan sabar dan kesungguhan hati sehingga bisa terselesaikan dengan baik.
3. Prof. Dr. drg. Soetanto Hartono, M.Sc sebagai Ketua Program Studi S-3 Ilmu Keolahragaan Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya, yang telah memberikan saran, arahan dan motivasi dalam penyelesaian disertasi ini.
4. Prof. Drs. Toho Cholik Mutohir, M.A, Ph.D sebagai promotor yang telah membimbing, memotivasi dengan kesungguhan hati, kesabaran dan penuh tanggung jawab sehingga disertasi ini bisa terselesaikan dengan baik.
5. Dr. Muhammad Muhyi, M.Pd sebagai co-promotor yang tiada henti dan selalu memotivasi, membimbing dengan penuh kesabaran serta tanggung jawab sehingga disertasi ini terselesaikan dengan baik.

6. Prof. Agus Kristyanto, M.Pd sebagai reviewer dan penguji luar yang telah mengarahkan dan mengevaluasi disertasi untuk di ajukan pada ujian kelayakan disertasi.
7. Pengurus PSTI (Persatuan Sepaktakraw Indonesia) Jawa Timur, Pengkot PSTI Kota Kediri, KONI Kota Kediri yang telah membantu dan mendukung penuh pengembangan olahraga Krawnjang di Jawa Timur dan sekitarnya.
8. Federasi Olahraga Masyarakat Indonesia (FORMI) Jawa Timur yang telah memberika kesempatan dan rekomendasinya sehingga Krawnjang bisa dikenalkan di Jawa Timur dan mengikuti even Internasional “*The Association For International Sport for All (TAFISA) 2016*”.
9. Kepala Dinas Pendidikan Kota Kediri yang telah mengizinkan dan memberikan kesempatan dalam penelitian dengan melibatkan siswa Sekolah Dasar di Kota Kediri, dan Kepala Disbudparpora Kota Kediri yang memberikan kesempatan dan membantu perijinan memassalkan Krawnjang di Kota Kediri dan sekitarnya.
10. Kepala Sekolah dan sahabat Guru, Pembina dan Pelatih sepaktakraw di Kota Kediri dan Jawa Timur yang telah mendukung sepenuh hati sehingga proses penelitian dilapangan dapat terselesaikan dengan baik.
11. Teman seperjuangan Prodi Ilmu Keolahragaan S3 angkatan 2014 yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang mendukung dengan sepenuh hati dan motivasi yang membara sehingga tugas disertasi berjalan dengan baik.
12. Lembaga Universitas Nusantara PGRI Kediri dan Yayasan Pembina Lembaga Pendidikan Perguruan Tinggi (YPLP PT) PGRI Kediri yang mendukung penuh sehingga penyelesaian disertasi berjalan dengan lancar.

Semoga dengan disertasi ini dapat membantu peneliti untuk menyelesaikan program studi Ilmu Keolahragaan dan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan bidang keolahragaan.

Surabaya, 20 Januari 2019

Abdian Asgi Sukmana  
NIM 147946012

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
REKOMENDASI .....	iii
PERSEMBAHAN .....	iv
SURAT PENYATAAN KEORISINILAN DISERTASI .....	v
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Kebaharuan Hasil Penelitian .....	13
C. Rumusan Masalah .....	15
D. Tujuan Penelitian .....	15
E. Definisi Istilah .....	15
F. Asumsi Penelitian .....	19
G. Penelitian Relevan .....	20
H. Manfaat Penelitian .....	25

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Pengertian Olahraga .....	27
B. Olahraga dan Budaya .....	30
C. Sepaktakraw Dalam Kajian Sejarah dan Budaya .....	36
D. Teknik Dasar Sepaktakraw .....	43
1. Teknik Sepak Sila .....	44
2. Teknik Sepak Kura dan Sepak Cukil .....	47
3. Teknik Sepak Badek .....	49
4. Teknik Pasing Dada .....	50
5. Teknik Menyundul .....	51
6. Teknik Pasing Paha .....	53
E. Karakteristik Anak .....	54
F. Perkembangan Motorik .....	56
G. Permainan Krawnjang .....	60
H. Modifikasi Olahraga .....	63
I. Hakikat Model .....	70
J. Hakikat Gerak Pada Sepaktakraw .....	72
K. Modifikasi Permainan Krawnjang .....	74
L. Model Permainan Krawnjang .....	77
M. Perkembangan Olahraga Rekreasi .....	84
N. Kerangka Konseptual .....	91

## **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	92
B. Rancangan Dan Prosedur Penelitian Pengembangan .....	94

C. Rancangan Uji Coba Produk Dengan Metode Eksperimen	103
D. Subyek Penelitian .....	105
E. Tempat dan Waktu Penelitian .....	113
F. Pengembangan Intrumen Dan Teknik Pengumpulan Data	114
G. Teknik Analisis Data .....	117
1. Pengembangan Prototip Krawnjang .....	117
2. Pengembangan Tes Keterampilan Motorik .....	118
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	125
B. Pengembangan Instrumen Penelitian .....	135
C. Uji Efektifitas .....	136
<b>BAB V DISKUSI HASIL PENELITIAN</b>	
A. Studi Pendahuluan ( <i>Preliminary Study</i> ).....	143
B. Diskusi Hasil Pengembangan Permainan Krawnjang .....	146
C. Aplikasi Model Modifikasi Terhadap Pembelajaran .....	151
<b>BAB VI PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	155
B. Saran-saran .....	158
C. Implikasi .....	160
D. Rekomendasi .....	161
JADWAL PENELITIAN .....	163
DAFTAR PUSTAKA .....	164
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	175

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Olahraga saat ini telah menjadi bagian dan kebutuhan umat manusia di seluruh dunia. Kebutuhan terhadap olahraga terjadi karena perubahan zaman milenial yang saat ini berkembang begitu cepat. Munculnya tuntutan tersebut disebabkan gaya hidup dan perubahan teknologi canggih yang berubah di segala segi kehidupan. Begitu pula perkembangan olahraga, mengalami perubahan yang cepat yang terjadi karena berbagai kebutuhan hidup manusia dalam penyesuaian diri terhadap lingkungan tempat hidupnya, sehingga ini menjadi sesuatu yang tak bisa lepas dari perubahan peradaban masyarakat yang kompleks dan menjadi sebuah bagian dari kebutuhan vital dan utama. Olahraga adalah suatu kegiatan untuk mengaktualisasikan hak-hak asasi manusia dan ini menjadi kesempatan untuk mengembangkan dan mempertahankan kemampuan fisik, mental dan moral (Mutahir, 2007). Oleh karena itu setiap orang harus memiliki akses terhadap segala aktivitas jasmani maupun olahraga.

Dalam Undang-undang nomor 3 tahun 2005 tentang sistem keolahragaan Nasional bab IV pasal 6 disampaikan bahwa tiap orang memiliki hak yang sama untuk melakukan kegiatan olahraga, memilih dan mengikuti jenis serta cabang olahraga sesuai dengan minat dan bakatnya, sehingga kesempatan yang sama pula dalam memperoleh pembinaan dan pengembangan dalam segala bentuk aktivitas keolahragaan dan industri olahraga (Biro Humas dan

Hukum Kemenpora RI, 2007). Hal ini berarti bahwa dalam kehidupan masyarakat Indonesia telah diatur perundang-undangan mengenai kebebasan orang melakukan kegiatan olahraga.

Dalam olahraga ada tiga ruang lingkup pembahasan yaitu aktivitas olahraga pendidikan, olahraga prestasi dan olahraga rekreasi. Olahraga mengandung arti kegiatan yang bertujuan untuk membangun dan mengembangkan kebugaran fisik dan rohani, sehingga orientasi membangun olahraga dalam koridor kebijakan pembangunan olahraga ada tiga yaitu membangun olahraga pendidikan, membangun olahraga prestasi dan membangun olahraga rekreasi (Kristiyanto, 2012). Cabang olahraga separtakraw salah satu bagian dari olahraga rekreasi dan juga sebagai olahraga prestasi yang diakui oleh masyarakat internasional, dimana ini adalah bentuk transformasi budaya olahraga masyarakat yang ada pada masa lalu hingga sekarang masih ada aktivitasnya. Olahraga tradisional adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh suatu masyarakat dimana munculnya aktivitas tersebut adalah karena kondisi budaya dan kebiasaan keseharian masyarakat saat itu juga. Rosdiani (2012) olahraga tradisional adalah jenis permainan rakyat yang tumbuh dan berkembang secara alamiah dalam suatu komunitas masyarakat tertentu, yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi dan dimainkan hingga saat ini.

Permainan tradisional tidak hanya sebuah kegiatan pengisi waktu luang keseharian, namun lebih pada esensi permainan tersebut melibatkan sisi budaya, adat, agama serta unsur seni masyarakat yang berkembang saat itu.

Bahkan sekarang olahraga tradisional menjadi bagian dari ikon sebuah daerah sebagai karakteristik budaya daerah tertentu, sehingga banyak dikembangkan sebagai alat penunjang penguatan daerah dalam bidang pariwisata, kebudayaan dan promosi daerah.

Sepaktakraw adalah hasil budaya olahraga rakyat yang terlahir dari tradisi masyarakat hingga sekarang telah menjadi olahraga prestasi di Asia dan dunia. Begitu pula di Indonesia sepaktakraw sudah dikenal sebagai olahraga prestasi dan diakui sebagai olahraga tradisional, namun perkembangannya belum begitu diminati oleh masyarakat luas seperti olahraga yang memasyarakat seperti sepakbola dan bolavoli, sehingga hal ini perlu dikembangkan dengan berbagai strategi yang menarik. Rahmani (2016: 174) meskipun olahraga sepaktakraw telah menjadi olahraga yang dipertandingkan secara nasional maupun internasional, namun olahraga ini masih kurang populer di masyarakat umum.

Berbagai usaha dalam mengenalkan ke masyarakat harus ditempuh dengan cara yang tepat dan didukung oleh pelaku olahraga baik tentang strategi keilmuannya, kepelatihan, pembibitan atlet, organisasi, strategi pemassalan ke masyarakat luas dengan strategi kerjasama pihak tertentu seperti lembaga pemerintah dan swasta secara baik dan komprehensif. Disisi lain perkembangan dan kemajuan olahraga tidak semata-mata untuk meraih prestasi olahraga, akan tetapi diperlukan daya dukung berbagai pihak untuk pengembangan dan pembangunan industri olahraga (Kristiyanto, 2012). Artinya olahraga selain melibatkan konsep prestasi dan kebugaran, juga tidak

terlepas dari perkembangan industri olahraga yang merupakan pemasok dan penyedia segala fasilitasnya dan juga industri olahraga yang berkembang seperti munculnya bentuk olahraga baru, fasilitas baru, model fasilitas baru yang tujuan dari semuanya adalah kenyamanan, keselamatan dan perubahan yang positif yaitu peningkatan prestasi maupun kebugaran yang lebih baik.

Pemanfaatan media baik surat kabar, media sosial, media elektronik sangat berpengaruh dan menentukan keberhasilan pemassalan olahraga melalui berbagai even ke masyarakat luas, sehingga perlu adanya keterlibatan pihak media massa, elektronik dan media cetak dalam membantu mengembangkan olahraga ini. Dalam dunia olahraga modern, dikenal dengan penerapan IPTEK, penelitian-penelitian bidang olahraga serta beberapa kebijakan Pemerintah yang bisa membantu tentang pengembangan dunia olahraga di Indonesia. Mutohir (2002) mengatakan bahwa penerapan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan dalam pembinaan serta peningkatan prestasi di Indonesia sangat penting untuk segera diberlakukan, hal ini telah dibuktikan di Negara Australia yang telah menerapkan IPTEK keolahragaan, sehingga mampu bersaing di prestasi tingkat dunia seperti prestasi renang, tenis, lari *marathon* menempati urutan terbaik dunia.

Di Makassar terdapat permainan dalam bentuk tarian yaitu Paraga, budaya rakyat Bugis yang merupakan permainan rakyat pengisi waktu senggang saat nelayan pulang berlayar, sehingga tari Paraga ini berkembang menjadi seni budaya tarian pada kegiatan keagamaan, acara adat, acara resmi

daerah di Bugis. Perkembangan selanjutnya tari Paraga menjadi ikon paduan seni dan olahraga yang keterampilan dasarnya menyerupai keterampilan sepaktakraw prestasi saat ini yang memiliki sejarah budaya dari Makassar.

Sepaktakraw di Kota Kediri dalam kurun waktu 5 (lima) tahun ke belakang perkembangan pembinaannya belum maksimal dan dari sisi prestasi belum bisa menunjukkan hasil yang baik pada kejuaraan di tingkat Propinsi Jawa Timur. Ini terlihat dari beberapa kejuaraan yang diadakan oleh Persatuan Sepaktakraw Indonesia (PSTI) Propinsi Jawa Timur yang rata-rata prestasi maksimal menempati posisi delapan besar yaitu pada kejuaraan Pekan Olahraga Pelajar Daerah (POPDA), Kejuraan Daerah (Kejurda), Pekan Olahraga Provinsi (PORPROV) dan kejuaraan-kejuaraan invitasi antar di daerah di Jawa Timur.

Selain itu beberapa hal yang menyebabkan kurang berkembangnya sepaktakraw di Kota Kediri adalah minat anak bermain sepaktakraw dan perkembangan klub sepaktakraw maupun klub ekstrakurikuler di sekolah-sekolah belum bisa maksimal dalam memberikan kontribusi pembinaan sepaktakraw di Kota Kediri, sehingga beberapa atlet sepaktakraw di Kota Kediri sangat sedikit. Hal ini menyebabkan tiap kejuaraan yang menempati tim Puslatkot Koni Kota Kediri berasal dari luar Kota Kediri antara lain Kabupaten Trenggalek, Kabupaten dan Kota Blitar, dan Kabupaten Tulungagung dimana wilayah tersebut merupakan pusat pembinaan klub sepaktakraw dan sepaktakraw merupakan bagian dari olahraga harian bagi masyarakat daerah tersebut. Terutama di Kabupaten Blitar dan Kabupaten

Trenggalek, permainan sepak takraw merupakan aktivitas rekreasi masyarakat mulai dari anak-anak, remaja dan dewasa yang dilakukan pada sore hari sebagai pengisi waktu luang menjelang senja.

Sesuai data PSTI Kota Kediri tahun 2009-2015 atlet sepak takraw yang mengikuti pemusatan latihan di KONI (puslatkot) dalam rangka kejuaraan Pekan Olahraga Provinsi 70% berasal dari luar Kota Kediri (Sumber: PSTI Kota Kediri, 2010).

Pemain sepak takraw yang bergabung di klub-klub Kota Kediri adalah anak luar daerah yang sedang menempuh pendidikan di Kota Kediri, sehingga atlet tersebut bergabung di klub sepak takraw di Kota Kediri. Pada PORPROV V tahun 2015 di Banyuwangi cabang olahraga sepak takraw tidak mengikuti PORPROV tersebut, dikarenakan kurang potensialnya atlet sepak takraw yang siap diturunkan pada kejuaraan tersebut. Hal ini bisa diindikasikan bahwa pengembangan pembibitan dan pembinaan atlet yang kurang baik karena kesulitan mengembangkan olahraga sepak takraw dimulai dari pencarian dan pembinaan usia dini, sehingga hal ini menjadi dasar peneliti menyelesaikan beberapa masalah di antara salah satunya adalah masalah pembinaan sepak takraw di Kota Kediri.

Keikutsertaan cabang olahraga sepak takraw Kota Kediri pada Pekan Olahraga Provinsi (PORPROV) dimulai pada PORPROV II di Kota Malang tahun 2009, PORPROV III di Kota Blitar tahun 2011, PORPROV IV di Kota Madiun tahun 2013 dengan lokasi pertandingan di Kabupaten Pacitan. Sepak takraw Kota Kediri tidak mengikuti even ini pada PORPROV I di

Surabaya tahun 2007, dan PORPROV V di Kabupaten Banyuwangi tahun 2015. PORPROV VI yang seharusnya dilaksanakan tahun 2017 ditiadakan, dengan alasan adanya perubahan kebijakan tentang waktu pelaksanaan kejuaraan apakah diadakan dua tahunan atau empat tahunan, sehingga saat ini masih dalam tahap pembahasan di KONI Pusat.

Pada tahun 2019 akan dilaksanakan PORPROV VI dengan tuan rumah kejuaraan ada di Kabupaten Gresik bersama beberapa kota sekitarnya yaitu Kabupaten Lamongan, Kabupaten Bojonegoro dan Kabupaten Tuban.

Perkembangan prestasi sepaktakraw di Jawa Timur berkembang baik dengan adanya program sekolah khusus olahraga (SKO) yaitu Sekolah Menengah Atas Negeri Olahraga (SMANOR) di Sidoarjo yang merupakan pusat pembinaan olahraga prestasi cabang olahraga termasuk sepaktakraw, sehingga ini menjadi rujukan bagi pelajar terbaik dari Kota dan Kabupaten seluruh Jawa Timur untuk bersaing masuk menjadi siswa sekaligus atlet pelajar Jawa Timur sebagai “kawah candradimuka” nya atlet pelajar terbaik. Seperti yang dituturkan oleh Arifin (2015), bahwa untuk cabang sepaktakraw memang di SMANOR yang menjadi pusat pelatihan dan pembibitan atlet sepaktakraw terbaik. Di sekolah ini, atlet yang masuk seleksi akan mendapatkan pelatihan dan pembinaan secara kontinyu, progresif dan program yang komprehensif dari pelatih berpengalaman mulai dari tingkat X sampai dengan tingkat XII, dimana pembinaan tersebut tidak hanya secara fisik dan mental namun pembinaan rohani. Selain sistem pendidikan dan pelatihan yang berkualitas, pembinaan pembentukan karakter (*character*

*building*) sangat diutamakan bagi atlet untuk menjadi pribadi yang ulet, jujur, bermoral baik, berkepribadian dan sportif sebagai atlet yang berkualitas baik fisik maupun karakternya.

Keberadaan UPT SMANOR Jawa Timur bukan rahasia lagi telah memberikan sumbangsih medali bagi kejuaraan bergengsi baik Nasional maupun Internasional. Berpijak pada PON Riau bahwa Jawa Timur merebut juara umum nomor sepaktakraw, dimana atlet yang berlaga adalah atlet yang berstatus siswa dan alumni dari SMANOR Jawa Timur. Hal ini yang menjadi sebuah parameter atlet PON Jawa Timur adalah atlet yang berprestasi dan mewakili pada PON Remaja 2014, dan juga Pra PON 2015 serta POPNAS 2015 (Arifin, 2015).

Perkembangan prestasi sepaktakraw Indonesia saat ini mulai berkembang baik walaupun hal ini masih menjadi tantangan pembinaan cabor ini di Indonesia, khususnya pembinaan di kelompok usia dini utamanya di daerah-daerah. Hal ini hendaknya perlu sebuah bentuk pengenalan dan pembinaan di daerah-daerah di Indonesia dalam bentuk yang inovatif dan menarik untuk mengenalkan permainan sepaktakraw saat ini, serta bentuk kompetisi yang berjenjang dan terukur.

Prestasi Indonesia dilihat dari perkembangan sepaktakraw di dunia, dalam hal ini persaingan prestasi di Asia masih kalah dengan Thailand, yaitu dalam hal pembinaan usia dini, remaja, dan sampai atlet dewasa, begitu juga Malaysia, dan beberapa negara di Asia. Pada *Sea Games* 2009 di Laos tim sepaktakraw Indonesia memperoleh 5 (lima) medali perunggu, sedang dua

tahun kemudian prestasi Indonesia meningkat dan mampu meraih medali emas setelah 40 tahun berdirinya PSTI Indonesia, yaitu pada saat *Sea Games XXVI* di Palembang melawan tim Myanmar 3-2.

Induk organisasi sepaktakraw Internasional (ISTAF atau *International SepakTakraw Association Federation*) berada di Thailand, sehingga perkembangan sepaktakraw begitu pesat khususnya di negara tersebut. Selain nomor pertandingan yang sudah ada yaitu *inter regu*, ISTAF mengembangkan nomor lomba lainnya yaitu nomor *hoop takraw* dan yang terbaru *quadran* sehingga nomor kejuaraan sekarang berkembang menjadi nomor yaitu *inter regu*, *double event*, *hoop takraw*, *beach takraw*, *team*, dan *quadran*. Nomor *hoop takraw* adalah nomor lomba yang mulai dikenalkan oleh Thailand yaitu memasukkan bola takraw ke dalam keranjang dengan tiga sisi keranjang dengan ketinggian keranjang 4,50 meter untuk putri dan 4,75 meter untuk putra di atas lantai dengan menggunakan satu sentuhan dengan pemain melingkar pada lapangan *circle*.

Dimainkan secara tim pada lapangan *circle* atau lapangan melingkar di bawah keranjang dengan waktu 30 menit tiap kelompok dengan mencoba memasukkan sebanyak mungkin dengan batas keterampilan kaki, paha, bahu dan kepala dengan satu sentuhan yaitu keterampilan dengan sentuhan delapan bagian tubuh terdiri dari sentuhan sepak sila, sepak kura, sepak badeg (*outside kick*), sepak silang (*cross kick*), sepak tumit, sepak paha, sepak bahu, dan sundulan kepala. Namun saat ini perkembangan nomor kejuaraan sepaktakraw berkembang lagi dengan dikenalkannya nomor baru yang di

eksibisikan pada persiapan Asian Games 2018 di Indonesia yaitu *quadran game* yang merupakan pengembangan dari sepak takraw *beach* yang dilaksanakan di lapangan *in door* dengan empat pemain dalam satu regu. *quadran* merupakan pengembangan nomor *double event* dan *inter regu* yang digabungkan menjadi satu, namun dengan empat pemain didalamnya.

Thailand sebagai tuan rumah induk organisasi sepak takraw dunia telah mengembangkan berbagai bentuk permainan yang berasal dari olahraga sepak takraw asli yaitu *inter regu* atau pemain tiga lawan tiga. Nomor pengembangan antara lain *circle game* sekarang berkembang menjadi *hoop takraw*, dan *double event* yang juga dikembangkan oleh Thailand. *Hoop takraw* yang merupakan pengembangan dari permainan *circle game* yang awalnya adalah keterampilan menimbang bola dengan pemain sebanyak lima orang melingkar lapangan melakukan pasing bola secara bergantian. Aturan dasar permainannya adalah lamanya menahan bola pasing tanpa jatuh secara berkelompok dengan perkenaan beberapa bagian tubuh.

Awal mula sepak takraw merupakan budaya olahraga tradisional, begitu juga dahulu sepak takraw berkembang dari aktivitas masyarakat menjadi cabang olahraga yang diakui dunia. Olahraga tradisional dan aktivitas rekreasi suatu hal yang tak bisa lepas hubungannya dengan masyarakat. Dalam organisasi olahraga rekreasi internasional, TAFISA (*The Association For International Sports for All*) telah berjalan beberapa program menggiatkan olahraga rekreasi sebagai kebutuhan yang penting bagi setiap manusia di dunia. TAFISA telah mengadakan kegiatan festival tiap empat tahun pada even

Internasional dengan pelaksanaan yang pertama di Bonn (Jerman) pada 1992, kemudian TAFISA yang kedua dilaksanakan di Bangkok (Thailand) pada 1996, TAFISA ketiga di Hannover Jerman 2000, TAFISA keempat dilaksanakan di Busan Korea Selatan 2008, dan TAFISA yang kelima dilaksanakan di Siauliai (Lithuania) pada 2012.

Agenda TAFISA 2016 adalah penyelenggaraan TAFISA yang keenam yang berisi festival olahraga rekreasi se-dunia dengan diikuti lebih dari 110 negara dilaksanakan di Jakarta, Indonesia tepatnya pada 6 sampai 12 Oktober 2016. Melihat dari sejarahnya TAFISA memiliki visi dan misi *“to achieve an active world by globally promoting and facilitating access for every person to sport for all and physical activity”*. Tujuan adanya TAFISA adalah mengarahkan olahraga rekreasi atau *sports for all as physical activity of basic human right* atau menjadikan aktivitas jasmani sebagai hak dasar bagi setiap orang, mendukung dan mengembangkan serta mengenalkan olahraga rekreasi dan tradisional, dengan *sport for all* (olahraga untuk semua) akan menumbuhkan kualitas hidup individu dalam bersosialisasi, mendukung kerjasama berbagai sisi yaitu budaya, pendidikan, olahraga dan rekreasi serta menjadikan hubungan antar negara lebih baik.

Dalam tatanan kebijakan mengenai olahraga rekreasi, terdapat undang-undang yang mengatur mengenai aktivitas olahraga rekreasi termasuk di dalamnya adalah olahraga tradisional yaitu undang-undang nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, Peraturan Pemerintah nomor 16 tahun 2007 dan kebijakan daerah sebagai bagian dari otonomi daerah dalam

mengembangkan kebugaran masyarakat di daerahnya masing-masing sesuai kondisi budaya dan keadaan masyarakat setempat.

Pengembangan pembinaan keolahragaan sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, dikembangkan dengan azas desentralisasi yang menjadi ciri pola pembangunan saat ini, pemerintah Provinsi, Kabupaten/Kota diberi kewenangan mengatur pelaksanaan kebijakan pemerintah pusat sesuai dengan kepentingan masyarakat dan sesuai prakarsa sendiri berdasarkan apresiasi masyarakat.

Setiap orang yang menyelenggarakan olahraga rekreasi tentunya mengandung resiko terhadap lingkungan, keterpeliharaan sarana, serta keselamatan dan kesehatan. Dalam hal ini masyarakat wajib mentaati ketentuan dan prosedur yang ditetapkan sesuai dengan jenis olahraga, dan menyediakan instruktur atau pemandu yang mempunyai pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan jenis olahraga. Seperti halnya perspektif olahraga pendidikan harus dipahami bahwa melalui lingkungan sekolah yang diharapkan sebagai tempat anak akan tumbuh kembang secara selaras, serasi antara fisik dan emosional atau psikologisnya dengan baik melalui program kurikulum yang telah ditentukan oleh Pemerintah.

Begitu juga pada perspektif olahraga rekreasi bahwa pembangunan olahraga diarahkan pada kegemaran dan kemampuan masyarakat yang tumbuh dan berkembang sesuai kondisi nilai budaya setempat (Kristiyanto, 2012).

Terdapat empat aspek yang dapat dikembangkan melalui pendidikan jasmani di sekolah yaitu psikomotor, sikap atau afeksi, kecerdasan atau unsur kognisi dan fisik atau jasmani. Aspek-aspek tersebut menjadi satu dalam suatu aktivitas yang disebut pendidikan jasmani (Mutohir, 2011).

Olahraga Krawnjang merupakan bentuk permainan olahraga yang mengembangkan nomor sepak takraw *hoop* dengan keterampilan timang bola dan memasukkan ke dalam keranjang. Awalnya olahraga ini diciptakan dalam bentuk permainan dengan menggunakan peralatan tiang dan keranjang dari besi dengan ketinggian tiang 210-230 sentimeter dan ring dua buah dengan lingkaran 35 sentimeter, bola yang digunakan adalah bola rotan. Olahraga ini menarik untuk dimainkan anak-anak, karena permainan ini merupakan bentuk gabungan sepak takraw dan basket dengan menggunakan keterampilan menyepak baik sepak kura-kura, sepak sila, sepak paha dan teknik sundulan dengan bola takraw rotan, sehingga ini tentunya secara logika mudah, aman untuk dilakukan anak-anak dan harapannya mampu sebagai olahraga alternatif belajar sepak takraw melalui keterampilan dasar sepak takraw oleh anak-anak di tingkat sekolah dasar.

## **B. Kebaharuan Hasil Penelitian**

Penelitian ini merupakan bentuk penelitian pengembangan yaitu mengembangkan konsep perpaduan atau penggabungan bentuk olahraga serta bentuk modifikasinya yang ditujukan untuk permainan anak-anak yang berbeda dan belum pernah ada sebelumnya. Olahraga Krawnjang adalah

bentuk model permainan baru yang memadukan olahraga sepakakraw dan bola basket, dengan keterampilan yang digunakan adalah keterampilan sepakakraw, sedang perolehan nilai atau skor adalah dengan memasukkan bola ke dalam keranjang dan permainan sama dengan permainan bola basket yaitu melibatkan ketentuan waktu sebagai awal dan akhirnya pertandingan, sehingga selama waktu yang ditentukan tim yang paling banyak memasukkan bola adalah yang pemenangnya.

Konsep permainan Krawnjang adalah sederhana, mudah, murah dan menyenangkan dan bisa dilakukan oleh anak-anak dengan keterampilan kaki dan kepala layaknya bermain sepakbola yaitu menendang, melempar, menyundul, sepak paha serta ada kerjasama tim dalam permainannya. Sederhana, karena terdiri alat tiang, keranjang, penancap tiang dan bola. Mudah, bahwa ketinggian keranjang bisa disesuaikan dengan ketinggian raihan anak dan alat bisa dibongkar pasang serta dipindah-pindah.

Pengembangan olahraga ini dikatakan murah, karena permainan Krawnjang bisa dimodifikasi dari alat-alat yang ada di sekitar rumah yaitu keranjang atau ban bekas, tiang kayu dan lain sebagainya. Menyenangkan karena Krawnjang dimainkan dengan keterampilan timang bola berkelompok dengan sasaran keranjang dengan bentuk bola dari rotan berlapis spon lembut serta berwarna-warni. Oleh karena itu, penelitian ini merupakan bentuk penelitian yang baru dan memiliki kebaruan.

### **C. Rumusan Masalah**

Masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah model modifikasi Krawnjang untuk belajar keterampilan dasar sepaktakraw anak tingkat sekolah dasar?
2. Apakah model Krawnjang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan keterampilan dasar sepaktakraw anak tingkat sekolah dasar?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengembangkan model modifikasi permainan Krawnjang untuk belajar keterampilan sepaktakraw anak tingkat sekolah dasar.
2. Menganalisa dan mengukur validitas, kepraktisan serta keefektivan model modifikasi permainan Krawnjang untuk meningkatkan keterampilan dasar anak tingkat sekolah dasar.

### **E. Definisi Istilah**

Beberapa istilah yang dipakai dalam penelitian perlu dijelaskan dan dijabarkan sebagai berikut:

#### **1. Model**

Model adalah suatu gambaran tentang suatu yang dapat memperjelas berbagai kaitan di antara unsur-unsur yang ada (Rosdiani, 2012). Model pembelajaran adalah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk menyusun materi pembelajaran dan berguna sebagai pedoman

pembelajaran (Singer, Dick, 1980). Dalam penelitian ini model yang dimaksud adalah representasi yang memadai dari suatu sistem yang disederhanakan yaitu berupa model permainan Krawnjang yang berupa alat, aturan permainan dan prosedur perwasitannya. Model Krawnjang yang telah ada adalah permainan bola keranjang sederhana dengan ketinggian tiang besi antara 210-230 sentimeter dengan bola dari rotan dan ring keranjang tanpa rajut.

## 2. Belajar dan melatih

Belajar memiliki makna perubahan dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak tahu menjadi tahu. Berlatih adalah proses peningkatan keterampilan ataupun peningkatan fisik yang bertujuan untuk pembentukan puncak prestasi (terdapat sebuah tujuan melalui kejuaraan atau kompetisi).

## 3. Permainan

Permainan adalah suatu kegiatan yang bersifat bebas, tidak terpacu pada aturan yang baku. Biasanya dilakukan oleh seorang anak-anak dalam kegiatan bermain dengan anak lainnya. Permainan terdapat pola tertentu yang telah disepakati utamanya akhir klimaknya yaitu terciptanya nilai atau poin. Bentuk permainan bisa dimodifikasi dalam bentuk sarana maupun aturan mainnya.

## 4. Krawnjang

Istilah Krawnjang adalah singkatan dari sepaktakraw keranjang, artinya permainan modifikasi yang menggabungkan teknik sepaktakraw dengan permainan bola basket. Krawnjang adalah permainan yang

menggunakan keranjang dari bambu yang dipasang di tiang (Adlina, 2016). Olahraga Krawnjang ditujukan untuk permainan anak-anak dalam belajar sepaktakraw yang dimodifikasi melalui alat, bola dan aturan mainnya (Sukmana, 2018).

Pada umumnya sepaktakraw menggunakan lapangan persegi panjang dengan ukuran 6,10 meter x 13,40 meter dan terdapat net atau jaring sebagai pembatas antar lawan, namun Krawnjang tidak menggunakan jaring. Krawnjang adalah permainan layaknya bola basket, namun dimainkan dengan keterampilan sepaktakraw dengan menggunakan keranjang pada tiang maksimal untuk anak SD setinggi 170 sentimeter (Praditasari, 2016). Untuk mendapatkan nilai, Krawnjang menggunakan sasaran ring berupa lingkaran keranjang sebagai hasil akhir mendapatkan angka atau poin dengan kalkulasi waktu main 8-10 menit kali 2 babak. Permainan Krawnjang sebenarnya tidak saja bisa dimainkan oleh anak-anak saja, namun juga remaja dan orang dewasa, sehingga hal ini juga bisa dikembangkan sebagai olahraga rekreasi baru di masyarakat.

##### 5. Sepaktakraw

Sepaktakraw adalah permainan yang dimainkan oleh tiga orang saling berlawanan dengan pembatas jaring diantaranya menggunakan teknik sepakan, kontrol, sundulan, pasing, dan keterampilan salto atau melompat sambil berputar di udara (Yusup et al, 2004). Sepaktakraw merupakan perpaduan dari olahraga *volley*, *badminton* dan *soccer* yang menggunakan

bola rotan (sekarang: bola *fiber syntethic*) dimainkan secara beregu dalam satu tim.

Perkembangan sepaktakraw sangat pesat di Asia dengan berbagai nomor perlombaan yang dilombakan baik even Asia maupun Internasional. Kejuaraan sepaktakraw tingkat dunia yang paling bergengsi adalah kejuaraan King's Cup Sepaktakraw di Thailand yang diawali dari tahun 1985 sebagai penghormatan kepada Raja. *Sepaktakraw is a traditional game that is owned by southeast Asian countries* (Hanif & Syam, 2015). Nomor yang sepaktakraw dilombakan antara lain nomor *inter regu* (3x3), *double event* (2x2), *hoop* takraw (5 orang), *beach* takraw (dipantai), nomor tim dan *quadran* takraw (4x4) yang merupakan nomor eksibisi pada Asian Games 2018 di Indonesia.

## 6. Efektivitas

Efektivitas adalah tingkat pencapaian tujuan belajar suatu keterampilan olahraga yang diwujudkan dalam pencapaian kemajuan belajar siswa. Kemampuan belajar siswa ini secara operasional diperoleh dengan membandingkan hasil tes kemampuan awal siswa (sebelum perlakuan) dan hasil tes kemampuan akhir (setelah perlakuan). Efektivitas permainan Krawnjang bertujuan untuk menganalisa dan mengukur apakah model olahraga ini efektif untuk meningkatkan keterampilan dasar sepaktakraw melalui perlakuan program latihan.

## F. Asumsi Penelitian

Asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa sebagai subjek penelitian rata-rata mampu melakukan keterampilan dasar sepak takraw yaitu gerak timang bola seperti pada keterampilan sepakbola, gerak dasar sepak takraw terdapat keterampilan menimang bola pada kaki, paha, bahu dan kepala, kecuali tangan.
2. Siswa sebagai subjek penelitian mampu dan bisa melaksanakan pola permainan sejenis sepak takraw walaupun hal ini di modifikasi, karena di dalam sepak takraw terdapat yang dianggap suatu gerakan yang unik yaitu akrobatik (*tumbling*), selain akrobatik timang bola dengan keterampilan perkenaan kaki, paha, kepala merupakan suatu hal yang menarik untuk permainan anak-anak. *Smash* pada sepak takraw merupakan atraksi akrobatik yang membutuhkan tingkat keterampilan tinggi, sehingga keterampilan ini bisa dilakukan dengan latihan yang lama dan butuh tahapan dalam gerak smash.
3. Permainan sepak takraw sudah dikenal oleh masyarakat luas khususnya Indonesia sebagai olahraga prestasi dan juga secara histori memiliki ikatan budaya melayu di Asia yaitu di Indonesia terdapat seni tari Paraga dari Sulawesi sebagai cerminan budaya yang lahir dari masyarakat lokal.
4. Informan yang dijadikan sebagai sumber informasi bersedia tanpa adanya paksaan dan dapat menjawab pernyataan yang dibutuhkan peneliti secara jujur dan obyektif.

## G. Penelitian Relevan

1. Penelitian “Pengembangan Bola *Rotspoon* Sebagai Sarana Pembelajaran Permainan sepak takraw pada siswa Kelas V SDN 2 Plaosan Mlati Kabupaten Sleman Yogyakarta 2015” oleh Sukaryanto.

Pada penelitian ini dikembangkan jenis bola modifikasi sepak takraw yang diarahkan untuk pembelajaran teknik dasar permainan sepak takraw untuk anak sekolah dasar, bahwa karakteristik sepak takraw khususnya untuk anak-anak dibutuhkan penanganan khusus yaitu karena bola yang standar adalah *fiber syntetic* yang bersifat keras, sehingga hal ini membuat kesulitan untuk mengenalkan dasar permainan sepak takraw karena anak sulit dan takut menggunakan bola standar dengan alasan sakit saat perkenaannya. Teknik dasar yang digunakan adalah menyepak (sepak sila, sepak kura-kura, dan sepak paha), dan menyundul.

Hasil penelitian tentang kelayakan pengembangan bola modifikasi adalah dengan pengembangan langkah prosedur Borg dan Gall (2003) yang terdiri dari sepuluh langkah. Hasil kelayakan alat tersebut adalah: Skala persentase uji coba skala besar menunjukkan bahwa 7 siswa berada dalam interpretasi “sangat layak” dengan persentase pencapaian 76%-100%; 18 siswa berada dalam interpretasi “layak” dengan persentase pencapaian 56%-75%; 1 siswa berada dalam interpretasi “cukup” dengan persentase pencapaian 40%-55%; dan 0 siswa yang berada dalam interpretasi “kurang layak” dengan persentase pencapaian 0%-39%.

2. Penelitian “Pengembangan Permainan Bola basket Mini Berbasis Keterampilan Sosial, Keterampilan Motorik dan Kebugaran Jasmani Siswa SD” oleh Supriyadi 2013.

Penelitian ini mengembangkan permainan bola basket mini yang berbasis keterampilan sosial, keterampilan motorik dan kebugaran jasmani siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan permainan bola basket mini terhadap ketiga faktor tersebut yaitu sosial, motorik dan kebugaran siswa.

Rancangan penelitian menggunakan rancangan pengembangan, jenis instrumen adalah angket, tes dan observasi. Angket untuk memperoleh data keterampilan sosial, instrumen tes untuk data keterampilan motorik dan kebugaran jasmani, sedang metode observasi untuk pengamatan perilaku subyek. Analisis data menggunakan analisis deskriptif, uji normalitas, homogenitas varian dalam kelompok, korelasi *product moment* dan *multivariate analysis of variance* (Manova).

3. Penelitian “Pemanfaatan Alat Olahraga Anak Untuk Pendidikan Jasmani dan Olahraga Di Sekolah Dasar” oleh Ria Lumintuarso 2005:

Penelitian tersebut mengkaji mengenai pengembangan alat olahraga untuk anak-anak, khususnya dasar motorik dan cabang olahraga atletik yaitu jalan, lari, lompat dan lempar. Dikembangkan dan diaplikasikan untuk anak-anak sekolah dasar.

Adapun dari ketiga penelitian terdahulu, persamaan dan perbedaannya adalah sebagai berikut:

Perbedaan penelitian terdahulu dan sekarang yaitu:

1. Penelitian “Pengembangan Bola *Rotspoon* Sebagai Sarana Pembelajaran Permainan sepaktakraw pada siswa Kelas V SDN 2 Plaosan Mlati Kabupaten Sleman Yogyakarta 2015” oleh Sukaryanto, mengembangkan tentang sarana bola sebagai permainan memperkenalkan dasar sepaktakraw yaitu sepak sila, sepak kura-kura, sepak paha dan menyundul. Pada penelitian sekarang mengembangkan model permainan secara menyeluruh baik dari sarana prasarana, aturan permainan dan aturan perwasitan sebagai bentuk model permainan untuk meningkatkan keterampilan dasar sepaktakraw.
2. Penelitian “Pengembangan Permainan Bola Basket Mini Berbasis Keterampilan Sosial, Keterampilan Motorik dan Kebugaran Jasmani Siswa SD ” oleh Supriyadi 2013, mengembangkan modifikasi cabang olahraga yaitu bola basket mini untuk anak SD. Komponen yang di teliti selain keefektifan pola permainan juga menyangkut mengenai pengaruh sosial, keterampilan motorik dan kebugaran anak melalui permainan bola basket mini. Pada penelitian yang sekarang meneliti tentang kevalidan, kepraktisan dan keefektifan olahraga Krawnjang untuk meningkatkan kemampuan keterampilan dasar sepaktakraw bagi anak sekolah dasar.
3. Penelitian “Pemanfaatan Alat Olahraga Anak untuk Pendidikan Jasmani dan Olahraga Di Sekolah Dasar” oleh Ria Lumintuarso 2005, penelitian ini mengembangkan peralatan olahraga khusus untuk anak-anak yang bertujuan melatih dan mengembangkan gerak dasar motorik dan kinestetik

anak pada gerak dasar cabang olahraga atletik yaitu jalan, lari, lompat dan lempar. Modifikasi yang dikembangkan meliputi model alat-alat olahraga yang di desain menjadi satu paket alat permainan olahraga anak (POA) untuk mengembangkan pola gerak jasmani dan olahraga di tingkat SD khususnya gerak dasar atletik, disebut juga pengembangan olahraga atletik untuk anak atau *kids athletic*.

Penelitian yang sekarang adalah mengembangkan model permainan sepak takraw anak (*kids takraw*) yang terdiri dari beberapa komponen sarana antara lain alat keranjang dan ring, bola modifikasi (rotan dan spon), aturan permainannya dan perwasitannya. Konsep permainannya adalah memadukan olahraga sepak takraw dan bola basket, yaitu memasukkan bola ke dalam keranjang dengan menggunakan keterampilan kaki yaitu sepak sila, sepak kura-kura, sepak paha dan sundulan kepala dimainkan secara kelompok.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu:

1. Mengembangkan alat permainan yang digunakan sebagai alat modifikasi bola takraw dari rotan dan spon, sedang bola adalah salah satu sarana utama dalam permainan sepak takraw. Penelitian sekarang juga mengembangkan salah satunya alat yaitu bola modifikasi yang terbuat dari rotan dan spon dengan aturan warna, berat dan spesifikasi sesuai kebutuhan Krawnjang dengan langkah pengembangannya adalah uji coba dan revisi atau validasi.

2. Penelitian sekarang mengembangkan model permainan sepak takraw dan bola basket, sama dengan permainan modifikasi bola basket mini yang merupakan hasil modifikasi untuk memberikan kebutuhan bermain pada cabang olahraga tertentu yang sesuai dengan karakter anak-anak. Pengembangannya menggunakan *Research and Development* dengan mengikuti beberapa kaidah pada Borg dan Gall (2003) untuk mengukur keefektifan alat model terhadap subyek.
3. Penelitian terdahulu mengembangkan beberapa alat yang digunakan untuk berbagai tujuan, dimana dalam penggunaannya alat tersebut juga melibatkan pola aturan penggunaan alat pada subyek. Penelitian ini begitu pula mengembangkan model dan program latihan melalui permainan Krawnjang yaitu prototip alat, aturan permainan dan perwasitan dalam penggunaannya pada cabang olahraga sepak takraw anak-anak.

Keunggulan penelitian sekarang dibanding yang terdahulu adalah:

1. Peneliti sekarang mengembangkan model permainan yang belum pernah ada sebelumnya yang terdiri dari prototip peralatan, peraturan dan perwasitan sebagai model permainan modifikasi sepak takraw untuk anak-anak, sehingga pedoman menjadi satu arah yaitu dengan tujuan sebagai alternatif permainan untuk belajar keterampilan dasar sepak takraw melalui permainan Krawnjang.
2. Diharapkan permainan Krawnjang ini menjadi olahraga baru yang berkembang dan menjadi solusi dalam meningkatkan pembinaan sepak takraw anak sekolah dasar yang membantu menarik minat anak

terhadap olahraga sepaktakraw, khususnya daerah perkotaan dengan ruang terbuka yang semakin sempit.

## **H. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis:

- a. Memberikan keilmuan baru bahwa olahraga modifikasi ini sebagai olahraga yang menyenangkan, murah, aman dan tepat digunakan sebagai olahraga yang baik untuk anak-anak dan bisa dilakukan melalui kegiatan dalam kurikuler maupun ekstrakurikuler sekolah.
- b. Sebagai pedoman pembinaan melalui pengenalan sepaktakraw pada pemula dalam hal peningkatan olahraga prestasi sepaktakraw, khususnya pembinaan usia dini atau pemula yang baru mengenal sepaktakraw yaitu melalui permainan modifikasi Krawnjang.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan kontribusi bagi pelatih, pembina atau guru olahraga untuk mengenalkan olahraga sepaktakraw melalui permainan Krawnjang dalam proses pembelajaran maupun pelatihan anak bermain sepaktakraw melalui metode bermain yang berbeda dari olahraga sepaktakraw dibandingkan dengan metode pelatihan konvensional atau tradisional.
- b. Krawnjang bisa menjadi alternatif olahraga rekreasi dan tradisional, menjadi olahraga yang bisa dikaji sebagai pembentukan gerak motorik anak, karena di dalamnya terdapat keterlibatan gerak dasar lokomosi, non lokomosi dan manipulatif yaitu menendang,

berjalan, berlari, gerak melompat (menyundul), menerima passing ataupun serve, gerak mengambil bola dengan memutar tubuh.

- c. Pengembangan Krawnjang bisa menjadi kajian lebih mendalam terkait Krawnjang sebagai olahraga rekreasi dalam hal ini adalah Krawnjang bisa dimassalkan ke masyarakat sebagai aktivitas rekreasi atau sebagai olahraga rekreasi baik disekolah-sekolah melalui program klub ekstrakurikuler, selain itu juga Krawnjang bisa dimainkan oleh anak-anak, remaja maupun orang dewasa.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Pengertian Olahraga**

Olahraga dalam kehidupan nyata merupakan sebuah kebutuhan manusia, tentunya dalam tiap kegiatan dan berinteraksi manusia sebagai makhluk sosial tidak terlepas dari yang namanya gerak. Dalam hal ini gerak menjadi aktivitas baik dalam rangka pemenuhan kebutuhan hidupnya, bersosialisasi, dan adanya motif lainnya seperti kebutuhan kesehatan, kebutuhan akan eksistensi diri manusia di masyarakat dan lain sebagainya. Melalui aktivitas gerak yang nyata adalah kegiatan olahraga.

Memahami arti olahraga, banyak sekali makna tentang olahraga itu sendiri dan mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan sosial, teknologi dan perkembangan zaman. Definisi secara klasik olahraga merupakan sebuah permainan dan peragaan keterampilan fisik yang didukung oleh keterlibatan sekelompok otot-otot besar. Istilah olahraga awalnya merupakan terjemahan dari istilah *sport* yang berasal dari kata *disport* atau *dysporte* yang berarti adalah rekreasi dan kesenangan. Pada saat ini, utamanya di kalangan pengajar atau pelatih bahwa olahraga merupakan pemahaman mengenai aktivitas jasmani, kompetisi, rekreasi atau permainan dan bentuk latihan fisik. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia tentang sistem keolahragaan Nasional nomor 3 tahun 2005 (UU RI, 2006) dijelaskan bahwa olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina serta mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial.

Lutan, *et al* (1991) bahwa olahraga merupakan kegiatan yang melibatkan otot yang energi dan atlet memperagakan kemampuan geraknya melalui keinginan dan kemauan yang maksimal. Di Indonesia sendiri pernah dicanangkan istilah “*mengolahragakan masyarakat dan memasyarakatkan olahraga*” yang digagas pada era kepemimpinan Presiden Soeharto sekitar tahun 1980 an sehingga menjadi tonggak *Hari Olahraga Nasional*.

Maksud dari pencaanangan ini adalah perlu adanya sebuah budaya atau pembudayaan aktivitas olahraga di masyarakat Indonesia, bahwa manfaat olahraga tersebut begitu penting untuk pembentukan kualitas hidup manusia, bermasyarakat, bersosial sehingga akan meningkatkan taraf hidup manusia dari sisi kualitas produktivitas kerja dan akan menciptakan stabilitas nasional yang baik di Negara ini. Mutohir (2007) menyatakan bahwa fenomena olahraga tidak hanya menjadi perhatian insan atau pelaku olahraga saja, namun olahraga juga terlibat dalam pembangunan manusia secara umum.

Definisi yang dikemukakan oleh Dewan Eropa tahun 1980 menyatakan bahwa olahraga sebagai aktivitas spontan, bebas, dan dilaksanakan selama waktu luang, sehingga hal ini menjadi patokan dasar adanya gerakan “*Sport for all*” di Eropa yang dikenal sebagai olahraga massal. Perkembangan olahraga di artikan bahwa semua bentuk aktivitas jasmani yang melalui partisipasi informal maupun terorganisasi, ditujukan untuk mengekspresikan atau improvisasi kebugaran fisik dan kesehatan mental, pembentukan kesalinghubungan sosial atau pencapaian hasil kompetitif yang maksimal di semua tingkatan. Olahraga bukanlah segalanya, namun melalui nilai-nilai

yang terdapat pada olahraga yaitu kebersamaan, *fairplay*, kompetisi, kesehatan merupakan prasyarat dasar mewujudkan masyarakat yang madani (Mutohir, 2007).

Dalam ilmu filsafat motif manusia adalah sebagai makhluk sosial, makhluk bermain yang hakikatnya merupakan sebuah kegiatan untuk saling berhubungan dengan lingkungan, dengan sesama dan aktualisasi diri untuk menampakkan luapan ekspresi, peran serta aktivitasnya pada kelompoknya. Husdarta (2011) mengatakan bahwa olahraga pada hakikatnya bersifat netral, namun masyarakatlah yang mengapresiasi dan memberikan persepsi makna atau arti dari kegiatan olahraga itu sendiri.

Olahraga sesuai dengan fungsi dan tujuannya terbagi menjadi menjadi beberapa bentuk kegiatan yaitu olahraga pendidikan yang berada dilingkup pendidikan dan bersifat olahraga sebagai sarana mendidik, olahraga rekreasi yang bertujuan untuk aktivitas pengisi waktu luang di sela-sela kesibukan kerja, olahraga kesehatan untuk tujuan dalam rangka pembinaan kesehatan atau kebugaran masyarakat, dan olahraga rehabilitasi serta olahraga kompetitif yang bertujuan mencapai prestasi setinggi-tingginya. Hal ini sedikit berbeda dengan yang terdapat pada undang-undang sistem keolahragaan Nasional nomor 3 tahun 2005 (UU RI, 2006) bahwa ruang lingkup memahami olahraga meliputi: (1) olahraga pendidikan, (2) olahraga rekreasi, (3) olahraga prestasi.

Oleh karena itu, memahami olahraga tidak hanya sekedar mengarah pada olahraga prestasi, melainkan mencakup pengembangan nilai olahraga

untuk tujuan yang lebih luas dalam membangun aktualisasi masyarakat secara lahir dan batin (Kristiyanto, 2010:52).

## **B. Olahraga dan Budaya**

Pada 2003 Perserikatan bangsa-bangsa merilis rekomendasi tentang olahraga sebagai alat pembangunan atau *sport as a tool of development*. Dalam hal ini pilihan strategis yang disampaikan PBB bahwa melalui olahraga diharapkan bisa menjadi alat *sport for development and peace* di berbagai dunia dengan program antara lain adalah program olahraga budaya suatu Negara (Suratman, 2016). Perdamaian dunia perlu digalakkan melalui kegiatan even olahraga skala dunia atau internasional. Kebutuhan terhadap kehidupan yang damai dan tenang merupakan kebutuhan mutlak bagi manusia sebagai makhluk yang diciptakan sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang hidup berdampingan dalam kondisi aman dan tercukupi kebutuhan lahir batinnya. Gerak manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, untuk membutuhkan orang lain, memenuhi kebutuhan jasmani maupun rohani diperlukan manusia untuk menjaga kelangsungan hidupnya.

Manusia adalah makhluk sosial, sehingga hal ini menuntut adanya kemampuan dan keterampilan berinteraksi dengan lainnya, baik melalui komunikasi maupun melalui gerak dan menjadi bagian terpenting dari kehidupan manusia. Olahraga yang merupakan aktivitas fisik juga berpotensi terhadap kemampuan potensi mental dan sosial pelaku. Dalam dunia pendidikan, olahraga dijadikan sebagai *school of life* karena didalamnya terdapat nilai-nilai kehidupan yaitu nilai kerjasama, kejujuran, sportifitas,

percaya diri, hormat dan disiplin, kerja keras, keberanian, estetika atau nilai keindahan, pantang menyerah, nilai tanggungjawab, taat aturan, keselamatan maupun kebersihan (Mutohir, Muhyi dan Fenanlampir, 2011).

Memahami arti budaya dari istilah asing adalah *cultuur* (bahasa Belanda) dan berasal dari bahasa Latin yaitu *colere* yang memiliki arti adalah mengolah, mengerjakan, mengembangkan. Berkembang lagi istilah lain *culture* (bahasa Inggris) yang mempunyai arti adalah segala daya dan suatu aktivitas manusia untuk mengolah ataupun mengubah alam. Krawnjang sebagai olahraga baru yang muncul di suatu daerah tentunya perlu adanya pengenalan dan pembudayaan sebagai langkah mengenalkan atau memassalkan olahraga Krawnjang ke masyarakat. Kota Kediri sebagai pelopor olahraga ini telah menyetujui dan diakui lembaga Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Kediri sebagai olahraga yang bisa dikembangkan sebagai olahraga masyarakat sekaligus bisa menggali budaya daerah. Seperti saat Krawnjang di undang pada TAFISA, mengenalkan filosofi cerita rakyat Kerajaan Kediri dan budayanya melalui gerak tari dan olahraga Krawnjang.

Widagdho (2010) kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta yang berarti *buddhayah* yaitu bentuk jamak dari *buddhi* yang artinya budi atau akal. Ahli anthropologi Taylor dalam Widagdho (2010) menjelaskan pemahaman mengenai kebudayaan adalah keseluruhan kompleks, yang didalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kebiasaan, perilaku yang diperoleh dari manusia sebagai anggota masyarakat. Ini berarti bahwa budaya dihasilkan secara alamiah yang muncul dari tengah-tengah kumpulan suatu

masyarakat tertentu yang membentuk sebuah identitas, gaya, perilaku, bahasa dan adat kebiasaan masyarakat itu sendiri. Pakar budaya Widagdho (2010) menyatakan bahwa kebudayaan adalah *man made part of environment* artinya budaya merupakan bagian lingkungan dari manusia. Budaya yang terlahir dari lingkungan sebuah kumpulan orang-orang tercipta dari lingkungan dimana manusia itu hidup, yang berarti bahwa budaya terbentuk oleh alam lingkungan dan manusia.

Begitu pula dengan aktivitas olahraga zaman dulu, bila dilihat munculnya perlombaan zaman Yunani, Romawi bentuk dan macam perlombaan olahraga ditentukan oleh budaya kerajaan masa itu. Berkuda, memanah, lempar tombak, berburu dan bahkan adanya permainan Gladiator adalah budaya kerajaan Romawi dengan kekuasaan sang Raja membuat pertunjukan berdarah yaitu pertarungan antara hewan melawan manusia. Hal ini disebabkan oleh keadaan saat itu yang banyak dipengaruhi oleh lingkungan masyarakat kerajaan, kekuasaan dan kebijakan emosi, ego penguasa kala itu.

Rosdiani (2012) manusia terlahir dari stratifikasi sosial terdiri bapak, ibu dan anak. Orang tua adalah anggota kelompok, budaya dan masyarakat terkecil. Contohnya adalah budaya olahraga sebuah keluarga yang diawali dari seorang anak yang lahir di tengah keluarga, terdapat orang tua dimana kehidupan dan kebiasaannya akan mempengaruhi budaya olahraga anak dan kebiasaan lainnya, sehingga hal ini akan menciptakan suatu pengalaman hidup sejak manusia lahir sampai dewasa dari lingkungannya. Budaya olahraga yang baik akan membentuk jasmani yang bugar, sehat dan akan

memberikan efek pada kualitas serta produktifitas kerja, sehingga hal ini sangat penting tiap orang memiliki tingkat kebugaran yang baik. Untuk itu dimulainya kebiasaan hidup sehat dengan berolahraga bisa dilakukan dan digalakan dari unit terkecil yaitu keluarga dan sekolah baik diantara anak dan orang tua, antara guru dan murid (Mutohir, Muhyi dan Fenanlampir, 2011). Keluarga adalah istitusi pertama dan utama bagi pengembangan dan proses pembentukan nilai-nilai emosi, nilai keterampilan, pengetahuan dan sikap individu mulai dibentuk (Maksum dkk, 2006).

Konsekuensi tingkah laku anggota keluarga tersebut ditentukan oleh dunia sekitarnya atau lingkungannya. Kebudayaan adalah kajian yang kompleks mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat serta kebiasaan-kebiasaan yang didapatkan oleh manusia sebagai anggota masyarakat (Soekanto, 2013).

Berolahraga merupakan suatu kegiatan aktivitas fisik, sehingga makna olahraga dalam sisi kehidupan manusia amatlah penting. Dalam bekerja manusia membutuhkan fisik yang prima dan daya tahan yang baik untuk menciptakan produktivitas yang berkualitas. Mutohir (2007) olahraga berasal dari bahasa Jawa yaitu olah yang berarti berlatih dan raga yang berarti fisik atau jasmani. Identifikasi olahraga adalah segala aktivitas fisik atau jasmani yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk mendorong, membina, dan mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial. Kesengajaan manusia dalam berolahraga memiliki motif antara lain mengembangkan dan memunculkan segala potensi yang ada pada diri manusia, selain sebagai motif

kesehatan, kebugaran, gaya hidup, kesejahteraan, olahraga juga memiliki motif sosial yang tak lepas dari kebutuhan alamiah manusia sebagai makhluk yang membutuhkan orang lain.

Olahraga dan gerak adalah satu kesatuan yang tidak terlepas, karena dengan gerak akan terjadi aktivitas yang disebut olahraga. Olahraga berasal dari kata *sportare* yang berarti aktivitas gerak, berubah, berlomba. Olahraga merupakan sebuah kegiatan yang mengolah raga atau fisik seseorang, menggerakkan tubuh melalui gerak yang teratur dan secara sadar dilakukan dengan tujuan menyegarkan tubuh baik untuk kebugaran maupun tujuan lebih tinggi yaitu prestasi. Hanif (2015) manusia sesungguhnya untuk hidup harus bergerak aktif, karena itu manusia tidak dapat berfungsi dengan optimal, bila tidak bergerak secara aktif. Olahraga dan budaya tidak bisa terlepas dari kehidupan masyarakat. Segala aktivitas manusia merupakan sebuah gerak dan gerak adalah bagian dari aktivitas olahraga.

Perkembangan budaya dapat berubah dengan kondisi alam dan kebiasaan suatu masyarakat, perubahan kehidupan yang berubah serba teknologi digital disebut sebagai suatu peradaban (*civilization*). Kebangkitan budaya muncul karena adanya unsur-unsur yang membentuk sebuah kebudayaan, seperti olahraga tradisional. Olahraga tradisional kala itu sebagai aktivitas yang tidak terlepas dari kehidupan manusia, yaitu munculnya olahraga tersebut merupakan satu bagian dari kearifan lokal masyarakat. Dalam hal ini aktivitas modern masyarakat sekarang begitu juga berkembang, khususnya dalam bidang keolahragaan. Perubahan budaya, gaya hidup serta

teknologi ataupun ruang lingkup yang makin sempit pun akan mempengaruhi perubahan budaya olahraga tersebut.

Berbagai bentuk perkembangan olahraga yang dimodifikasi baik bentuk dan sesuai tujuannya merupakan kreatifitas tuntutan kebutuhan gerak. Hal ini juga merupakan salah satu bentuk pengembangan aktivitas olahraga yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan suatu kelompok masyarakat tertentu. Aktivitas padat dengan kesibukan rutinitas kerja, mendorong manusia untuk menyesuaikan berbagai kepadatan kegiatan manusia saat ini, misalkan dengan munculnya budaya olahraga pada malam hari dan berbagai komunitas olahraga yaitu olahraga *futsal*, badminton, komunitas *night run*, *night ride*. Fenomena tersebut muncul karena aktivitas kerja manusia yang sangat padat dan tidak adanya waktu luang untuk melakukan kegiatan olahraga, sehingga kegiatan yang bersifat olahraga rekreasi dapat dilaksanakan sehabis kerja atau malam hari.

*“The aspirational Sport for All, Play for Life model guiding this report aims to serve all young people in all responds to the growing body of research that supports a sampling period of sport activities through age 12, communities, while aligning the interests of elite and grassroots sport with public health and other sectors ” (Farrey, 2012).*

Aspirasi olahraga rekreasi yang ditujukan untuk generasi muda khususnya berguna dalam taraf masa pertumbuhan dan perkembangan, sehingga akan menjadi manusia berkualitas dalam berbagai sektor kehidupan. Olahraga rekreasi saat ini menjadi hal yang kontradiksi dengan kebutuhan lingkungan tempat melakukan kegiatan. Ruang terbuka, pengembangan perumahan rakyat, pertokoan dan perkembangan pasar modern dan lainnya

mendorong masyarakat beraktivitas diruang terbuka yang sangat sempit dan terbatas, sehingga hal ini memicu kegiatan orang dalam bentuk yang dimodifikasi baik itu jumlah, bentuk lapangan, aturan permainan yang bisa dilakukan baik siang maupun malam. Bentuk olahraga pengembangan atau modifikasi olahraga yang lebih sederhana cenderung bisa menyesuaikan ruangan yang kecil, waktu yang lama, serta kelompok yang banyak.

Begitu pula permainan Krawnjang sebagai salah satu bentuk olahraga yang tidak banyak menggunakan area terbuka yang terlalu luas, yaitu area dengan diameter 5 meter yang dimainkan oleh sekelompok anak berjumlah 4-6 anak. Berbeda dengan permainan yang sebenarnya sepaktakraw dengan menggunakan area lapangan lebar 6,10 meter dan panjang 13,40 meter. Ukuran lapangan sepaktakraw, luasnya menyerupai ukuran lapangan bulutangkis seperti yang digunakan untuk ganda, hanya untuk di sepaktakraw dipergunakan tiga orang pemain, sehingga pemain diharapkan mampu menguasai dan menyesuaikan diri dalam mengumpan, menyerang dan bertahan dalam suatu permainan (Hanif, 2015).

### **C. Sepaktakraw Dalam Kajian Sejarah dan Budaya**

Permainan ini memiliki keunikan dalam hal memainkannya, dan secara filosofi permainan ini sangat berbeda dengan perkembangan permainan sepaktakraw yang berkembang sekarang ini. Sebelum permainan sepaktakraw dikenal oleh masyarakat Indonesia secara umum, saat masa Kerajaan Bugis permainan ini sudah ada dan berkembang di daerah-daerah dan di desa-desa dengan sebutan sepakraga sebagai budaya olahraga. Rahmani (2016: 174)

sepaktakraw merupakan olahraga yang berasal dari permainan masyarakat Melayu, termasuk Indonesia. Olahraga ini banyak populer di daerah seperti Kalimantan, Sulawesi dan Sumatra sebagai hiburan rakyat sejak zaman kerajaan dahulu. Cara pelaksanaannya yaitu bola yang terbuat dari rotan dimainkan dengan seluruh anggota badan seperti kaki paha, dada, bahu, kepala kecuali tangan. Pada awalnya permainan sepaktakraw dimainkan dengan menggunakan bola yang terbuat dari rotan dengan tujuan memainkan bola selama mungkin tanpa jatuh ke tanah, sehingga permainan ini sangat menarik dan cukup menyenangkan untuk dimainkan.

Dari bentuk permainan ini merupakan permainan yang bersifat demonstrasi, dengan lapangan yang digunakan yaitu sebuah lingkaran (*circle*). Setiap pemain berdiri di lingkaran tersebut, salah satu pemain berdiri di tengah lingkaran berfungsi sebagai pengatur bola yang disebut janang, syarat janang ini haruslah seorang yang sangat mahir dalam menguasai dan memainkan bola, karena fungsinya sebagai pengatur irama permainan dan pengembalian bola sehingga permainan ini dapat dilihat sebagai permainan yang sangat menarik dan indah. Disamping itu, permainan ini diperagakan hanya pada saat acara upacara adat, hajatan dan kegiatan keagamaan.

Permainan sepaktakraw sejatinya adalah permainan yang dimodifikasi dari olahraga tradisional sepak raga yang dikonsepsi menjadi olahraga yang dipertandingkan, seperti diketahui bahwa permainan ini sudah dimainkan dan dikenal di seluruh wilayah Indonesia, sebagian di Semenanjung Malaka mulai dari Burma sampai perbatasan Singapura. Permainan ini juga dimainkan di

negara Thailand dan Malaysia, bahkan di Malaysia telah dimainkan permainan dalam lingkaran yaitu permainan sepak raga bulatan (Iyakrus, 2012).

Sepaktakraw berasal dari kata *sepak* dan *takraw*, yang berasal dari bahasa Melayu. Sepak berasal dari Melayu artinya menendang atau menyepak dan takraw berasal dari bahasa Thailand yaitu bola dari rotan atau yang dibuat dari anyaman rotan menyerupai bola bulat (Sofyan, 2009). Dahulu sepaktakraw bernama sepakraga, perubahan nama ini di ubah saat musyawarah ASTAF di Malaysia dan saat itu dilaksanakan even olahraga *Sea Games* yang dilaksanakan di Kuala Lumpur pada 27 Maret 1965 di Stadion Kuala Lumpur (Sulaiman, 2008).

Sepaktakraw mempunyai istilah lain yaitu *kick volleyball* yaitu permainan bolavoli yang menggunakan kaki atau jenis olahraga campuran dari sepakbola dan bolavoli yang dimainkan dilapangan ganda badminton (Sofyan, 2009). Hal ini disebabkan permainan ini hampir sama dengan permainan bolavoli yaitu dengan melambungkan bola sebagai alat permainan dengan menggunakan *net* atau jaring sebagai pembatas antara dua regu yang bertanding. Permainan sepaktakraw saat ini dimainkan berbeda dengan permainan saat pertama kali dikenalkan dimasyarakat, yaitu paraga. Permainan yang dimainkan sekarang ini adalah permainan yang menggunakan bola yang terbuat dari *fiber synthetic* dengan aturan-aturan poin dan lainnya berbeda. Sepaktakraw dahulu dimainkan dengan bola rotan sebagai alat utama untuk memainkannya, namun saat ini bola dari bahan *fiber*

bersifat keras dan tahan lama. Bola sepak takraw tersebut dimainkan dengan menendang dari kaki satu ke kaki lainnya atau ditimbang, juga dimainkan dengan anggota tubuh lainnya, kecuali tangan, untuk diumpangkan kepada teman, untuk memperoleh poin atau angka dan menghasilkan kemenangan.

Sebelum adanya sepak takraw yang dikenal masyarakat saat ini, di berbagai daerah di Indonesia sudah berkembang permainan sepak raga yakni jenis permainan rakyat atau kesenian daerah berupa tarian yang menggunakan bola terbuat dari rotan. Permainan ini memiliki peraturan sendiri karena pada masa itu, permainan ini berusaha menjaga bola agar tidak jatuh ke tanah, menunjukkan kemahiran masing-masing pemain dalam memainkan bola dengan anggota tubuh dengan berbagai variasi dengan pengambilan bola dengan tepat dan cepat serta terarah. Semula sepak raga dimainkan oleh sekelompok bangsawan di daerah Sumatera Utara, Sumatera Barat, dan Sulawesi Selatan kemudian berkembang menjadi permainan rakyat.

Permainan sepak raga dimainkan 6 sampai 9 orang yang melingkar di tempat yang terbuka dengan diiringi sejenis gamelan tradisional sebagai hiburan pengisi waktu luang saat menunggu waktu senja. Berbagai nama sepak raga di daerah di Indonesia juga berbeda-beda, antara lain di Riau dikenal dengan nama Rago Tinggi, di Bengkulu dikenal dengan Cepak, di Sumatera dan Jambi dengan Sepak rago, sedang di Sulawesi dikenal dengan Marraga Akraga (Sulaiman, 2008).

Sejarah munculnya sepak takraw menjadi masih menjadi perdebatan, dimana negara-negara di wilayah Asia Tenggara mengklaim tentang

penemuan permainan ini. Dari berbagai sumber dapat diambil ringkasan bahwa sebenarnya daerah-daerah di Indonesia telah mempunyai seni keterampilan sejenis sepak takraw ini, yaitu permainan melalui seni tari Paraga yang dimainkan di daerah Sulawesi Utara. Sulaiman (2008) Sulawesi Selatan adalah daerah yang paling maju dalam memperkenalkan teknik sepak dan aturan permainan ini, yaitu tokohnya Abdul Rahman Daeng Palalo. Teknik sepak ini dimainkan melalui bentuk olahraga tradisional yaitu Paraga yang akhirnya sebagai tradisi masyarakat Bugis saat upacara tradisional dan keagamaan daerah. Permainan Paraga adalah menimbang bola rotan yang dimainkan secara kelompok 6-8 orang secara melingkar. Permainan ini diiringi tabuhan tradisional atau gamelan dan inti permainan ini adalah menimbang dengan keterampilan kaki, paha, kepala dan bahkan lengan tangan pun diperbolehkan, dimana dalam permainan itu ada keterampilan gerak tari dengan berbagai formasi.

Dalam tarian Paraga ada beberapa gerakan yang melingkar berdiri, jongkok dan duduk, menaiki pundak teman dan dilakukan secara bergantian. Namun permainan ini ternyata dikembangkan lagi melalui permainan yang menggunakan *net* atau jaring oleh Malaysia. Menurut Engel (2010) dikatakan bahwa permainan sepak takraw modern dikembangkan oleh tiga orang Penang yaitu Hamid Maidin, Rahman dan Syed Yacob yang mereka namakan sepak raga jaring. Ketiga orang tersebut mencoba permainan timang rotan yang menggunakan jaring layaknya bolavoli dan badminton, sehingga pada Februari 1945 sepak raga jaring dan peraturannya mulai dikenalkan. Pada

tahun 1945 di Malaysia dikenalkan olahraga sepak raga bulatan yang dimodifikasi dengan permainan menggunakan lapangan persegi panjang dan ditengahnya di pasang jaring (Sulaiman, 2008).



Gambar  
Tari  
Makassar

2.1.  
Paraga

(Sumber: Peneliti, 2017)

Sulaiman (2008) menyatakan bahwa perkembangan sepaktakraw di Indonesia berawal dari kunjungan muhibah tim sepak raga Malaysia pada September 1970 yang dipimpin oleh Encik Khir Johari mantan Menteri Perdagangan Malaysia. Dalam kunjungannya tim Malaysia mendemonstrasikan permainan sepak jaring di berbagai kota di Indonesia antara lain di Jakarta, Bandung dan Medan. Kunjungan muhibah ini akhirnya telah mendorong Indonesia untuk berpartisipasi dalam permainan sepaktakraw yang memiliki dasar permainan sepak raga yang telah ada dan

dikenal rakyat Indonesia. Menindaklanjuti hal tersebut, maka pada 29 September sampai dengan 5 Oktober 1970 diadakan rapat kerja Direktorat Jenderal Olahraga dan Pemuda yang diikuti Asisten III Bidang Olahraga dan Pemuda serta Kepala Kantor Pembinaan Olahraga Pendidikan, Keolahragaan, Kepemudaan dan Pendidikan Masyarakat di seluruh Indonesia di Cipayung, Bogor untuk membahas olahraga sepaktakraw dan mengembangkannya di seluruh Indonesia.

Di beberapa negara di Asia telah dikembangkan permainan sepaktakraw, namun sejarah dari tiap negara memiliki filosofi sejarah yang berbeda. Di Thailand permainan ini dimainkan sejak zaman kerajaan Thailand, dimana bukti sejarahnya ditemukan pada prasasti yaitu biksu yang memainkan bola seperti anyaman bola takraw.

*“In Bangkok, the murals at Wat Phra Kaew (the Temple of the Emerald Buddha) depict the Hindu god Hanuman playing sepaktakraw in a ring with a troop of fellow monkeys. Other historical accounts also mention the game earlier during the reign of King Naresuan of Ayutthaya. The game became such a cherished local custom that an exhibition of volleyball-style sepaktakraw was staged to celebrate the kingdom's first constitution in 1933, the year after Thailand abolished absolute monarchy”.* (<http://www.bangkok.com/sport-sepak-takraw/origins-history.htm>)

Olahraga sepaktakraw merupakan permainan yang unik dan mengandung unsur akrobatik atau unsur *tumbling* ada pada permainan ini yaitu gerakan tubuh melompat dan berputar di udara. Unsur menendang, menimang, melompat, mengoper dan menghentakkan bola dilapangan lawan dengan smes yang keras serta adanya unsur *team work* atau kerjasama tim dalam permainan ini sangat lengkap seiring dengan ciri khas bentuk permainan yang

menggabungkan berbagai bentuk olahraga lainnya, yaitu sepakbola, *badminton*, *softball*, *volley*, karateka atau bela diri (*martial art*). Engel (2010) mengatakan bahwa keuntungan olahraga sepaktakraw bisa dimainkan seorang diri yaitu pasing atau timang-timang, berkelompok atau beregu dengan menggunakan media jaring, sehingga ini merupakan olahraga yang unik dan menyenangkan.

#### **D. Teknik Dasar Sepaktakraw**

Permainan sepaktakraw memainkan teknik-teknik yang hampir sama dengan teknik pada *soccer sport* atau olahraga sepakbola yaitu yang menggunakan unsur tendangan dan kontrol dengan menggunakan kaki, dada, bahu serta kepala sebagai perkenaan saat bola datang kearah tubuh pemain.

Dalam sepaktakraw kemampuan sepak sila adalah mutlak dan wajib dikuasai, sehingga kemampuan sepakan yang terdiri dari sepak sila, sepak kura-kura, sepak badeg, sepak paha wajib dikuasai pemain yang akan belajar sepaktakraw. Menyepak atau sepakan merupakan ibu dari permainan sepaktakraw, karena bola yang dimainkan sebagian besar dimainkan dengan bagian kaki mulai dari serve sampai mendapatkan poin (Sukamto, 2011). Kaki yang merupakan bagian dari tubuh memiliki peran khusus dan utama dalam permainan ini yang digunakan sebagai teknik dasar saat keterampilan menimang bola atau sering disebut sebagai teknik pasing sepaktakraw.

Kemampuan bermain sepaktakraw menggunakan komponen teknik dasar yang terdiri dari menyepak dengan menggunakan kaki berupa sepak sila, sepak kura-kura, sepak cukil, sepak telapak kaki dan juga memainkan dengan

kepala, paha, bahu dan dada (Hanif, 2015). Selama permainan ini berlangsung, bola tidak diperbolehkan menyentuh tangan selain anggota tubuh bagian kaki, paha, kepala, bahu dan dada. Bila bola menyentuh benda lain yaitu tangan tepatnya pergelangan atas dan bawah, benda lain di luar lapangan permainan, maka permainan dianggap tidak sah atau permainan harus berhenti dengan keadaan bola mati.

Disisi lain, kaki adalah digunakan sebagai pijakan pondasi saat *stance* atau saat persiapan berdiri baik menerima bola dari lawan, teman ataupun saat mengolah bola secara individu dilapangan permainan dengan kondisi melompat, berlari, melangkah dan melayang saat memainkan bola. Teknik yang ada pada sepak takraw adalah:

### 1) Teknik Sepak Sila

Sepak sila adalah menyepak dengan menggunakan kaki bagian dalam yang berfungsi untuk menerima atau menimang dan menguasai bola, mengumpan dan penyelamatan bola dari serangan lawan (Sukamto, 2011). Teknik sepak sila adalah dengan posisi kaki bersila atau menyilangkan kedua kaki seperti orang sedang duduk dilantai. Teknik ini sama dengan teknik pada cabang olahraga sepakbola, yaitu teknik menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam. Perkenaan bola pada saat kaki bersentuhan atau saat bola sedang *impact* dengan kaki adalah berada di bawah mata kaki kurang lebih 3-5 sentimeter ke arah depan bawah dan bawah mata kaki. Sulaiman (2008) mengatakan bahwa teknik sepak sila merupakan teknik dasar yang paling dominan dalam permainan sepak takraw, sehingga sebagian

orang menyebut teknik sepak sila adalah induk dari teknik permainan sepaktakraw.

Teknik sepak sila juga digunakan untuk menerima, menimang, dan menguasai bola, mengumpan bola serangan dan untuk menyelamatkan serangan lawan. Pada teknik ini sangat diutamakan sebagai latihan dasar dan pertama kali yang harus dikenalkan, dipelajari bagi pemula yang belajar sepaktakraw sebelum teknik lainnya dikuasai. Selain kondisi fisik yang utama yang harus dipersiapkan, pengembangan unsur *biomotor* juga dibutuhkan pada permainan sepaktakraw, sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran dan pelatihan bagi tingkat pemula akan lebih mudah dan cepat. Engel (2010) mengatakan bahwa untuk menjadi atlet sepaktakraw yang kompetitif, perlu dipertimbangkan selain latihan teknik yaitu unsur kondisi fisik dengan tujuan untuk menopang kebutuhan performa fisiologis, meningkatkan ketahanan terhadap cedera dan peningkatan *output* latihan.

Adapun teknik sepak sila dalam sepaktakraw menurut Hanif (2015) adalah sebagai berikut:

- a) Sikap awal berdiri dengan kaki terbuka selebar bahu.
- b) Kaki yang digunakan *passing* (*impact* terhadap bola) digerakkan melipat seperti bersila setinggi lutut kaki tumpu dengan sumbu pukulan pada pangkal paha, sedangkan posisi kaki tumpu yang tidak melakukan pukulan tetap rilek dan sedikit ditebuk saat akan perkenaan.
- c) Bola dipukul dengan kaki bagian dalam menghadap ke atas dengan posisi bola terhadap tubuh tidak lebih dari separuh lengan. Saat memukul

pergelangan kaki dikeraskan atau ditegangkan sebagai kekuatan pukulan karena pusat dari *power* saat pasing sila adalah dorongan ledakan pergelangan kaki saat membentur pada bola.

- d) Saat perkenaan kaki tumpu diluruskan, dengan tujuan membantu pemberian tenaga untuk mendorong bola ke atas, sehingga ketinggian bola bisa maksimal kurang lebih melampaui kepala pemain. Hal ini dikarenakan tinggi rendahnya bola sebagai hasil dari dorongan kaki sila tergantung pada kekuatan pukulan kaki ayun dan tekukan kaki tumpu saat bola menyentuh kaki bagian dalam. Selain teknik di atas, kondisi tangan ditekuk rilek pada siku dan dibuka di samping badan sebagai penyeimbang tubuh saat bola menyentuh kaki sila, sehingga keakuratan dan kestabilan bola lambung akan terjaga dengan posisi tegak (*vertical*) lurus didepan dada pemain yang melakukan sepak sila.

Kesalahan-kesalahan umum yang sering terjadi dalam melakukan sepak sila antara lain: (1) kaki tumpu tidak ditekuk sedikit, akibatnya kaki pukul tidak dapat melakukan sikap sila secara sempurna, (2) kaki bagian dalam tidak lurus menghadap ke atas, namun posisi kaki sila sedikit menghadap ke samping atau sedikit turun, yang menyebabkan hasil pantulan bola tidak terarah ke atas tegak, sehingga bola lepas menjauh dari tubuh, (3) saat perkenaan, kaki tidak ditegangkan atau dikeraskan akibatnya pukulan tidak bertenaga dan bola berputar tidak terarah, (4) bola dipukul di atas lutut atau kaki pukul terlalu naik mengejar bola yang belum turun untuk saat yang seharusnya dipukul (Sulaiman, 2008).

Sepak sila dalam permainan sepak takraw memiliki fungsi selain sebagai pasing utama adalah gerak sepak sila berfungsi saat serve atau tendangan tekong, menerima bola pertama dari serangan atau serve lawan, sebagai pengumpan serangan (Sulaiman, 2008).



Gambar 2.2 **Sepak Sila** (Sumber: Peneliti, 2017).

## 2) Teknik Sepak Kura-kura dan Sepak Cukil

Sepak kura-kura atau disebut juga sepak yang menggunakan bagian punggung kaki adalah teknik yang menjulurkan bagian permukaan kaki atas untuk menyepak bola yang datang dari depan. Sepak kura-kura dalam permainan sepak takraw digunakan sebagai teknik untuk memainkan bola yang datangnya rendah dan kencang untuk menyelamatkan atau mengontrol bola dari serangan lawan, untuk bertahan, mengawal atau menguasai bola dalam permainan.



Gambar 2.3 **Sepak Cukil** (Sumber: Peneliti, 2016).

Sepak cukil merupakan sepakan yang hampir mirip dengan sepak kura-kura, hanya yang membedakan adalah arah datangnya bola dan perkenaan saat pasing adalah pada jari-jari kaki (Sulaiman, 2008). Teknik sepak cukil digunakan pada permainan sepaktakraw dengan kondisi bola datang terlalu jauh dari tubuh pemain, sehingga kaki harus dijulurkan ke depan tubuh dengan perkenaan pada permukaan kaki atas sedikit ke depan dekat jari-jari kaki dan nampak seperti mencukil bola. Sepak cukil dilakukan dengan gerakan menjatuhkan tubuh sedikit condong atau miring ke belakang dengan iringan gerakan menjulurkan kaki lurus meraih bola jauh di depan orang tersebut.

### 3) Teknik Sepak Badek

Sepak badek atau sering disebut sepak simpuh, karena saat perkenaan posisi pemain seperti orang bersimpuh. Sepak badek adalah sepakan dengan menggunakan kaki bagian luar kebalikan dari sepak sila. Teknik ini sering digunakan saat bola yang datangnya tidak terarah yang datang dari luar samping tubuh dan tidak dapat di kontrol dengan sepak sila, maka harus menggunakan penyelamatan bola dengan sepak badek. Selain itu sepak badek digunakan dalam penyelamatan maupun kontrol bola cepat dari smes lawan yang keras sehingga tidak memungkinkan harus di *passing* dengan sepak lainnya.



Gambar 2.4 **Sepak badek** (Sumber: Peneliti, 2016)

Selain teknik dasar di atas, perlu dikuasai bagi pemain yang akan mempelajari permainan sepak takraw, yaitu teknik lanjutan yang ada dalam permainan itu sendiri, antara lain adalah:

#### 4) Teknik Pasing Dada

Menurut Sulaiman (2008) pasing dada adalah teknik dasar memainkan bola dengan dada dengan perkenaan pada bidang yang lebar (*pectoralis mayor*) yaitu dada kiri ataupun kanan. Dalam hal ini, teknik pasing dada sering digunakan untuk mengontrol bola yang datang pertama dari arah lawan dengan teknik sedikit merebahkan dada atau tubuh jatuh ke belakang dengan tetap bertumpu pada poros tubuh dan kaki agar keseimbangan saat menerima bola pasing dada tidak terjatuh. Namun pada kenyataannya sekarang, teknik ini banyak ditinggalkan oleh pemain profesional atau yang sudah mahir, karena dengan peraturan bola sintetik yang terbuat dari bahan plastik bersifat licin atau sulit dikontrol bila menggunakan pasing dada, beda dengan saat terdahulu menggunakan bola rotan yang tidak licin saat pasing dada.

Kesalahan-kesalahan yang sering terjadi saat melakukan teknik pasing dada antara lain terlambat menempatkan dada atau posisi dada depan terlalu ke atas, sehingga tidak terkontrol dengan baik atau perkenaan pada dada tidak pada bidang yang luas dan akibatnya bola tidak terarah sesuai yang diharapkan, dada tidak dikeraskan saat perkenaan atau *impact* dengan bola dan hasil bola tidak memantul dengan sempurna, dan saat kontrol bola dada tidak dinaikkan atau tubuh kurang condong menghadap datangnya bola, sehingga akibatnya bola cepat jatuh ke lantai.

#### 5) Teknik Menyundul

Menyundul atau memainkan bola dengan kepala sangat menentukan permainan sepak takraw pada kondisi bola atas atau raihan bola tinggi, karena

dengan menyundul atau *heading* lebih bisa mengarahkan bola dengan kontrol kepala ke arah manapun baik di arahkan ke teman ataupun serangan lawan. Engel (2010) mengatakan bahwa teknik sundulan sering digunakan saat pertandingan untuk menerima bola tinggi atau saat mengumpan tinggi. Tekniknya adalah kedua lutut lemas dan ditekuk dengan menghadapkan dahi keatas dan angkat dagu saat bola datang, dan lutut digunakan untuk membantu memantulkan berat badan keatas.



Gambar 2.5 **Teknik Sundulan** (Sumber: Peneliti, 2016)

Dikatakan oleh Sulaiman (2008) bahwa menyundul bola dapat dilakukan dengan sikap berdiri di tempat atau dengan melompat (*jump heading*). Sundulan ditempat digunakan saat menerima bola pertama dari lawan baik serangan *serve* maupun *spike* lawan, sedang yang sundulan dengan melompat

diterapkan saat melakukan serangan langsung ke lawan dengan mengarahkan bola ke area lapangan lawan yang kosong baik secara keras ke belakang atau di depan net arah menyilang. Menyundul bola dapat dilakukan dengan dahi bagian depan, kepala bagian samping atau pelipis kanan ataupun kiri, kadangkala seorang pemain mempunyai strategi tipuan sundulan kepala bagian belakang dengan tujuan mengecoh lawan saat posisi membelakangi *net* seolah-olah bola akan di smes, namun ternyata bola disundul dekat *net* ataupun jauh ke belakang dekat dengan garis luar.

Perkenaan sundul dengan menggunakan dahi atau kepala bagian depan dengan leher dikeraskan atau dikencangkan. Kesalahan yang sering terjadi saat *heading* adalah terlambat menempatkan dahi atau kepala bagian bawah bola, akibatnya perkenaan bola pada kepala membentuk sudut sehingga arahnya tidak sesuai harapan, perkenaan bola tidak pada dahi atau kepala depan, namun pada ubun-ubun atau bagian tengah kepala, leher tidak dikencangkan saat perkenaan bola dan akibatnya sundulan tidak bertenaga, kedua lutut tidak ditekuk, karena dalam hal ini lutut membantu memberikan tenaga saat bola dilepaskan dengan sundulan.

## **6) Teknik Pasing Paha**

Menurut Yusup (2004) bahwa gerakan teknik dasar pasing paha dilakukan dengan sikap dasar gerak sebagai berikut yaitu saat datang bola, maka pemain berdiri pada kedua kaki menghadap bola yang disambut dengan paha dan gerakan bola memantul tergantung pada ayunan paha dan

pengencangan otot paha dengan fungsi pasing paha adalah sebagai penahan *smasher* atau blok smes lawan dan saat sepak mula.

Sepak pasing paha perkenaan pada paha bagian depan kurang lebih di atas tempurung lutut 10-20 sentimeter, dengan posisi paha ditekuk dengan bertumpu pada salah satu kaki yang tidak digunakan pasing paha. Sulaiman (2008) bahwa teknik sepak paha adalah memainkan bola dengan paha dalam usaha mengontrol bola, dalam hal ini perkenaan pada bagian tengah paha bukan pada ujung lutut (*patella*) atau pada pangkal paha.



Gambar 2.6 **Teknik Pasing Paha** (Sumber: Peneliti, 2016).

Kesalahan-kesalahan yang sering terjadi pada saat sepak paha antara lain: (1) dalam menempatkan paha terhadap datangnya bola terlambat, sehingga perkenaan dan hasil pasing tidak sempurna (lambungan bola ke bawah), (2) kaki tumpu tidak ditekuk sebagai persiapan gerak lanjutan untuk membantu ayunan paha sebelahnya, sehingga tidak ada tenaga dorong saat

kontrol bola, (3) perkenaan bola pada ujung paha atau tepat mengenai lutut atau pangkal paha sehingga bola mengarah tidak terarah atau bola mengenai anggota tubuh bagian perut atau dada.

#### **E. Karakteristik Anak Sekolah Dasar**

Anak pada masa usia sekolah tentunya menjalani proses yang alamiah yaitu proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam hal ini kemampuan gerak dan semua aktivitasnya adalah sebuah gejala alamiah yang hal itu terjadi karena kebutuhan secara alami. Anak bergerak, berjalan, berlari, menyentuh, meraih sesuatu yang di anggap menarik adalah hal-hal yang menjadi proses dalam perkembangan anak.

Dalam kegiatan olahraga, yang perlu dipahami orang tua khususnya pembina atau pelatih olahraga bahwa anak pada masa pertumbuhan dan perkembangannya berada pada masa usia muda (*early stages*,) sehingga di usia ini banyak hal yang harus bisa diprediksi seorang orang tua atau pelatih dalam memberikan perlakuan atau dosis latihan gerak sesuai kemampuan yang bisa mereka terima. Kebutuhan pada masa itu mental, kepribadian, karakter dan psikologis anak tidak stabil, sehingga perlu diperhatikan bahwa perkembangan emosional anak akan mempengaruhi stabilitas konsentrasi dan kooperatifnya, anak seharusnya diperlakukan secara individu, sehingga pelatih harus memperhatikan pengaruh latihan tersebut terhadap sistem tubuh. Pate, Mc Clenaghan dan Rotella (1995) pada masa anak-anak kegiatan fisik banyak dipengaruhi oleh perubahan fisiologi dan anatomis anak terutama pada masa pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Hal tersebut

menyebabkan bahwa dalam pembelajaran dan pelatihan olahraga, pelatih atau pembina harus memahami dan selalu selalu berprinsip bahwa anak bukanlah orang dewasa mini (*mini adults*), sehingga anak harus diperlakukan selayaknya anak-anak (Harsono, 2015).

Peningkatan ukuran tubuh dan faktor psikologis anak berkaitan dengan peningkatan fungsi-fungsi fisiologis berhubungan dengan bentuk latihan pada anak, sehingga hal ini harus menjadi perhatian para pelaku olahraga yang menangani anak-anak. Khususnya anak dalam masa sekolah pada sekolah dasar, merupakan masa-masa perkembangan motorik anak dan pertumbuhan fisiknya mulai berkembang dengan pesat.

Pertumbuhan dan perkembangan anak sangat identik dengan sifat bermain, dimana sejatinya anak sejak masih dalam kandungan sudah melakukan gerak bermain dengan gerak tendangan, sentuhan, bergetar atau berputar, gerak melingkar dan lain sebagainya. Fenomena anak dalam bergerak adalah kebutuhan alamiah anak dalam penyesuaian tumbuh dan berkembangnya anak terhadap lingkungan yang ada di luar kehidupan anak. Saat sistem syaraf mengalami perkembangan dan kematangan serta kendali geraknya meningkat, maka mengakibatkan peningkatan secara bertahap pada kemampuan anak dalam menguasai keterampilan baru (Pate et al, 1995).

Anak adalah makhluk pembelajar, sehingga dalam proses tumbuh kembangnya anak secara alamiah akan terbawa sifatnya untuk belajar yang diwujudkan dalam bentuk aktivitas gerak, sedangkan gerak yang dimaksud adalah permainan (Suyadi, 2014).

Semua anak belajar sesuai dengan tahapan mereka dan sesuai waktu mereka sendiri. Tidak ada dua anak yang mirip, sehingga tidak baik memaksa seorang anak untuk melakukan keinginan yang berlawanan dengan keinginan mereka. Orang tua ataupun guru hanya bisa mengarahkan kebutuhan gerakannya sesuai dengan usia perkembangan anak tanpa ada intervensi terhadapnya.

#### **F. Perkembangan Motorik Anak**

Masa perkembangan anak baik secara fisik maupun psikologis tentunya akan di lewati oleh anak dalam tumbuh kembangnya. Perkembangan gerak anak akan dipengaruhi oleh beberapa hal, antara lain faktor gen atau keturunan, asupan gizi atau makanan, lingkungan dan fasilitas pendukung gerakannya. Oleh karena itu seiring dengan perkembangannya, tanda-tanda perkembangan itu baik atau tidak adalah adanya aktivitas motorik seperti lebih lincah, lebih sigap, lebih cepat reaksi dalam koordinasi gerakannya.

Anak usia dini khususnya tingkat sekolah dasar adalah berada pada fase belajar motorik tingkat ketiga, artinya kemampuan menstabilkan gerak koordinasi halus telah dikuasai. Menurut Yusuf (2002), bahwa pada usia sekolah dasar kematangan perkembangan motorik pada umumnya telah tercapai, karena itu anak sudah siap menerima tahapan keterampilan sesuai dengan perkembangan fisiknya.

Pembelajaran pada fase belajar motorik diarahkan pada pembentukan kemampuan transfer dari keterampilan-keterampilan yang telah dipelajari dalam situasi dan kondisi. Penyesuaian ini biasanya anak akan menyesuaikan

pada tingkat kesulitan materi gerak dengan kemampuan yang dimiliki oleh anak. Materi yang terlalu ringan atau mudah akan berpengaruh terhadap kemampuan motoriknya, sehingga diharapkan tingkat kesulitan dalam tahap belajar gerak untuk perkembangannya perlu diperhatikan. Permainan Krawnjang tentunya memperhatikan bentuk permainan yang tidak begitu sulit, namun juga tidak terlalu mudah dilakukan oleh anak-anak. Permainan yang memasukkan bola ke dalam keranjang menggunakan tiang dengan ketinggian yang bisa di ubah-ubah, dengan menyesuaikan tinggi anak.

Pemberian sebuah keterampilan gerak anak disesuaikan dengan tingkat perkembangan motorik anak. Terkait dengan pemberian keterampilan dasar yang benar terhadap anak-anak, menurut Hurlock (1995) bahwa:

“praktek menjadikan sempurna akan benar, jika landasan keterampilan baik. Jika landasan keterampilan jelek, kecakapan yang akan diperoleh dalam keterampilan baru tidak hanya akan berada di bawah tingkat kemampuan anak, bahkan akan lebih jelek lagi. Rendahnya tingkat keterampilan yang dicapai akan menimbulkan pengaruh yang berurat akar dalam diri anak, dan hal ini yang demikian sulit atau bahkan tidak mungkin diperbaiki.”

Suatu tahap keterampilan akan dilakukan dengan baik, maka akan menjadi kebiasaan, dan kebiasaan yang baik dan berulang-ulang pada akhirnya anak akan mampu melakukan gerak keterampilan secara sempurna. Keterampilan juggling atau menimbang bola yang dilakukan dengan gerak yang benar dan berulang-ulang, tentunya gerak otomatisasi anak akan terbentuk dengan baik pula. Bila anak akan terjun ke pembinaan tingkat lanjut menjadi atlet, akan lebih mudah dalam adaptasi tingkat lanjut, seperti yang disampaikan oleh Hurlock tentang keterampilan gerak sebagai berikut:

“Keterampilan yang dipelajari dengan baik akan berkembang menjadi kebiasaan. Kebiasaan sebagai bentuk yang berulang-ulang dengan cepat dan lancar, tersusun dari pola gerakan yang dapat dikenal. Setelah anak dapat mengendalikan gerakan tubuh secara kasar, mereka siap untuk memulai mempelajari keterampilan (Hurlock, 1995).”

Permainan Krawnjang memiliki keterampilan timang bola sebagai gerak dasar, didalamnya juga terdapat gerak menangkap bola, menerima bola dengan kaki, paha maupun kepala. Gerak dominan lebih pada keterampilan olah kaki, yaitu gerak timang bola untuk mempertahankan agar bola tidak jatuh ke tanah atau lantai.

Oleh karena itu dalam pengembangan dan membantu lebih maksimal dalam perkembangan gerak anak, walaupun anak mengalami pengalaman gerak secara alamiah akan lebih baik dilakukan kebiasaan yang merangsang kemampuan gerak tertentu melalui latihan yang sistimatis agar terbiasa khususnya pada cabang olahraga. Dengan perkembangan motorik, anak makin kaya dalam bertingkah laku, sehingga dapat memperkaya perbendaharaan gerak dalam bermain. Semakin banyak kemampuan gerak anak, semakin mudah anak melayani gerak mandiriya dengan leluasa.

Dari tahapan perkembangan anak pada usia 7-10 tahun tahapan gerakannya yang berhubungan dengan olahraga masih dalam tingkatan secara umum atau transisi, sehingga hal ini tidak harus menekuni hanya satu cabang olahraga satu saja, namun lebih dari itu yaitu kebebasan bergerak. Anak akan diperbolehkan melakukan keterampilan permainan olahraga lainnya pada usia 11-13 tahun yang hal ini merupakan spesifikasi dalam olahraga. Pada tahap ini anak diperbolehkan untuk menekuni atau memilih cabang olahraga yang

dikehendaki dalam proses latihan jangka panjang yang bertahap dan berkesinambungan dan tetap memperhatikan keselamatan anak dalam menekuni cabang olahraga tersebut.

Krawnjang dimainkan dengan berbagai gerak motorik yang terlibat, seperti gerak dasar motorik pada anak yaitu berlari, berjalan, melompat, melempar, bergerak ke depan, ke belakang dan lain sebagainya. Gerak dasar pada anak yang terdiri dari lokomosi atau gerak berpindah, gerak non lokomosi atau gerak memutar dan gerak manipulasi terdapat pada permainan Krawnjang ini. Misalnya gerak menyundul ke atas merupakan salah satu gerak lokomosi, gerak meraih bola ke kanan dengan melangkahkan kaki ke kanan dan sebaliknya, kemudian disusul gerak menimang bola merupakan gerak lokomosi.

Gerak berputar ketika bola dari operan teman jauh di belakang tubuh, maka akan diraih dengan memutar badan dan raihan timangan bola dan itu merupakan non lokomosi. Saat pemain melakukan serve Krawnjang yaitu melemparkan bola sebagai awalan permainan dimana pemain A melemparkan bola ke pemain B, maka secara langsung akan diterima dengan tendangan serve dan merupakan gerak manipulasi mengarahkan bola agar tidak jatuh ke tanah atau lantai, kemudian dimainkan untuk diarahkan ke keranjang.

#### **G. Permainan Krawnjang**

Bermain dalam hal ini merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sadar namun tidak memiliki tujuan yang baku. Bermain bagi anak-anak adalah sebuah proses yang alamiah dilakukan anak setelah masa pertumbuhan

dianggap cukup untuk anak melakukan gerak secara sempurna. Freeman (1987) mendefinisikan bahwa bermain (*play*) adalah bentuk kegiatan yang tidak bermanfaat atau tidak produktif dan dengan tujuan hanya untuk menyenangkan diri sendiri. Aktivitas ini bisa diartikan sebagai kegiatan yang bersifat menghibur dan tidak harus adanya keterlibatan fisik dalam aktivitasnya.

Olahraga Krawnjang diciptakan sebagai bentuk modifikasi cabang olahraga sepaktakraw bagi anak-anak. Nama Krawnjang yang merupakan singkatan dari sepaktakraw keranjang telah melalui proses pemberian nama secara organisasi yang di sahkan oleh pengurus organisasi baik dari pengurus Kota Kediri dan Propinsi Jawa Timur di bawah naungan PSTI (Persatuan Sepaktakraw Indonesia) yang terlebih dulu melalui diskusi pembina dan pelatih sepaktakraw di Kota Kediri. Krawnjang merupakan permainan dengan konsep perpaduan antara sepaktakraw dan bola basket, yaitu memasukkan bola sebagai alat permainan utama ke dalam keranjang, namun menggunakan keterampilan timang kaki dan sundulan kepala.

Anak usia sekolah dasar dalam mengembangkan geraknya selalu melalui kegiatan yang bersifat bermain, karena dengan bermain merupakan fundamental bagi kehidupan dan berkontribusi pada perkembangan anak secara menyeluruh.

Bermain merupakan sarana terpenting bagi anak untuk menjajaki, mengekspresikan dan mengetahui berbagai aspek dalam kehidupan anak, termasuk bagaimana anak mengenal dirinya ataupun mengenal orang lain

maupun lingkungannya. Lutan *et al* (1991) menyatakan bahwa bermain merupakan aktivitas yang disenangi dan berpengaruh terhadap kehidupan manusia, dan juga merupakan kebutuhan yang hakiki bagi setiap manusia.

Aktivitas bermain walaupun identik dengan dunia anak-anak, manusia dewasa pun mempunyai aktivitas yang sama dalam bermain. Bermain memiliki makna tidak hanya meningkatkan perkembangan fisik, namun juga sosial intelektual dan emosional. Dalam bermain, anak-anak mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah dengan mencoba berbagai cara dan solusi yang tepat untuk menentukan cara yang tepat dan jitu terhadap apa yang dihadapinya. Begitu juga bermain Krawnjang adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan alat yang menghasilkan sebuah pemahaman atau memberikan informasi tentang konsep aturan main, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Begitu juga yang disampaikan oleh Saputra (2012) bermain adalah salah satu pengalaman belajar yang baik untuk anak-anak, membina hubungan secara sosial dengan sesama teman dalam aktualisasi diri, menambah perbendaharaan kata dan menyalurkan perasaan pada diri anak.

Dwiyogo (2010:217) bahwa *play* mempunyai karakteristik yaitu: (1) bebas, sukarela dan tanpa paksaan dalam berpartisipasi, (2) aktivitas bermain terpisah dari pembatasan ruang dan waktu, (3) hasil dari aktivitas bermain adalah sesuatu yang tidak diketahui atau direncanakan sebelumnya, (4) aktivitas murni bermain tidak produktif, tidak menghasilkan nilai yang permanen, (5) aturan bermain tergantung pada kondisi, tunduk pada kesepakatan situasional, (6) kualitas bermain merupakan bagian dari kehidupan nyata.

Saat bermain anak-anak menggunakan gerak bahasanya sendiri dalam membawakan aktivitasnya, menyaring bahasa dengan berbicara dan

mendengar anak lainnya. Anak-anak adalah pemain alami, mereka menikmati pola bermain dan dapat berkonsentrasi dalam waktu yang lama untuk mempelajari makna sebuah keterampilan yang dipelajari. Bermain merupakan motivasi intrinsik bagi mereka tanpa bisa diterjemahkan apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya. Bermain yang potensi bagi anak-anak memiliki manfaat antara lain bahwa dengan bermain akan membantu dalam perkembangan fisik, perkembangan keterampilan, perkembangan intelektual, perkembangan sosial dan emosi dan perkembangan keterampilan olahraga.

*“Through sport, recreation, and play, children and adolescents learn to exercise judgement and think critically while finding solution to problems. They promote their spirit of friendship, solidarity and fair play, teaching teamwork, self discipline, trust, respect for others, leadership and coping skill (UNICEF, 2004:2).*

Bahwa seorang anak atau remaja dalam beraktivitas baik melalui olahraga, aktivitas rekreasi dan bermain akan belajar untuk berlatih memutuskan secara kritis ketika menemukan sebuah permasalahan di lapangan. Anak akan belajar tentang arti persahabatan, solidaritas, bekerjasama, menunjukkan kejujurannya dan respek terhadap lainnya serta memahami arti kepemimpinan dan menirukan gerak lainnya.

Keterampilan sepaktakraw menurut sejarahnya adalah aktivitas yang banyak dilakukan masyarakat baik anak-anak, pemuda untuk mengisi waktu luangnya atau menunggu petang di sore hari (Sofyan, 2009). Sepaktakraw dengan ciri khas permainan *juggling* menimang bola dengan keterampilan

dasar menyepak dengan kaki, mudah dilakukan oleh anak, pemuda maupun orang tua dengan memainkannya menggunakan rotan sebagai bolanya.

#### **H. Modifikasi Olahraga**

Di dalam lingkungan pendidikan, dianggap bahwa sekolah khususnya tingkat sekolah dasar merupakan tempat atau gudangnya bibit-bibit atlet. Pada usia tersebut anak pastinya menempuh pendidikan sekaligus melakukan aktivitas yang menjadi tuntutan dan kebutuhan gerak secara alamiah. Sekolah sebagai tempat sosialisasi terbuka untuk bergerak memberikan kebebasan anak saat diluar jam belajar untuk melakukan segala aktivitas yang mereka sukai. Berdasar hal tersebut tentunya tidak berlebihan apabila dalam pelaksanaan penyelenggaraan pendidikan di sekolah yaitu aktivitas olahraga juga harus ditanamkan dasar-dasar gerak yang benar pada anak didik, karena dengan cara tersebut muatan olahraga yang mampu menempatkan sekolah dasar sebagai gudangnya atlet berbakat yang dapat ditempatkan secara fungsional dan proposional.

Selain hal di atas, kebutuhan anak dalam berhubungan dengan anak yang lain, berkenalan dengan teman barunya, belajar dan menunjukkan eksistensi anak perlu belajar keterampilan yang baru walaupun hal tersebut hanyalah untuk bersenang-senang. Kebutuhan dan kemampuan anak berbeda dengan kebutuhan dan kemampuan orang dewasa, sehingga perlu dikembangkan bentuk olahraga yang sesuai dengan anak-anak atau bentuk modifikasi olahraga yang sesuai dengan *the needs and abilities* pada anak-anak (Harsono, 2015).

Olahraga dan dunia anak-anak merupakan kegiatan fisik yang merupakan sebuah proses tumbuh kembang anak. Dalam hal ini tentunya pada anak berkembang dalam menguasai suatu keterampilan secara otodidak haruslah nyaman, aman dan bisa dilakukan mudah untuk anak, karena didalamnya terdapat proses aktivitas *close skill*, *open skill* dan *combination skill*. Untuk itu dibutuhkan pengembangan modifikasi dalam rangka pemenuhan proses anak dalam bergerak dan penguasaan keterampilan tertentu (Bahagia dan Suherman, 2000)

Arti modifikasi secara umum adalah mengubah atau menyesuaikan dengan tujuan mempermudah suatu tujuan. Modifikasi adalah suatu upaya melakukan perubahan dengan penyesuaian-penyesuaian baik dari segi fisik material yaitu fasilitas dan perlengkapan maupun tujuan dan cara (metode, gaya, pendekatan, aturan serta penilaian). Esensi sebuah langkah modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntunkan dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial, sehingga dapat dengan mudah dalam proses belajar.

“Harsono (2015:205-206) bentuk modifikasi kegiatan olahraga anak terbagi menjadi tiga hal yaitu: 1) mengenai ukuran lapangan, dengan memperkecil luas lapangan, 2) sarana prasarana yaitu mengurangi tinggi lebar ukuran gawang, tinggi net, ukuran panjang raket dan ukuran bola yang lebih kecil dan lebih ringan, 3) aturan permainan antara lain jumlah pemain dikurangi, lamanya waktu permainan dipersingkat, pantulan bola lebih dari biasanya, lamanya pergantian pemain dan *time out*, waktu istirahat dan lain-lain”.

Dalam upaya guru atau pelatih untuk mengembangkan keterampilan dasar anak harus melakukan pendekatan keterampilan cabang olahraga yang telah dimodifikasi sesuai dengan kondisi atau karakteristik

perkembangan fisik dan mental anak. Guru atau pelatih dalam merancang sebuah modifikasi aktivitas fisik anak harus mempertimbangkan perhatian seperti keamanan atau terhindarnya resiko cedera pada anak, hal ini dimaksudkan semata-mata untuk keselamatan anak dalam mempelajari atau menguasai cabang olahraga tersebut. *Australian Sports Commission* (2007) merekomendasikan bentuk modifikasi bagi anak yang aman dari cedera, yaitu:

*“The Australian Sports Commission-junior sports recommends that young children participate in modified sport so as to avoid the risk of injury and also to ensure that appropriate skills are developed using equipment that is suitable for young people.”*

Oleh karena itu dalam modifikasi olahraga Krawnjang ini dibuat dengan memperhitungkan keamanan, kenyamanan, kemudahan dalam hal penguasaan dan mudah dilakukan oleh anak-anak, serta menarik.

Modifikasi bagi siswa pada suatu cabang olahraga perlu dilakukan agar siswa ikut aktif dalam kegiatan olahraga. Modifikasi tersebut dilakukan dengan cara memodifikasi alat, ukuran lapangan, peraturan dan sebagainya.

Hal ini sesuai yang diungkapkan oleh Mutohir:

*“Sebagai pendekatan pembelajaran, modifikasi olahraga dimaksudkan untuk mengganti model pengajaran tradisional yang selama ini diterapkan. Pendekatan ini telah berhasil diterapkan di beberapa Negara seperti Amerika dan Australia (Siedentop, 1994; Tinning, Kirk & Evans, 1993; Australian sports commission, 1996). Pengajaran model ini sama dengan pengajaran efektif yang pada hakekatnya menolak pendekatan secara linier, rutin dan monoton. Modifikasi dapat dilakukan pada alat, ukuran lapangan, aturan permainan, dan sebagainya” (Mutohir, 2002).*

Model aktivitas modifikasi dalam olahraga adalah peraturan permainan, jumlah pemain, bola yang diperkecil atau dekatnya target yang dicapai, serta

waktu yang digunakan dalam permainan tersebut (Siedentop, 2011). Ciri model belajar modifikasi olahraga adalah aktivitas berbentuk permainan dan bersifat menyenangkan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran suatu keterampilan menurut Landy dan Burrige (2002) adalah dengan “bermain”, bermain merupakan fundamental bagi kehidupan dan berkontribusi pada perkembangan anak secara menyeluruh. Bermain merupakan sarana penting bagi anak untuk menjajaki, mengekspresikan diri, dan mengetahui berbagai aspek kehidupan, membantu anak menemukan nilai dan pengalaman hidupnya dalam tatanan sosial.

Modifikasi olahraga Krawnjang merupakan salah satu kebutuhan dalam modifikasi pelatihan untuk meningkatkan keterampilan dasar bermain sepak takraw untuk anak-anak, khususnya anak yang baru berlatih dasar keterampilan sepak takraw yaitu menimang yang terdiri sepak sila, sepak kura, serta memaha dan menyundul. Pembelajaran yang berpusat pada siswa disesuaikan dengan perkembangan dan pertumbuhan anak. Model ini dirancang untuk membantu siswa dalam pengembangan keterampilan yang lebih baik dari olahraga yang di gemari. Begitu juga sekarang banyak olahraga yang mengenal kebutuhan dan kemampuan anak yang berbeda dari orang dewasa. Keberhasilan sebuah modifikasi olahraga meliputi perubahan peralatan, tempat bermain dan tujuan, waktu bermain, serta jumlah regu dan pertukarannya, hal ini dijelaskan sebagai berikut:

*“Many sports have recognized that the needs and abilities of children are different from that adult s and have developed modified sports. (1) successful modification to sport include, (2) change to size of equipment,*

*(3) playing area and goals, (4) the duration of games, (5) team size and interchanges (Australian Sports Commission, 2007)."*

Pengenalan modifikasi dapat dilakukan pada siswa sekolah dasar karena dalam modifikasi mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak, sehingga anak dapat berpartisipasi dalam suatu model olahraga yang ditekuni. Hal ini menurut Lutan dalam pemahaman modifikasi adalah sebagai berikut:

“Bahwa pendekatan modifikasi dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran jasmani, oleh karena itu pendekatan ini mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak, sehingga anak akan mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dengan senang dan gembira” (Lutan, 2008).

Modifikasi olahraga Krawnjang bagi anak sekolah dasar merupakan langkah untuk mengenalkan cabang olahraga yang disesuaikan dengan perkembangan fisik dan mental anak yang hal ini mencerminkan pada prinsip *Developmentally Appropriate Practice* (DAP). Prinsip pada DAP adalah kegiatan tersebut harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar atau model yang dikembangkan harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang mempelajarinya (Bahagia & Suherman, 2000).

Beberapa keuntungan modifikasi olahraga dengan prinsip *Developmentally Appropriate Practise* (DAP) yaitu dengan istilah *physically educated* person artinya seseorang yang terdidik fisiknya adalah sebagai berikut: (1) kemampuan kombinasi keterampilan *manipulatif, locomotor dan non locomotor* secara perorangan maupun orang lain, (2) kemampuan beragam dalam aktivitas jasmani, (3) penguasaan berbagai bentuk aktivitas

jasmani, (4) kemampuan dalam mempelajari keterampilan baru, (5) menerapkan konsep dan prinsip perkembangan gerak, (6) mengetahui aturan, strategi dan perilaku pada aktivitas yang dipilih, (7) mendapatkan kesenangan, komunikasi dan aktualisasi diri, (8) menghargai orang lain (Bahagia & Suherman, 2000).

Perlu diketahui bahwa di Australia, pembinaan dan pengenalan olahraga usia dini dilakukan dengan mengadakan model modifikasi dari cabang olahraga yang ada agar anak-anak dapat berpartisipasi di dalamnya. Bentuk olahraga prestasi dikembangkan dengan menyesuaikan kebutuhan anak dan mengutamakan keamanan, kenyamanan dan mudah dilakukan oleh anak-anak, hal ini sesuai yang di modifikasi oleh *Australian Sports Comission*, sebagai berikut:

Tabel 2.1 Jenis olahraga yang di modifikasi oleh *Australia Sports Comission* adalah sebagai berikut:

<i>No</i>	<i>Categories of Sport</i>	<i>Modified sport</i>
1	<i>Athletic</i>	<i>Spocket rocket</i>
2	<i>Australian Rulles</i>	<i>Aussie Footy</i>
3	<i>Basketball</i>	<i>Mini basketball</i>
4	<i>Baseball</i>	<i>Tee ball</i>
5	<i>Cricket</i>	<i>Kangga Cricket</i>
6	<i>Squash</i>	<i>Mini squash</i>
7	<i>Tennis</i>	<i>Ace Tennis</i>
8	<i>Volleyball</i>	<i>Mini Volley</i>
9	<i>Rugby League</i>	<i>Mini footy/Mod League</i>
10	<i>Rugby Union</i>	<i>Walla Rugby</i>
11	<i>Golf</i>	<i>Go-Go Golf</i>

12	<i>Gymnastic</i>	<i>Gymfun</i>
13	<i>Handball</i>	<i>Mini handball</i>
14	<i>Hockey</i>	<i>Minkey/Half Field hockey</i>
15	<i>Ice Hockey</i>	<i>Pee Wee Hockey</i>
16	<i>Lacrose</i>	<i>Soft crosse</i>
17	<i>Netball</i>	<i>Netta netball</i>
18	<i>Roller Skating</i>	<i>Rinkey</i>
19	<i>Soccer</i>	<i>Rooball</i>
20	<i>Softball</i>	<i>Modified Softball</i>
21	<i>Water polo</i>	<i>Fippa ball</i>
22	<i>Wrestling</i>	<i>Mini wrestling</i>

Sumber: *Australia Sports Comission*, 1996.

Dari data tersebut di atas tentunya belum ada bentuk modifikasi dari olahraga sepaktakraw, bahkan di dunia Internasional olahraga sepaktakraw belum masuk pada kategori olahraga cabang olimpiade. Sepaktakraw masih berkembang di area Asia, hanya beberapa Negara Eropa saat ini yang mengembangkan yaitu Negara Canada, dan Amerika.

## **I. Hakikat Model**

Model dapat diartikan sebagai bentuk sebuah penampilan atas struktur yang akan diproyeksikan. Dalam hal ini model mengandung pemahaman idealisasi atas suatu gagasan, sedang sebagai kata kerja model memiliki pengertian adalah suatu proses memperagakan atau menunjukkan atau menampilkan sesuatu yang dipresentasikan. Penelitian model permainan Krawnjang ini menghasilkan produk secara konseptual, prosedural dan teoritik, sehingga bisa di aplikasikan secara nyata. Hal ini sesuai dengan pendapat Bompa yaitu:

*“to illustrating the basic concept can serve as a model for every situation, every sport and requires specific treatment based on training, specific characteristics of the sports and event (Bompa, 1999)”*

bahwa model adalah sebuah ilustrasi konsep dasar dalam melayani kebutuhan olahraga khususnya disesuaikan dengan karakter jenis olahraga dan kegiatannya. Dalam hal ini model berarti suatu konsep tiruan dari bentuk olahraga aslinya, yang mengatur bagian khusus suatu fenomena kebutuhan olahraga itu sendiri. Model permainan Krawnjang merupakan bagian dari olahraga sepaktakraw, yang bentuk keterampilan dasarnya sama dengan sepaktakraw.

Tujuan adanya suatu model adalah untuk memperoleh suatu yang ideal, dengan memperhatikan beberapa faktor lain, potensi dan fisiologis atlet, fasilitas dan lingkungan sosial. Anak dalam beraktivitas membutuhkan sarana yang mempermudah dan bahkan menghilangkan segala kecemasan, kegelisahan serta ketakutan saat mencoba gerak sesuatu yang diinginkannya. Apalagi bagi anak dalam belajar gerak yang baru dipelajarinya, sehingga ada beberapa fungsi model belajar yang harus dipahami dan dilakukan pembina. Guru dan anak itu sendiri dalam pembelajaran dilapangan harus bisa saling menyesuaikan dengan model apa seharusnya digunakan dalam pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu desain yang dirancang untuk menggambarkan sebuah proses penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak mengalami perubahan dan perkembangan positif dalam berinteraksi terhadap dirinya sendiri maupun lingkungannya (Mutiah, 2012).

Menurut Eggen, dkk menyatakan bahwa model pembelajaran adalah petunjuk bagi strategi mengajar yang digunakan, yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran (Eggen dkk, 1980). Dalam penelitian ini diharapkan permainan Krawnjang bisa digunakan sebagai alat mencapai tujuan belajar keterampilan sepaktakraw.

Dalam mengembangkan model permainan Krawnjang ini, harapannya bagi anak akan memberikan persepsi positif bagaimana anak membuat konsep dengan persepsi bahwa olahraga sepaktakraw bukan suatu permainan yang sulit dan menyakitkan. Artinya terdapat kesulitan bahwa pada sepaktakraw melibatkan gerak salto atau gerak memutar tubuh saat *smash* dan gerak timang bola dan ketidaknyamanan anak karena dalam belajar sepaktakraw menggunakan bola terbuat dari bola plastik atau *fiber synthetic* yang keras dan berat, sehingga menyebabkan anak sulit dan tidak nyaman dalam proses belajarnya.

#### **J. Hakikat Gerak Pada Sepaktakraw**

Bahwa momentum yang paling tepat untuk tingkah laku anak melalui program aktivitas jasmani adalah pada usia antara 3-4 tahun, sebab masa usia itu merupakan “usia kritis” untuk belajar sesuatu. Selebihnya anak pada masa transisi, yakni dari fase “keterampilan multilateral” meningkat ke fase “keterampilan spesifik” yang terjadi pada usia 10 tahun (kelas 4-6 SD), mulai menunjukkan potensinya dan kesiapannya secara fisik dan mental untuk belajar keterampilan fisik secara spesifik, seperti halnya orang dewasa.

Keterampilan khusus contohnya adalah pengembangan dari gerak dasar keterampilan cabang olahraga seperti sepakbola, keterampilan berlari, penguasaan keterampilan sepaktakraw dan lainnya. Semakin banyak pengalaman masa kecil semakin besar peluang mereka untuk menemukan potensi terbaiknya di bidang tertentu. Ini berarti bahwa pada masa ini anak perlu mendapatkan pengalaman gerak yang beraneka ragam atau multilateral.

Olahraga Krawnjang merupakan permainan berkelompok yang dimainkan seperti pada nomor *hoop* takraw yaitu melingkar dengan sasaran sebuah ring keranjang ditengahnya. Secara analisis gerak, pada olahraga Krawnjang ada beberapa yang menyangkut mengenai gerak dasar pada manusia.

Keterampilan olahraga seperti halnya permainan sepaktakraw, tidak terlepas dari keterlibatan otot-otot secara fisik dan juga keterlibatan unsur mental. Seseorang akan terampil dan mampu mengaplikasikan sebuah gerak secara baik, bila kebutuhan akan otot dan tubuhnya secara kompleks bisa mengadaptasikan terhadap gerak tersebut. Berkaitan dengan keharmonisan suatu gerak perlu disederhanakan menjadi gerak koordinasi yang tinggi, sehingga efisiensi dan efektivitas gerak akan tercapai dengan baik dan hal ini bisa dilakukan melalui sebuah proses belajar dan kepelatihan yang tersusun baik (Hanif, 2015).

Permainan sepaktakraw saat ini bisa dilihat bahwa didalamnya terdapat unsur akrobatik yang tinggi dengan estetika yang keterampilan tersebut tidak cukup dipelajari dalam tempo yang singkat, sehingga hal ini perlu ada proses

belajar gerak. Hanif, (2015) bahwa pentahapan gerak pada sepak takraw terdiri dari tiga tahap yaitu tahap kognisi, tahap fiksasi dan tahap otomatisasi. Tahap kognisi adalah bagaimana seorang mengolah sebuah gejala yang dilihatnya ditransfer dalam reseptor otak dan diterjemahkan secara individu mengenai makna dari gejala gerakan tersebut. Informasi yang didapat akan diolah untuk dideskripsikan, diaplikasikan melalui gerak tubuhnya. Tahap fiksasi merupakan tahap lanjutan yaitu realisasi dari apa yang ada dibenak atlet, informasi yang diterima dicoba untuk direalisasikan dalam bentuk gerak. Walaupun ada kesalahan demi kesalahan akan dievaluasi secara bertahap untuk menjadi gerak yang sempurna. Tahap otomatisasi adalah gerak tanpa sadar yang sudah terbentuk dari beberapa kesalahan.

Dalam perkembangan motorik anak, masa anak-anak disebut sebagai masa ideal untuk mempelajari keterampilan motorik dikarenakan kondisi tubuh anak yang masih berkembang dan lentur. Hurlock (1978) bahwa perkembangan motorik anak adalah perkembangan gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi melalui aktivitas gerak. Hal ini dilandasi oleh lima prinsip perkembangan motorik secara umum yaitu: (1) perkembangan motorik bergantung pada perkembangan syaraf dan otot, (2) proses belajar keterampilan tidak akan terjadi kalau anak belum matang, (3) perkembangan motorik mengikuti pola yang diramalkan, (4) norma perkembangan motorik mungkin dapat ditetapkan, dan (5) terdapat perbedaan individu dalam perkembangan motorik (Hurlock (1978)).

## **K. Modifikasi Permainan Krawnjang**

Krawnjang adalah singkatan dari takraw keranjang, terlahir dari permainan modifikasi yang awalnya merupakan ide pelatih di klub sepaktakraw Kota Kediri dalam menciptakan permainan pengembangan yang menarik minat anak, bersifat mudah, menyenangkan, dan bisa dilakukan oleh anak selain bentuk sepaktakraw yang sesungguhnya. Krawnjang adalah olahraga asli ciptaan atau karya yang berasal dari Kediri yang dimodifikasi dari perpaduan bola basket dan olahraga sepaktakraw (Kalingga, 2015).

Dalam hal ini, lahirnya Krawnjang tercipta karena oleh renungan pembina sepaktakraw di Kota Kediri bahwa kondisi perkembangan minat anak dalam belajar atau berlatih sepaktakraw baik di klub resmi KONI Kediri maupun di klub sekolah (ekstrakurikuler) masih kurang. Praditasari (2016) mengatakan bahwa munculnya olahraga Krawnjang adalah hasil perenungan pelatih sepaktakraw di Kota Kediri atas keprihatinannya kondisi sepaktakraw yang kurang begitu diminati oleh anak-anak di Kota Kediri). Begitu juga yang disampaikan Muhaimin (2016) bahwa salah satu alasan adanya inovasi olahraga Krawnjang ini adalah untuk menumbuhkan minat dan kebiasaan olahraga bagi anak-anak, sehingga adanya budaya gemar olahraga nantinya akan muncul bibit unggul di cabang sepaktakraw.

Permainan Krawnjang dimainkan secara melingkar yaitu saling secara kelompok bergantian, kemudian diselingi dengan saling bergantian di bawah keranjang bola basket tempat latihan klub sepaktakraw Kediri. Krawnjang dimainkan tidak dengan saling serang, namun masing-masing regu berlomba

dan tim yang paling banyak memasukkan bola ke keranjang dalam waktu 8 menit selama 2 babak di anggap pemenangnya (Praditasari, 2016).

Krawnjang adalah olahraga perpaduan dari olahraga yang sudah dikenal selama ini, yaitu sepakbola atau *futsal*, sepaktakraw, dan bola basket atau permainan *korfball* (bola keranjang). Keterampilan bermain olahraga rekreasi Krawnjang adalah menggunakan sepak, memaha, menyundul, begitu juga dengan keterampilan yang terdapat pada permainan dasar olahraga sepakbola, futsal dan sepaktakraw. Bola masuk ke dalam keranjang secara vertikal dan parabola atau lambung seperti pada permainan bola basket.

Perkembangan Krawnjang begitu pesat, sehingga pada tahun 2016 di undang oleh Kemenpora untuk tampil pada even Internasional yaitu TAFISA (*The Association For International Sports for All*) yang di adakan di Jakarta. Sabtu tanggal 8 Oktober 2016 menjadi hari yang bersejarah bagi Krawnjang Kota Kediri, sebab permainan tradisional asli Kota Kediri ini mengikuti festival olahraga tradisional tingkat Internasional di Jakarta (Paditasari, 2016). TAFISA adalah pesta olahraga tradisional tingkat dunia yang diadakan setiap 2 tahun sekali. Dalam pesta olahraga TAFISA tidak hanya olahraga *mainstream* saja, namun juga olahraga tradisional seluruh dunia yang tampil antara lain pencak silat, *frisbee football*, *capoeira*, *hanging*, *world dragon and lion dance*, *diving*, *limbo* dan *bavana traditional sport* (Bijo, 2016).

Pada TAFISA 2016 olahraga Krawnjang menggunakan konsep kolaborasi tarian dan olahraga, sehingga dalam hal ini Krawnjang tampil dengan bentuk tari Krawnjang dengan iringan gamelan serta didalamnya

terdapat filosofi yang diambil dari cerita rakyat di Kota Kediri yaitu permainan dari anak-anak Sungai Brantas. Krawnjang dimainkan sebagai media hiburan oleh anak-anak penambang pasir di Sungai Brantas di sela-sela rutinitas pekerjaan mereka, dimainkan secara tim dengan memasukkan bola ke dalam gawang yang mirip bola basket. Tim yang kalah akan menggendong dan mengambil pasir untuk tim yang menang (Nugroho, 2016).

Begitu juga yang disampaikan oleh Adlina (2016) Krawnjang dimainkan dengan sebuah tiang dan di atasnya diberi keranjang. Dibutuhkan kerjasama dalam memasukkan bola ke keranjang bambu, tim yang memasukkan bola akan digendong dan mendapatkan pasir dari tim yang kalah dan seterusnya.

#### **L. Model Permainan Krawnjang**

Bentuk permainan Krawnjang ini dibuat dengan berbagai model prototip yaitu model yang disesuaikan dengan ketinggian anak dan kemampuan anak dalam memainkannya. Krawnjang yang disesuaikan dengan ketinggian raihan anak, karena anak-anak sekolah dasar rata-rata tiap tingkatan memiliki tinggi yang berbeda sesuai dengan tumbuh kembangnya. Model permainan Krawnjang sebagai olahraga yang baru tentunya dikenalkan dengan model yang rendah, sedang dan tinggi. Model ini adalah model Krawnjang tiang 130 sentimeter, model Krawnjang 150 sentimeter, dan model Krawnjang tinggi 170 sentimeter. Tujuan dari ketiga model ini adalah sebagai berikut:

Tabel. 2.1 **Model Krawnjang**

<b>No</b>	<b>Model Krawnjang</b>	<b>Tujuan</b>
1	Krawnjang 130 sentimeter	Mengenalkan bentuk permainan baru bagi anak-anak, sehingga tingkat

---

		kemudahan, kemenarikan dan tingkat kenyamanan serta kesulitan sangat kecil. Biasanya digunakan pada anak kelas 1-3
2	Krawnjang 150 sentimeter	Mengenalkan pada tingkatan yang postur tubuh sedikit lebih tinggi, kemampuan menyundul dan raihan cukup dengan tinggi badannya. Biasanya digunakan anak kelas 3-5
3	Krawnjang 170 sentimeter	Keterampilan dan kemampuan anak sudah cukup dan mampu beradaptasi dengan ketinggian alat, sehingga kemampuan keterampilan utamanya menyundul sudah cukup dikuasai. Dilakukan oleh siswa kelas 4-6 dengan postur cukup.

---

Bentuk pengenalan dan belajar Krawnjang dengan berbagai model permainan Krawnjang pada gambar 2.7. dan gambar 2.8. dibawah ini:

- a. Pengenalan teknik menyundul dengan sasaran keranjang.



b. Pengenalan teknik dasar sepak sila, sepak kura dan sepak paha.



#### **M. Pengenalan Keterampilan Dasar Sepaktakraw**

Dalam model pembinaan pola piramid semuanya berporos pada proses pembinaan yang berkesinambungan dan berkelanjutan, karena dalam pola itu harus dilaksanakan secara kontinyu dengan didasari cara pandang atau paradigma pelaku olahraga yang utuh dalam memaknai program pengenalan dan pembibitan dengan program-program pembinaan prestasi yang berkualitas.

Program tersebut harus dipandang penting bahwa pemassalan dan pembibitan dapat berlangsung baik di klub olahraga sekolah, ataupun program di klub masyarakat yang diarahkan untuk pencapaian puncak prestasi bagi bibit atlet yang berbakat (Mahendra, 2010). Pengembangan suatu cabang olahraga tentunya harus dikenalkan ke masyarakat melalui berbagai hal, misalnya di masyarakat telah mengenal olahraga rekreasi, olahraga tradisional dimana kedua kegiatan tersebut berhubungan dengan

berkumpulnya orang banyak yang beraktivitas secara bersama-sama. Ruang terbuka yang memadai sangat bagus dan layak bila dalam pengembangan melalui pemassalan olahraga di masyarakat dilakukan secara terus menerus dan berkesinambungan. Kristiyanto (2012:185) fasilitas publik, *public space* atau *open space* bahkan merupakan prasyarat aksi bagi terbentuknya perilaku kolektif masyarakat untuk mengembangkan budaya berolahraga.

Pengenalan secara luas yaitu menunjukkan ke dunia luar atau masyarakat luas mengenai suatu hal yang dianggap menarik, menguntungkan dari berbagai sisi. Dalam hal ini mengenalkan olahraga yang sifatnya belum begitu di kenal seperti cabang sepakakraw melalui berbagai bentuk atraksi merupakan tantangan tersendiri di masyarakat, apakah fenomena ini bisa diterima atau tidak. Mempopulerkan olahraga yang termasuk baru ini bisa dilakukan melalui berbagai media yaitu surat kabar, televisi maupun kontak langsung dilapangan dengan masyarakat dan dilakukan secara individu, kelompok baik oleh klub atau organisasi di komunitas tersebut.

Dalam Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional Nomor 3 tahun 2005 bahwa setiap warga negara berhak sama mengembangkan kegiatan olahraga. Begitu juga, masyarakat diperbolehkan mengembangkan kegiatan keolahragaan baik secara individu maupun atas kerjasama dengan pemerintah, dilakukan atas dorongan sendiri maupun dorongan lembaga pemerintah (pasal 23 ayat 1 Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional tahun 2005).

Pada tahap pembinaan bibit atlet pemula yaitu yang ada di klub sekolah merupakan salah satu tujuan dari pengenalan secara massal olahraga baru yang dikenal anak-anak sebagai aktivitas yang bersifat rekreasi. Mengenalkan olahraga yang dilaksanakan sebagai proses pengenalan pada anak-anak terhadap permainan yang sudah ada namun belum banyak dikenal sebagai olahraga prestasi. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk ekstrakurikuler ataupun kegiatan luar jam belajar. Program olahraga yang bersifat rekreasi merupakan upaya pengembangan dan perluasan program pendidikan jasmani yang sifatnya inklusif untuk anak-anak, sehingga cabang tersebut dikenalkan dan disesuaikan dengan minat, bakat dan potensi dirinya (Mahendra, 2010).

Oleh karena itu melalui kegiatan disekolah yang ada maupun melalui klub-klub sekolah diharapkan pengenalan olahraga Krawnjang bisa dikembangkan sebagai langkah pembibitan dan pembinaan berkesinambungan yang muncul sebagai aktivitas budaya olahraga di Kota Kediri untuk kemajuan pembinaan prestasi sepaktakraw baik daerah, Nasional maupun Internasional. Olahraga Krawnjang juga diharapkan sebagai permainan yang mampu digunakan sebagai langkah belajar keterampilan sepaktakraw untuk anak-anak tingkat sekolah dasar, karena permainan ini melibatkan aktivitas fisik dan gerak yang kompleks yaitu berjalan, berlari, melompat, melempar, menyundul atau meraih bola jauh atau atas.

Dengan Krawnjang anak-anak diharapkan terampil, lebih semangat dalam belajar dan memberikan efek positif dengan permainan berkelompok ini yaitu rasa toleransi, kebersamaan dan kerjasama. Mutohir (2011:9) pada dasarnya

setiap orang mempunyai jasmani yang baik, sehingga hal ini bisa diawali pada usia dini dari kebiasaan hidup sehat dengan cara berolahraga di sekolah dan gemar olahraga misalkan guru dan murid, sehingga dengan jasmani yang bugar akan memberikan efek baik, produktifitas kerja dan mental semakin baik juga, tentunya memberikan efek kebugaran masyarakat suatu Negara.

Krawnjang merupakan olahraga modifikasi atau olahraga perpaduan dari sepak takraw dan permainan bola basket dimana permainan ini salah satu bentuk modifikasi permainan dalam sepak takraw. Modifikasi yang berarti mengubah atau menyesuaikan, dalam hal ini olahraga Krawnjang merupakan penyesuaian bentuk dari olahraga sepak takraw yang dikembangkan dengan perpaduan olahraga yang menggunakan ring atau lingkaran keranjang sebagai sasaran gol pada permainan. Olahraga modifikasi ini dapat diartikan sebagai upaya menyesuaikan bentuk permainan dari segi teknik, fasilitas, tujuan dan cara atau metode. Dari segi teknik bahwa dalam sepak takraw dikenal teknik bagi pemula yaitu sepak sila, sepak kura, sepak badek, memaha dan menyundul.

Permainan Krawnjang memainkannya sama dengan teknik dasar pada unsur permainan sepak takraw. Dari sisi fasilitas, bahwa permainan sepak takraw terdapat unsur *volley* yang berarti bola lambung dalam permainan di atas net. Krawnjang memodifikasi dalam bentuk lambungan bola atas ke arah ring keranjang sebagai sasaran perolehan poin. Modifikasi permainan ini bertujuan adalah sebagai alternatif lain anak dalam belajar sepak takraw khususnya pembelajaran teknik dasar sepak takraw.

Modifikasi merupakan sebuah usaha atau upaya dalam penyesuaian-penyesuaian suatu konsep dasar baik dalam bentuk teknik, fasilitas, metode, gaya, pendekatan, tujuan serta beberapa penilaian. Begitu juga dalam bidang keolahragaan ataupun suatu pelatihan cabang olahraga, perlunya modifikasi adalah agar pendekatan suatu proses belajar gerak melalui sebuah permainan dapat diterapkan, sehingga kebutuhan anak akan gerak terpenuhi, karakter anak juga seiring dengan kondisi pertumbuhan dan perkembangan anak. Wijono (2011) dalam *Australian Sports Commission* merekomendasikan bahwa anak-anak dalam beraktivitas olahraga hendaknya mengambil bagian dari modifikasi olahraga, agar dapat menyesuaikan keterampilannya dengan menggunakan peralatan yang sesuai dengan kemampuan anak.

*“The Australian Sports Commission-Junior Sports recommends that young children participate in modified sport so as to avoid the risk of injury and also to ensure that appropriate skills are developed using equipment that is suitable for young people”(Austalian sports commission, 2015).*

Partisipasi anak dalam kegiatan olahraga disarankan dengan menggunakan aktivitas yang di modifikasi, karena hal ini untuk menghindari terjadinya kemungkinan cedera dan memastikan gerak yang benar pada sebuah proses kegiatan olahraga. Dalam hal ini tidak hanya partisipasi anak namun juga keseluruhan masyarakat dalam keikutsertaanya mengembangkan kondisi budaya olahraga melalui berbagai sendi kehidupan, baik partisipasi yang di mulai dari keluarga, tempat kerja, lingkungan hidup maupun dalam dunia lintas budaya antar daerah dan agama.

Dalam sistem pengembangan suatu cabang olahraga di negara maju, ada suatu program yang disediakan bagi seluruh siswa yang berminat memasuki klub atau cabang olahraga tertentu dengan tujuan memberikan pengalaman terhadap dasar keterampilan gerak olahraga sekaligus menanamkan rasa suka dan kecintaan anak terhadap olahraga yang diminati. Sistem itu disebut sebagai *recreational stream* (Mahendra, 2010). Masyarakat dalam hal ini adalah semua pihak yang bukan pihak pemerintah, yang terlibat dan memiliki sebuah komitmen dalam membangun olahraga baik dari olahraga rekreasi, prestasi dan pendidikan.

Partisipasi yang diharapkan dari masyarakat antara lain partisipasi aktif maupun pasif seperti pengadaan dan pembangunan fasilitas olahraga, menghimpun dan sebagai penyandang dana dalam kegiatan olahraga baik dilingkungan sekolah, perguruan tinggi, perusahaan, kantor atau kompleks perumahan (Roesdiyanto, 2008).

#### **N. Perkembangan Olahraga Rekreasi**

Perkembangan olahraga saat ini sangat pesat dengan berbagai bentuk utamanya aktivitas jasmani yang bersifat rekreasi. Dalam olahraga terdapat pilar olahraga yaitu olahraga prestasi, olahraga pendidikan dan olahraga rekreasi. Perkembangan berbagai bentuk olahraga rekreasi yang didasari oleh rasa bosan, kebutuhan karena kondisi rekreasi alam, kebutuhan variasi dari bentuk olahraga yang telah ada telah berkembang dari variasi memadukan satu jenis olahraga dengan olahraga lainnya.

Munculnya olahraga atau permainan gabungan adalah karena adanya kebutuhan permainan anak yang bersifat menyenangkan, dan juga untuk mengembangkan keterampilan anak, karena mereka berpartisipasi dalam aktivitas yang menyenangkan (Dowson & Morris, 2005).

Perkembangan bentuk olahraga rekreasi di dunia yang ada saat ini antara lain *Bossaball* dari Belgia yang dikembangkan di negara Brazil, *Headis* yang berkembang di Eropa, olahraga *Spike ball*, olahraga *Teq ball* yang dikembangkan di Eropa, olahraga *Tennis* (badminton tenis) dari Semarang, *Smackball* (bola banting) dari Surabaya dan *Hoop ball* (bola basket dan bolatangan) pengembangan dari Jawa barat. Begitu juga olahraga Krawnjang yang merupakan pengembangan olahraga perpaduan antara sepak takraw dan bola basket.

Seperti pada kupasan artikel media Memo, bahwa *sport mixing* adalah bentuk perkembangan olahraga rekreasi baru, yaitu berkembangnya atau munculnya olahraga rekreasi dengan perpaduan beberapa jenis olahraga yang disebabkan antara lain pengaruh kebutuhan primer dan sekunder manusia, gaya hidup masyarakat akan kebutuhan olahraga. Alternatif olahraga masa kini ini muncul karena kebutuhan terhadap variasi dan kesederhanaan manusia yang memerlukan bentuk olahraga yang bersifat rekreasi (Sukmana, 2018).

Olahraga perpaduan tidak hanya dibutuhkan oleh orang dewasa, namun permainan ini bersifat variasi yaitu memodifikasi bentuk permainan yang juga dibutuhkan oleh anak-anak. Dowson dan Morris (2005) aktivitas olahraga

untuk usia 5-16 tahun terdapat beberapa permainan gabungan antara lain permainan bola basket dan bola keranjang, permainan kriket dan permainan atletik serta hoki ada unsur berlari dan memukul. Diketahui di Indonesia, bahwa permainan perpaduan sebagai olahraga alternatif juga dikembangkan seperti tenis dan badminton yang disebut permainan *tonnis* atau badminton tenis oleh dosen di Universitas Negeri Semarang, olahraga Smackball dari guru olahraga di Surabaya, olahraga Hoopball dikembangkan seorang guru olahraga di Jawa Barat sebagai olahraga alternatif permainan bola basket untuk anak sekolah dasar.

Di bawah ini beberapa contoh bentuk perkembangan olahraga rekreasi di Indonesia dan dunia, antara lain:

Tabel.2.2 Olahraga Rekreasi

No	Nama Olahraga	Negara Pencetus	Olahraga Perpaduan	Ciri Permainan
1	<i>Bossaball</i>	Spanyol	Sepakbola, sepaktakraw, senam dan bolavoli	Permainan rampoline dan net seperti bolavoli, namun dengan sentuhan kaki, gerak salto, dan smash menggunakan tangan dan kaki. ( <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Bossaball">https://en.wikipedia.org/wiki/Bossaball</a> )
2	<i>Headis</i>	Jerman	Tenis Meja dan Sepakbola	Melakukan permainan tenis meja dengan sundulan kepala (bukan bat). ( <a href="https://headis.com/en/questions/history/">https://headis.com/en/questions/history/</a> )
3	<i>Hooptakraw</i>	Thailand	Sepaktakraw dan Bola basket	Memasukkan bola takraw ke dalam keranjang lubang 3 ketinggian 4,50-4,75

				meter. ( <a href="http://takrawcanada.com/?q=node/11">http://takrawcanada.com/?q=node/11</a> )
4	<i>Tennis</i>	Indonesia	Badminton dan tenis lapangan	Memainkan tenis lapangan dengan menggunakan net rendah dan peralatan pemukul kayu. ( <a href="https://sport.tempo.co/read/416947/ini-tonnis-bukan-tenis">https://sport.tempo.co/read/416947/ini-tonnis-bukan-tenis</a> )
5	<i>Smackball</i>	Indonesia	Bola basket dan Bola Bakar	Memainkan bola basket, namun sasarannya adalah area lawan dengan membanting bola ke area lawan. ( <a href="http://surabaya.tribunnews.com/2012/11/03/smak-st-hendrikus-gelar-kompetisi-smack-ball">http://surabaya.tribunnews.com/2012/11/03/smak-st-hendrikus-gelar-kompetisi-smack-ball</a> )
6	<i>Sepakraga Tuju</i>	Malaysia	Sepaktakraw dan sepakbola	Memainkan bola berkelompok dengan menyerang lawan menggunakan tendangan keras dengan sepak kura-kura ke area lawan. ( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MZkC-RXAN9Vk">https://www.youtube.com/watch?v=MZkC-RXAN9Vk</a> ).
7	<i>Hoopball</i>	Indonesia (Jabar)	Bola basket dan bolatangan	Permainan modifikasi yang diciptakan oleh Guru SD dan mengembangkan olahraga basket dan bolatangan, yaitu alat gol nya lingkaran hadap ke depan, tidak ke atas. ( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=f5uIH-PaB8cA">https://www.youtube.com/watch?v=f5uIH-PaB8cA</a> )
8	<i>Spike Ball</i>	Amerika	Spike ( <i>smash</i> ) bolavoli	Memainkan bola pantul dengan sasaran

			dengan squash (pantulan)	lingkaran pantul menggunakan telapak tangan dan pergelangan tangan. ( <a href="https://www.esquire.com/sports/news/a29468/spikeball-toy-to-sport/">https://www.esquire.com/sports/news/a29468/spikeball-toy-to-sport/</a> )
9	<i>Krawnjang</i>	Indonesia	Sepaktakraw dan bola basket	Dimainkan dengan keterampilan sepakan sila, kura, paha dan sundulan dengan poin masuk ke dalam keranjang. ( <a href="http://koranmemo.com/olahraga-asli-kota-kediri-krawnjang/">http://koranmemo.com/olahraga-asli-kota-kediri-krawnjang/</a> )

Penggunaan media atau sarana prasarana dalam aktivitas olahraga sangat besar pengaruhnya dalam penyampaian sebuah tujuan, sehingga dengan adanya sarana prasarana sebagai media mencapai tujuan akan mudah dan terlaksanan sesuai harapan. Media olahraga yang dimaksud pada penelitian ini adalah model *Krawnjang* yang bertujuan sebagai penyampai pesan keterampilan olahraga dengan maksud mengarahkan dan mengakomodir kebutuhan anak untuk terampil dan mengenal olahraga sepaktakraw lebih baik melalui olahraga *Krawnjang* tersebut.

Perkembangan olahraga yang ada saat ini, khususnya yang bersifat rekreasi atau olahraga di lingkup pendidikan tergantung dari media yang kreatif dan inovasi terhadap tujuan dari jenis olahraga tersebut. Menurut Munadi (2008) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana,

sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana proses belajar berjalan secara efektif dan efisien.

Begitupun, media permainan Krawnjang yang terdiri dari tiang, keranjang berwarna, bola berwarna dan kebutuhan gerak siswa sebagai langkah melatih keterampilan dasar secara motorik siswa harus memenuhi syarat-syarat dari kebutuhan anak sekolah dasar yaitu antara lain bahwa media Krawnjang harus sesuai dengan karakteristik siswa, sesuai tujuan belajar, sesuai sifat bahan ajar dan mudah dalam pengadaan media.

Munadi (2008) mengatakan bahwa karakteristik tersebut meliputi: (1) fungsi kognitif, (2) fungsi konatif-dinamik yaitu karakter berhasrat atau berkehendak, (3) fungsi afektif yang berupa sikap, minat, dan perasaan, (4) fungsi sensori motorik, dan (5) kepribadian, mental dan psikis siswa.

Begitupun pada masa pertumbuhan anak dan berkembang, perlu diberikan stimulus-stimulus baik dari luar maupun dalam. Aktivitas olahraga merupakan bentuk rangsangan gerak untuk membantu dalam proses tumbuh kembang anak sesuai yang diharapkan. Mutohir (2011) bahwa dalam meningkatkan daya tahan anak perlu diberikan stimulus sebanyak-banyaknya dalam bentuk sebuah permainan dan olahraga.

#### **O. Kerangka Konseptual**

Penelitian pengembangan ini dimaksudkan sebagai langkah awal untuk mengenalkan modifikasi permainan sepaktakraw di Kota Kediri dan sekitarnya. Pengenalan olahraga Krawnjang sebagai olahraga baru akan lebih mudah dikenalkan di masyarakat umum, khususnya pelajar sekolah dasar

yang merupakan usia pembinaan yang tepat untuk prestasi pada cabang olahraga sepaktakraw.

Permasalahan utama adalah masih rendahnya minat dan kurang berkembangnya prestasi sepaktakraw di Kota Kediri, khususnya anak usia sekolah dasar. Teori yang diambil sebagai penguat masalah ini antara lain teori teknik belajar sepaktakraw, belajar sepaktakraw pemula. Penelitian sejenis kebanyakan masih menyinggung tentang faktor *biomotorik* dan belajar teknik secara manual atau ortodok dalam keterampilan sepaktakraw. Desain model permainan yang menarik, menyenangkan, murah, mudah dan aman adalah konsep permainan modifikasi sepaktakraw keranjang atau Krawnjang yang berasal dari olahraga sepaktakraw.

Gambar 2.7 Kerangka Konseptual



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Berdasar permasalahan dan tujuan penelitian yang diungkapkan, maka penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dan pengembangan dengan pendekatan kualitatif adalah mengembangkan sebuah model permainan Krawnjang yang baru digunakan namun belum teruji secara baik dan benar tentang efektivitas perangkat tersebut dilihat dari sisi kegunaan atau fungsinya.

Dengan kata lain penelitian ini adalah suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru untuk dapat dipertanggungjawabkan bahwa bentuk model dapat dipergunakan sebagai alat belajar keterampilan olahraga sepak takraw dan juga dipertanggungjawabkan secara valid, praktis serta efektif dalam penggunaannya. Penelitian dan pengembangan dengan pendekatan kuantitatif adalah dengan metode eksperimen dengan melibatkan variabel terikatnya adalah sepak sila, sepak kura-kura, sepak paha dan sundul, sedangkan untuk variabel bebasnya menggunakan model Krawnjang 130 sentimeter, model Krawnjang 150 sentimeter, dan model Krawnjang 170 sentimeter. Hal ini bertujuan untuk mengukur efektivitas dalam peningkatan keterampilan dasar sepak takraw dengan menggunakan model permainan Krawnjang.

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan, ada beberapa metode yang digunakan, yaitu metode deskriptif, evaluatif, dan eksperimental. Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan permainan Krawnjang ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, yang digunakan dalam penelitian awal adalah dengan menghimpun data tentang kondisi yang ada.

Kondisi yang ada mencakup: (1) kondisi produk-produk yang sudah ada sebagai bahan perbandingan atau bahan dasar (*embrio*) untuk produk yang akan dikembangkan, (2) kondisi pihak pengguna, yaitu seperti sekolah, guru, kepala sekolah, siswa, serta pengguna lainnya, (3) kondisi faktor-faktor pendukung dan penghambat pengembangan dan penggunaan dari produk yang akan dihasilkan, mencakup unsur manusia, sarana prasarana, biaya, pengelolaan, dan lingkungan.

Produk dikembangkan melalui serangkaian uji coba, dan setiap kegiatan uji coba diadakan evaluasi atau revisi, baik evaluasi hasil maupun evaluasi proses. Berdasarkan temuan-temuan hasil uji coba diadakan penyempurnaan-penyempurnaan. Pengembangan ini digunakan untuk menguji validitas, kepraktisan dan efektivitas dari produk yang dihasilkan. Walaupun dalam tahap uji coba telah ada evaluasi atau pengukuran, tetapi pengukuran tersebut masih dalam rangka pengembangan produk awal. Dalam pengembangan telah di desain produk yang dikembangkan sebagai langkah awal membuat model permainan yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

Penelitian dan pengembangan adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan aktivitas yang berhubungan dengan penciptaan atau

penemuan baru, metode, produk dan atau jasa baru dan menggunakan pengetahuan yang baru ditemukan untuk memenuhi kebutuhan pasar atau permintaan (Putra, 2015).

Krawnjang dikembangkan dari sebuah konsep sebagai alternatif belajar keterampilan sepaktakraw dan sekaligus diharapkan meningkatkan kemampuan bermain sepaktakraw bagi anak-anak tingkat sekolah dasar.

## **B. Rancangan dan Prosedur Penelitian Pengembangan**

Menurut Borg dan Gall (2003) ada langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektivan produk yang dimaksud.

*“Educational R&D is an industry based development model in which the finding of research are used to design new products and procedures, which then are systematically field tested, evaluated and refined meet specified criteria of effectiveness, quality or similar standards”* (Borg and Gall, 2003:569).

Produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa model permainan Krawnjang sebagai permainan modifikasi untuk belajar keterampilan dasar sepaktakraw siswa tingkat sekolah dasar di Kota Kediri. Secara garis besar prosedur penelitian pengembangan permainan Krawnjang dapat dilihat dalam gambar 3.1. yang dimulai dengan menentukan masalah, pengembangan model, uji validitas model guna menghasilkan produk berupa prototip model permainan Krawnjang yang memenuhi kriteria, kevalidan, kepraktisan dan keefektivan.

Gambar 3.1 Rancangan Penelitian Pengembangan Krawnjang

Secara rinci berikut ini dipaparkan langkah-langkah penelitian pengembangan model permainan Krawnjang, yang meliputi langkah pendahuluan, perencanaan model, pembuatan draf produk awal, uji coba kelompok kecil, revisi tahap 1, ujicoba tahap 2, revisi tahap 2 dan ujicoba kelompok besar dan pengujian model.

#### 1. Langkah pertama (penelitian pendahuluan)

Analisis kebutuhan (*needs analysis*) yaitu suatu proses yang sistematis untuk menentukan tujuan, mengidentifikasi ketidaksesuaian antara kenyataan dan kondisi yang diinginkan. Peneliti dalam hal ini melakukan kajian pustaka, pengamatan atau observasi kelas dan persiapan laporan awal. Penelitian awal atau analisis kebutuhan sangat penting dilakukan guna memperoleh informasi awal untuk melakukan pengembangan model permainan Krawnjang.

Berdasar kajian diskusi antara pembina atau guru olahraga dan observasi lapangan ternyata di dalam mengembangkan olahraga sepaktakraw di Kota Kediri mengalami kesulitan dikarenakan olahraga sepaktakraw memiliki keterampilan dasar yang sulit yaitu sepak sila dan teknik lainnya, mahalnya alat bola sepaktakraw asli yang standar dari *fiber synthetic*, masih rendahnya minat anak belajar olahraga ini karena berbagai alasan misal bola standar yang keras, sehingga anak takut menggunakannya, dan kurang adanya pemassalan atau pengenalan olahraga sepaktakraw di Kota Kediri.

Kajian literatur yang dilakukan peneliti adalah melihat *referensi* salah satunya adalah kajian Engel (2008) yang mengupas tentang olahraga sepaktakraw mulai dari pembinaan usia dini dan teknik-tekniknya, Sulaiman (2004) tentang berbagai nomor kejuaraan termasuk permainan *hoop takraw* yang di kembangkan di Thailand dalam bentuk kejuaraan atlet senior, dimana permainan ini adalah pengembangan dari sepak raga bulatan atau *circle game*, kajian teori Hanif (2015 dan 2016) yaitu kajian tentang kepelatihan dasar sepaktakraw untuk atlet pemula maupun mahir, kajian sepaktakraw khusus pelatihan untuk pelajar, manajemen pertandingan sepaktakraw yang mengupas tentang tata aturan pelaksanaan pertandingan resmi, dan sepaktakraw pantai (*beach takraw*) yang merupakan nomor baru pada nomor sepaktakraw khusus pertandingan *outdoor* di pantai. Selain sumber buku, peneliti mengkaji dari beberapa sumber jurnal atau artikel tentang sepaktakraw dan olahraga anak serta konsep modifikasi olahraga, yaitu di beberapa sumber belum ada adanya bentuk olahraga modifikasi yang mengarah pada keterampilan dasar sepaktakraw untuk anak-anak.

## 2. Langkah kedua (perencanaan model modifikasi)

Perencanaan yang dimaksud mencakup merumuskan kemampuan, merumuskan tujuan khusus untuk menentukan urutan bahan, dan uji coba skala kecil (uji ahli atau uji coba pada skala kecil, atau *expert judgement*). Dalam hal ini, peneliti merencanakan model permainan yang sesuai

dengan kenyataan di lapangan dan kebutuhan dalam mengembangkan sepaktakraw di Kota Kediri.

a. Tujuan

Peneliti merencanakan pembuatan suatu produk yang bernama permainan Krawnjang yang bertujuan untuk mengenalkan sebagai permainan modifikasi lebih luas khususnya permainan ini ditujukan sebagai olahraga alternatif permainan sepaktakraw anak-anak sebagai permainan yang menarik, mudah, murah dan menyenangkan bagi anak-anak di Kota Kediri, sehingga diharapkan dengan permainan ini anak akan lebih tahu, menyukai dan mengenal permainan sepaktakraw lebih mendalam sebagai aktivitas yang menyenangkan dan secara tidak langsung akan memudahkan dalam pembinaan sepaktakraw secara prestasi. Hal ini dikarenakan setelah tujuan terpenuhi diharapkan akan mudah mencari bibit-bibit atlet pemula dalam pembinaan prestasi sepaktakraw selanjutnya.

b. Ruang Lingkup

Produk ini difokuskan untuk anak sekolah dasar khususnya bagi yang sudah mampu dan sudah mengenal keterampilan sepaktakraw sebagai gerak dasar teknik bermain bola yaitu bola rotan. Siswa sekolah dasar mulai bermain sepaktakraw di klub pembinaan antara kelas 3 sampai kelas 6. Siswa yang terlibat dalam pelaksanaan penelitian adalah kelas dengan karakteristik memiliki kegiatan sepaktakraw dan paling

tidak siswa pernah terlibat dalam kegiatan baik pembinaan di sekolah maupun pernah mengikuti kejuaraan tingkat Kota.

3. Langkah ketiga (membuat produk awal)

Pengembangan format produk awal yang mencakup penyiapan bahan-bahan pembelajaran, *handbook* dan alat-alat evaluasi. Format pengembangan program yang dimaksud apakah berupa bahan utama, urutan proses, atau prosedur yang dilengkapi dengan video ataupun dokumentasi. Membuat prototip sederhana yang berisi beberapa hal yaitu permainan modifikasi untuk menarik anak dalam belajar sepak takraw, menyenangkan, mudah, murah serta dilaksanakan secara kelompok dan alat tersebut bisa dipindah-pindahkan baik untuk aktivitas *in door* maupun *out door*.

4. Langkah keempat (uji coba produk tahap 1 atau kelompok kecil)

Melakukan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 8 siswa atau dua kelompok untuk merancang produk model permainan Krawnjang. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk awal dengan melibatkan empat guru atau pembina untuk memberikan masukan dan perbaikan. Persiapan untuk melakukan uji coba permainan meliputi bentuk permainan, aturan, peralatan dan perwasitannya.

5. Langkah kelima (revisi produk tahap 1)

Langkah ini adalah untuk merevisi produk setelah diadakan beberapa hasil validasi awal. Langkah ini melibatkan 2 (dua) ahli sepak takraw atau *expert judgement* untuk membantu merevisi kegiatan tahap 1, dalam hal

ini ahli sepaktakraw berasal dari pengurus sepaktakraw Propinsi Jawa Timur yaitu ED dan OD. Hasil uji coba lapangan tersebut diperoleh informasi kualitatif tentang program atau produk yang dikembangkan yaitu permainan Krawnjang. Diharapkan dalam tahap ini bisa diaplikasikan dimana bentuk permainan ini mampu mencerminkan tujuan yang diharapkan dari peneliti.

#### 6. Langkah keenam (uji coba produk tahap 2)

Peneliti melakukan uji coba lapangan dengan melibatkan 5 (lima) sekolah dengan persetujuan Kepala Sekolah untuk mengikuti uji coba kelompok sedang berjumlah 20 (dua puluh) anak dari lima sekolah yang ditunjuk dan uji coba dilakukan di klub sepaktakraw Kota Kediri yaitu Klub Baluwerti dengan pengamatan dari guru atau pembina sejumlah 8 (delapan) orang. Segala proses dikumpulkan dan dianalisis sesuai dengan tujuan khusus yang ingin dicapai. Wilayah Kota Kediri terdiri dari tiga wilayah kecamatan, sehingga pengambilan tes dilakukan di salah satu klub sekolah yang di anggap dekat di antara tiga wilayah tersebut, sehingga ditunjuk satu lokasi tes yang menurut peneliti memiliki lapangan tes yang memenuhi syarat yaitu klub SD Baluwerti.

#### 7. Langkah ketujuh (revisi produk tahap 2 atau kelompok sedang)

Melakukan revisi terhadap produk akhir, berdasarkan saran dalam uji coba lapangan. Revisi tahap ini untuk permainan Krawnjang dikaji apakah permainan ini cocok dan efektif serta tepat diterapkan sebagai permainan

untuk meningkatkan permainan sepak takraw ke anak-anak tingkat Sekolah Dasar di Kota Kediri.

Pada langkah ketujuh ini, peneliti melakukan revisi akhir pada produk yang nantinya siap digunakan dan di aplikasikan sebagai alat yang efektif untuk belajar keterampilan dasar sepak takraw anak tingkat Sekolah Dasar.

#### 8. Langkah ke delapan (ujicoba lapangan tahap 3 atau kelompok besar)

Langkah ini dilakukan dengan melibatkan 14 Sekolah Dasar dengan jumlah keseluruhan siswa ada 107 siswa. Ujicoba kelompok besar dilaksanakan di kampus Universitas Nusantara PGRI Kediri dengan dihadiri oleh Guru Penjasor sekaligus pembina, dihadiri pengurus organisasi sepak takraw di KONI Kediri, dan juga pembimbing II dari Surabaya.

Dari semua paparan bagan di atas, maka dapat dibuat matrik untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai penelitian pengembangan permainan Krawnjang ini sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Rencana Kegiatan Penelitian**

NO	Tahap Kegiatan	Tujuan Kegiatan	Sumber Informasi (Subyek)	Instrumen	Teknik Analisis	Produk
1	Tahap I	<b>Penelitian Pendahuluan</b>				
	- Analisis kebutuhan	Identifikasi masalah	Guru, pembina (n=6)	Kajian literatur, panduan interview, FGD	Analisis dokumen, Diskusi (FGD) prototip permainan	Rumusan masalah dan tujuan
	- Pengembangan prototip produk permainan sepak takraw	Menganalisis permainan yang menarik, murah, menyenangkan sesuai karakteristik anak	Guru, pembina (n=6)	Panduan Diskusi	Simpulan FGD	Rumusan dan tujuan

2	Tahap II	Perencanaan dan Pengembangan Model				
-	Perencanaan model modifikasi olahraga	Mendapatkan model yang sesuai dengan tujuan pelaksanaan penelitian	Kajian lapangan, Guru dan Pakar (n=4)	Deskriptif Kualitatif	Model permainan yang sesuai kebutuhan	Produk awal model permainan krawnjang (peralatan peraturan perwasitan)
-	Pembuatan produk awal	Menyusun draft prototip permainan krawnjang (peralatan, peraturan, dan perwasitan)	-Guru, pembina, siswa (n=4)	-Diskusi Panduan Interview	Deskriptif kualitatif	Draf rencana produk
-	Uji coba kelompok kecil (tahap awal)	Melakukan validasi awal	Siswa (n=8) Guru, pembina (n=4)	Observasi	Deskriptif kualitatif	Model validasi 1 permainan krawnjang
-	Revisi model tahap 1	Melakukan revisi	Ahli sepaktakraw (n=2)	-Diskusi, interview	Deskripsi kualitatif	Revisi 1 model permainan krawnjang
-	Uji coba kelompok sedang (tahap menengah)	Melakukan validasi 2	Siswa (n=20) Guru, pembina (n=8)	Observasi	Deskriptif Kualitatif	Model validasi 2 permainan
-	Revisi model tahap 2	Melakukan revisi	Guru, Pembina (n=14), Ahli (n=4)	Diskusi Interview	Deskriptif Kualitatif	Revisi 2 model permainan krawnjang
-	Uji coba kelompok besar (tahap akhir)	Melakukan validasi	Guru (n=107) pembina (n=14)	Observasi	Deskriptif Kualitatif	Model akhir permainan Krawnjang
3	Tahap III	Pengujian Model				
-	Uji validitas model	Mendapatkan model permainan krawnjang yang valid	Ahli sepaktakraw (n=4) SH,RL,ED, OD	Skala penilaian	Deskriptif Kualitatif	Model permainan krawnjang yang valid
-	Uji kepraktisan model	Menguji keterlaksanaan model secara praktis	Siswa (n=12) Ahli, guru (n=14)	Skala Penilaian	Deskriptif analisis	Model teruji kepraktisan

- Pengembangan instrumen tes ( <i>pretest dan posttest</i> )	Mendapatkan instrumen untuk mengukur ketrampilan dasar sepakakraw	Siswa (n=107)	Rangkaian tes keterampilan	Skala nilai	Rangkaian tes pengukuran keterampilan dasar
- Uji Efektivitas Model Permainan Krawnjang	Menguji efektivitas program latihan berbasis model permainan krawnjang	Siswa (n=107)	Rangkaian tes Analisa Manova (SPSS versi 23)	Analisa Mannova (SPSS versi 23)	Model yang efektif untuk keterampilan dasar sepaktakraw
4 Tahap IV	<b>Produk Akhir dan Laporan Hasil</b>				
Melaporkan secara detail proses penelitian pengembangan dari awal sampai akhir	Mendeskripsikan secara kualitatif maupun kuantitatif hasil validitas, praktis dan efektivitas model	Model Permainan krawnjang	Hasil Statistik Kualitatif kuantitatif	Model permainan krawnjang yang sesuai tujuan.	

### C. Rancangan Uji Coba Produk Dengan Metode Eksperimen

Metode eksperimen digunakan pada tahap ini untuk menguji apakah program pelatihan teknik dasar keterampilan dengan menggunakan model permainan Krawnjang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan keterampilan teknik dasar sepaktakraw bagi anak sekolah dasar. Secara eksplisit eksperimen ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi keefektivan program pelatihan dengan menggunakan model keterampilan permainan Krawnjang yang dilakukan oleh peneliti.

Dalam eksperimen ini variabel bebas nya adalah jenis program pelatihan teknik dasar keterampilan dengan menggunakan model permainan Krawnjang (latihan model Krawnjang 130 sentimeter, model Krawnjang 150 sentimeter, dan model Krawnjang 170 sentimeter). Sedangkan variabel terikatnya adalah peningkatan keterampilan dasar yang terdiri dari sepak sila, sepak kura, sepak paha dan sundul (Maksum, 2012; Sugiyono, 2010). Rancangan yang

digunakan dalam eksperimen ini adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*) karena peneliti memiliki keterbatasan untuk mengontrol semua variabel yang mempengaruhi jalannya eksperimen, seperti faktor internal (IQ, motivasi, kepercayaan diri/*self concept*) dan faktor eksternal (nutrisi, lingkungan sosial ekonomi keluarga, jarak tempuh sekolah atau rumah ke tempat latihan). Rancangan eksperimen yang digunakan ini adalah *one group pretest posttest*.

Dalam hal ini, subyek yang terdiri dari 107 siswa, dibagi dalam tiga kelompok yaitu kelompok model Krawnjang 130 sentimeter, kelompok 150 sentimetr, kelompok 170 sentimeter. Ketiga kelompok tersebut secara terpisah diberikan program latihan keterampilan dasar dengan menggunakan model permainan Krawnjang (lihat lampiran).

Secara garis besar, subyek diberikan perlakuan dengan program latihan (1) penjelasan terlebih dahulu mengenai tujuan dan program yang akan dilakukan, (2) pemanasan dilakukan dengan warm up statis dan dinamis, diutamakan pemanasan yang bersifat kelenturan diberikan lebih lama, dilaksanakan kurang lebih 20 menit, (3) pelaksanaan program yang bersifat pengenalan bola atau program tanpa Krawnjang yaitu siswa melakukan passing secara individu maupun berpasangan dan berkelompok sesuai intruksi pelatih, dilakukan 30 menit, (4) tahap pengenalan menggunakan dengan krawnjang dan bola yang dilakukan secara individu, berpasangan dan berkelompok yang dilakukan selama 30-40 menit, (5) tahap bermain dengan menerapkan peraturan Krawnjang yang telah dikenalkan dan dilanjutkan dengan praktek bermain Krawnjang selama 30-40 menit yang dilakukan

secara bergiliran masing-masing empat sampai enam orang, sedangkan yang istirahat di arahkan untuk istirahat aktif melakukan berbagai variasi keterampilan dasar yang lain secara mandiri atau berpasangan, (6) tahap pendinginan dilakukan selama 10 menit, dan selanjutnya dilaksanakan refleksi terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan dan mendiskusikan bersama hal-hal yang sudah dilaksanakan dan mempersiapkan program latihan selanjutnya.

Pada awal sebelum pelaksanaan program, *pretest* diberikan kepada subyek dan *posttest* dilaksanakan pada akhir pelaksanaan program. Program pelatihan ini dilaksanakan selama 36 tatap muka selama 3 bulan dengan tiap tatap muka selama 90 menit dan seminggu dilaksanakan selama 3 kali latihan. *Pretest* terdiri dari tes keterampilan dasar sepak takraw dan *posttest* juga dilaksanakan sama dengan keterampilan pada *pretest* (lihat lampiran).

#### **D. Subyek Penelitian**

##### **1. Tahap I (Pendahuluan dan Perencanaan)**

###### **a. Analisis Kebutuhan**

Untuk mendalami permasalahan yang akan diungkap dan tujuan yang akan dilaksanakan, maka diadakan diskusi (*Focus Group Discussion/FGD*) dengan agenda pemecahan masalah tentang olahraga modifikasi olahraga sepak takraw anak tingkat sekolah dasar, diikuti oleh 6 (enam) orang guru dan pembina yaitu KW, SP, AS, DD, SN, dan SP.

#### b. Perencanaan Pengembangan

Subyek untuk pengembangan model permainan Krawnjang terdiri diskusi guru dan pembina berjumlah 6 (enam) orang yaitu KW, SP, AS, DD, SN, dan SP. Dalam hal ini diperoleh konsep permainan yang dibutuhkan sesuai tujuan peneliti. Subyek kelompok kecil direncanakan untuk digunakan untuk memperoleh data dan informasi terkait pengembangan bentuk alat yang terdiri dari ukuran, peraturan dan perwasitan yang sesuai dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan siswa. Pengukuran anthropometri, tes keterampilan dasar, menentukan urutan bahan dan ujicoba skala kecil.

Data dan informasi yang diperoleh dari subyek tersebut digunakan untuk perencanaan pembuatan produk berupa prototip permainan Krawnjang guna memperoleh gambaran tentang kemungkinan keterlaksanaan permainan Krawnjang dilihat dari faktor dari kesulitan dan kemudahan yang ditinjau dari berbagai aspek yaitu peralatan, peraturan dan perwasitan.

### **2. Tahap II (Perencanaan dan Pengembangan Model)**

#### a. Perencanaan Model Modifikasi

Subyek yang terdiri dari 4 (empat) orang Guru Penjasor dan pembina yang memahami dan kompeten melatih sepaktakraw dilibatkan dalam pembuatan produk awal. Subyek kelompok kecil direncanakan untuk dilibatkan guna memperoleh data dan informasi terkait pengembangan bentuk alat yang terdiri dari ukuran, peraturan

dan perwasitan yang sesuai dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan siswa. Pengukuran anthropometri, tes keterampilan dasar, menentukan urutan bahan dan ujicoba skala kecil.

Data dan informasi yang diperoleh dari subyek tersebut digunakan untuk perencanaan pembuatan produk berupa prototip permainan Krawnjang guna memperoleh gambaran tentang kemungkinan keterlaksanaan permainan Krawnjang dilihat dari faktor dari kesulitan dan kemudahan yang ditinjau dari berbagai aspek yaitu peralatan, peraturan dan perwasitan. Produk awal dimaksud berupa permainan modifikasi olahraga sepaktakraw dan bola basket yang digunakan untuk pengenalan sebelum siswa diberikan pelatihan sepaktakraw dengan kriteria menarik, menyenangkan, murah, mudah dan dapat dilaksanakan secara kelompok dan alat permainan tersebut dapat dipindah-pindah.

b. Pembuatan Produk Awal

Dalam hal ini, peneliti dengan membuat rumusan tujuan merencanakan dengan mempersiapkan bahan-bahan yang diperlukan antara lain konsep modifikasi sepaktakraw dan bola basket yaitu kebutuhan bahan peralatan seperti keranjang, tiang yang bisa dipindah-pindah, penancap tiang, dan bola yang dibutuhkan yang bersifat lunak, nyaman dan tidak keras. Guru dan pembina yang membantu berjumlah 4 (orang) yaitu KW, SP, AS, dan DD. Perencanaan awal adalah pembuatan ring atau lingkaran yaitu terbuat dari besi melingkar di atur

sedemikian dengan jumlah dua ring yaitu kanan dan kiri. Tiang penyangga ring juga dibuat sebagai penyangga kedua ring/keranjang, selanjutnya dibuat penancap tiang yang tujuannya alat bisa dipindah dan tidak permanen berada pada satu tempat. Rencana pembuatan bola juga disesuaikan dengan anak, yaitu dari bola rotan asli karena lebih lunak dan bila menggunakan bola sintetis kenyamanan anak tidak terlaksana dengan baik.

Dalam hal ini, peneliti melibatkan beberapa pihak antara lain pengrajin bola, tukang las besi, dan tukang batu. Dalam proses selanjutnya, peneliti melakukan beberapa uji coba dan revisi sesuai tahap-tahapan berikutnya.

c. Uji Coba Kelompok Kecil (Tahap awal)

Pada tahap ujicoba terbatas ini, subyek yang digunakan adalah siswa untuk mencoba bentuk awal permainan sepak keranjang sejumlah 8 (delapan) siswa dari Sekolah Dasar Negeri Baluwerti 3, guru dan pembina sejumlah 4 (empat) orang yaitu KW, SP, AS, DD untuk mereview produk awal dan memberikan masukan guna penyempurnaan, baik meliputi bentuk peralatan, peraturan permainan, dan aturan awal perwasitan permainan Krawnjang.

d. Revisi Model Tahap 1

Setelah model diujicobakan pada siswa dengan kelompok kecil, maka model permainan di revisi oleh ahli sepaktakraw/*expert judgement* dalam hal ini di diskusikan dengan pakar sepaktakraw Jawa

Timur sejumlah 2 (dua) orang yaitu ES, OD yang beliau adalah kompeten di bidang pembinaan sepaktakraw anak dan sepaktakraw Puslatda Jatim. Beberapa revisi dilakukan, antara lain mengenai bentuk alat yaitu dari keranjang atau ring berbentuk keranjang besi dan tiang besi perlu adanya perbaikan dengan tujuan keamanan, murah dan menarik. Begitu juga untuk bola dari bola rotan, perlu adanya revisi bentuk dan warna bola diharapkan lebih lunak, nyaman dan menarik.

e. Uji Coba Kelompok Sedang (Tahap Menengah)

Subyek yang dilibatkan pada tahap ini adalah sejumlah guru penjasor dan pembina yang memahami dan kompeten dalam sepaktakraw sebanyak 8 (delapan) orang, yang berasal dari sekolah dasar dan pembina klub di Kota Kediri. Siswa sebagai subyek yang mempraktikkan sejumlah 20 (dua puluh) anak yang terdiri dari empat sekolah dasar yang ditunjuk dan berdekatan yaitu SDN Baluwerti 3, SDN Baluwerti 1, SDN Pakunden 3, dan SDN Tamanan. Subyek siswa mempraktikkan dan guru serta pembina berdiskusi untuk membahas dan merevisi produk dari tahap uji coba kedua ini ditinjau dari bentuk peralatan permainan, peraturan dan perwasitan permainan Krawnjang.

f. Revisi Model Tahap 2

Revisi dilakukan dengan diskusi dari guru, pembina dan ahli sepaktakraw yang terdiri dari guru dan pembina berjumlah 14 (empat belas) orang dan ahli sepaktakraw berjumlah 4 (empat) orang yaitu

ES, OD, RL, SH yang mereka adalah 2 (dua) ahli sepaktakraw dari Jawa Timur, 1 (satu) ahli modifikasi dari UNY dan 1 (satu) ahli sepaktakraw dari UNJ sekaligus pengurus PB PSTI. Dari beberapa revisi ini lebih penekanan pada peralatan, peraturan dan perwasitan yang lebih baik yaitu kemenarikan, kemudahan, keamanan atau kenyamanan, dan murah.

g. Tahap Uji Coba Kelompok Besar (Tahap Akhir)

Subyek yang dilibatkan pada tahap ini adalah siswa dari empat belas sekolah dasar di tiga Kecamatan Kota Kediri yaitu sejumlah 107 (seratus tujuh) siswa. Subyek diminta untuk mempraktikkan permainan Krawnjang yang dirancang dalam bentuk kompetisi sederhana yang sebelumnya sudah diberikan pengarahan dan ujicoba aturan main dan perwasitannya dan juga melibatkan sejumlah guru Penjasor dan pembina yang kompeten sepaktakraw berjumlah 14 (empat belas) untuk memberikan masukan tentang keterlaksanaan dan kesesuaian bentuk permainan yaitu yang terdiri dari peraturan permainan, peralatan dan perwasitan permainan Krawnjang.

Data berupa saran dan masukan dari uji coba lapangan kelompok besar yang diperoleh, selanjutnya digunakan untuk revisi dan perbaikan akhir produk guna memastikan bahwa model permainan Krawnjang yang ditetapkan sesuai dan terlaksana untuk diterapkan sebagai bentuk permainan belajar keterampilan dasar sepaktakraw untuk anak sekolah dasar.

### 3. Tahap III (Pengujian Model)

#### a. Uji Validitas Model

Subyek yang dilibatkan pada uji validitas adalah ahli sepaktakraw yang berjumlah 4 (empat) orang yaitu pakar sepaktakraw Jawa Timur (ES dan OD, pakar modifikasi olahraga UNY (RL), pakar sepaktakraw PB PSTI (AS). Kevalidan dari masukan para ahli dibuat untuk membuktikan bahwa alat permainan modifikasi sepaktakraw anak ini valid atau sesuai diterapkan pada anak-anak tingkat sekolah dasar.

#### b. Uji Kepraktisan Model

Dalam hal ini, subyek yang dilibatkan sejumlah 12 (siswa) siswa dan 14 (empat belas) guru dan pembina yang kompeten untuk menguji kepraktisan atau kemudahan dalam pelaksanaan kegiatan sesuai tujuan peneliti yaitu menciptakan alat permainan modifikasi sepaktakraw bagi anak-anak tingkat sekolah dasar.

#### c. Uji Keefektivan Model

Subyek yang terlibat berjumlah 107 (seratus tujuh) siswa berasal dari 14 (empat belas) sekolah (lihat tabel 3.2) di tiga kecamatan di Kota Kediri yaitu Kecamatan Mojoroto, Kecamatan Kota dan Kecamatan Pesantren. Subyek diminta untuk mengikuti program latihan permainan Krawnjang yang didesain oleh peneliti (lampiran program latihan) selama 36 pertemuan masing-masing pertemuan adalah 90 menit, tiga kali dalam seminggu selama tiga bulan. Tiga orang pelatih (KW, DD, AS) ditunjuk untuk melatih setelah diberikan pembekalan tentang program latihan

keterampilan Krawnjang dari peneliti. Sebelum latihan dimulai, siswa dilaksanakan *pretest* dan sesudah melaksanakan program latihan siswa dilaksanakan *posttest* yang dilakukan oleh tiga orang pelatih yang ditunjuk. Setiap awal sebelum latihan, subyek diberikan pemanasan kurang lebih 20 menit baik secara statis maupun dinamis.

Karakteristik seluruh subyek yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa anggota klub pembinaan sepaktakraw anak SD se-Kota Kediri yang terdiri dari 14 (empat belas) sekolah penyelenggara pembinaan ekstrakurikuler atau anak-anak yang sudah mengenal permainan sepaktakraw atau sudah pernah mengikuti perlombaan sepaktakraw pelajar di Kota Kediri. Siswa yang dipilih sebagai subyek adalah ada di klub pembinaan berasal dari Kota Kediri, dengan rata-rata anak kelas 4, 5 dan 6 sekolah dasar, dengan alasan bahwa tingkat kematangan dan kemampuan untuk melakukan keterampilan pada usia mereka (usia 10-12 tahun) di anggap memadai. Keterlibatan siswa kelas 6 tidak bisa diikuti secara maksimal karena bertepatan dengan bimbingan Ujian Nasional, sehingga untuk program latihan keterampilan sepaktakraw diberikan pada sore hari diluar jam pelajaran aktif dan pada hari minggu.

Pemilihan subyek dilaksanakan secara *purposive sampling* dengan pertimbangan (1) telah mengenal dan dapat melakukan keterampilan dasar sepak sila, sepak kura, sepak paha dan menyundul yang digunakan pada keterampilan dalam permainan sepaktakraw, (2) subyek bersedia dan tanpa paksaan mengikuti kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, (3)

memperoleh ijin dari orang tua, guru dan pihak sekolah. Subyek yang dilibatkan pada tahapan ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Data Subyek Penelitian (Dalam Uji *Pretest* dan *Postest*)

Kecamatan	No	Sekolah Dasar	Jumlah Siswa	Jumlah Guru
MOJOROTO	1	SDN TAMANAN	12	1
	2	SDN CAMPUREJO 1	10	1
	3	SDN SUKORAME 2	6	1
	4	SDN POJOK 1	6	1
KOTA	1	SDN BALUWERTI 1	4	1
	2	SDN BALUWERTI 3	10	1
	3	SDN DANDANGAN	5	1
	4	SDN PETRA	7	1
	5	SDN JAGALAN 3	9	1
PESANTREN	1	SDN PAKUNDEN 3	10	1
	2	SDN KETAMI 1	10	1
	3	SDN BURENGAN	9	1
	4	SDN BLABAK 1	5	1
	5	SDN BETET 3	4	1
Jumlah SD		14 SEKOLAH DASAR	107	14

#### E. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di Kota Kediri dengan melibatkan 14 (empat belas) Sekolah Dasar yang terlibat di dalam pembinaan olahraga separtakraw di Sekolah Dasar. Waktu penelitian terbagi menjadi dua yaitu penelitian pengembangan model permainan separtakraw untuk siswa SD dan penelitian eksperimen untuk menguji efektivitas alat model dan program pelatihan keterampilan dasar separtakraw bagi siswa sekolah

dasar. Uji efektivitas dilakukan *pretest* dan *posttest* keterampilan sepaktakraw dengan menggunakan *treatment* atau perlakuan program latihan sepaktakraw untuk anak-anak yang telah divalidasi ahli kepelatihan sepaktakraw.

Tes awal dilaksanakan di sekolah yang ditunjuk memenuhi syarat tes lapangan di masing-masing wilayah kecamatan yaitu Kecamatan Mojoroto dilaksanakan di SDN Tamanan, Kecamatan Kota dilaksanakan di SDN Baluwerti 3 dan Kecamatan Pesantren di SDN Pakunden 3 Kota Kediri.

Rencana penelitian terbagi menjadi dua yaitu tahap penelitian pengembangan prototip permainan Krawnjang dilaksanakan mulai bulan Mei 2016 (minggu III) sampai dengan Oktober 2016 (minggu IV). Tahap kedua adalah penelitian untuk menguji efektivitas model dan program latihan Krawnjang yang dilaksanakan mulai bulan Oktober 2017 (minggu IV) yang dimulai dengan uji *pretest* dan berakhir pada bulan Februari (minggu I) yang dilaksanakan uji *posttest*. Dalam tahapan penelitian ini terdapat perlakuan program latihan yang dilaksanakan pada bulan November 2016 (minggu I) sampai dengan Januari 2017 (minggu IV), sedangkan jadwal penelitian terlampir.

#### **F. Pengembangan Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data**

Data yang dikumpulkan baik dari data dasar maupun data uji coba merupakan data yang bersifat kualitatif. Oleh karena itu instrumen utama pada penelitian adalah peneliti sendiri. Tujuan pengembangan instrumen penelitian adalah untuk memperoleh data yang dapat dipertanggungjawabkan, sehingga digunakan instrumen tes dan bukan tes. Instrumen tes digunakan

untuk uji keterampilan yaitu uji efektivitas alat atau sarana prasarana produk yang dikembangkan, sedangkan instrumen bukan tes diperoleh melalui angket, observasi, wawancara dan diskusi dengan atlet, pembina, digunakan untuk menyusun bentuk permainan Krawnjang yang sesuai dengan anak-anak, sehingga untuk melengkapi data perlu adanya triangulasi data. Instrumen yang akan disusun oleh peneliti pada penelitian ini adalah terkait dengan efektivitas dari permainan Krawnjang yang terdiri dari (1) model peralatan Krawnjang, (2) aturan permainan Krawnjang, (3) aturan perwasitan permainan Krawnjang.

Masing-masing instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Instrumen Tes Keterampilan**

Untuk mendapatkan data keterampilan dasar sepaktakraw anak, maka disusunlah tes keterampilan yang sesuai dengan anak usia sekolah dasar, yang diambil dari butir tes keterampilan bermain sepaktakraw yaitu tes sepak sila, sepak kura-kura, sepak paha, dan tes sundul. Pelaksanaan atau prosedur kerja tes adalah tiap item tes anak melakukan tes keterampilan selama 1 (satu) menit, istirahat kurang lebih 1 (satu) menit sebelum tes berikutnya (Tamrin, 2002). Sulaiman (2014) menyatakan bahwa dalam melakukan tes menimang sepaktakraw dilakukan selama 1 (satu) menit dengan posisi berada di dalam lingkaran diameter 1 (satu) meter dengan ketinggian bola kurang lebih 2 meter dari lantai.

Makna menimbang diartikan bahwa keterampilan yang bersifat gerakan timang-timbang atau gerak berulang-ulang melakukan keterampilan teknik pada sepaktakraw, yaitu timang sila, timang kura, timang paha dan sundul. Ketentuan pada tes sepak sila yaitu akan diberikan poin 1 bila ketinggian pasing minimal sejajar dada, tes sepak kura-kura mendapatkan poin 1 bila hasil ketinggian pasing minimal setinggi 30 sentimeter atau dibawah lutut anak. Untuk tes sepak paha aturan poin adalah hasil pasing ketinggian 30 sentimeter dari pantulan lutut, sedang untuk menyundul juga demikian yaitu hasil sundulan setinggi 30 sentimeter.

## **2. Instrumen Bukan Tes**

Hal ini dilakukan untuk menguji kepatutan dari bentuk media permainan Krawnjang yang terdiri dari bentuk keranjang indikator utama yaitu tentang peralatan, peraturan dan perwasitan permainan Krawnjang. Tujuan instrumen ini untuk menguji kevalidan dan kepraktisan model permainan Krawnjanga untuk anak tingkat sekolah dasar. Tiap indikator akan dibagi menjadi beberapa sub indikator sesuai dengan tujuan penelitian antara lain adalah tinggi lingkaran dan besar keranjang, bola untuk bermain baik ukurannya, warna dan kenyamanan bola, aturan permainan yang terdiri dari teknik dasar sepaktakraw, jumlah peserta dan jumlah sentuhan, waktu permainan yang diperlukan, aturan poin kemenangan, dan aturan perwasitan Krawnjang.

## G. Teknik Analisis Data

Berdasarkan teknik dan alat pengumpul data, maka teknik analisis data yang digunakan terbagi sebagaimana tersebut dibawah ini:

### 1. Pengembangan Prototip Krawnjang

Data yang ada pada penelitian ini adalah data yang bersifat kuantitatif, sehingga untuk menganalisis data dengan tujuan untuk mendalami dan menerobos gejalanya yaitu dengan menginterpretasikan masalah dari berbagai permasalahan yang ada.

Untuk mengolah data pengembangan prototip dan produk permainan Krawnjang dari responden siswa dan guru/pelatih, maka teknik analisis deskriptif berupa presentase.

Rumusny adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{\sum X} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

f = jawaban responden

$\sum X$  = jumlah responden

Untuk menentukan kesimpulan yang telah tercapai, maka ditetapkan kriteria sesuai tabel di bawah ini:

Tabel 3.3 *Simple Descriptive Scale*

<i>Percentage Respone</i>	<i>Descriptive Term</i>
90-100	All
66-89	Most
33-65	Some
1-32	Little

(Sumber: Mutohir)

Pada penelitian ini, klasifikasi analisa dari Mutohir dibagi menjadi tiga makna, yaitu makna pertama yang dibuang untuk persentase 1-32%, artinya adalah persentase ini tidak bisa digunakan karena dianggap tidak sesuai dan kurang tepat dengan syarat dan tujuan pelaksanaan kegiatan. Yang kedua adalah makna diperbaiki antara 33-65%, artinya bahwa model yang dihasilkan termasuk dalam kategori kurang, namun masih bisa diperbaiki agar klasifikasinya menjadi baik atau sangat baik. Makna ketiga adalah menggunakan persentase 66-100% yang artinya persentase ini dianggap sudah cukup baik dan tidak perlu diperbaiki lagi.

Adapun langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan seluruh data hasil pengamatan, catatan pengamatan lapangan, catatan wawancara, dan catatan diskusi.
- b. Melakukan analisis awal untuk memilah data ke dalam beberapa kategori, misal berkenaan dengan kesempurnaan alat, aturan main, serta pemunculan masalah di lapangan.
- c. Melakukan proses sintesis yaitu mengolah keseluruhan data untuk merumuskan model akhir dan menentukan pola yang muncul saat uji coba maupun revisi produk di lapangan.
- d. Menyimpulkan hasil akhir.

## **2. Pengembangan Tes Keterampilan Motorik**

Bentuk tes keterampilan motoriknya adalah menggunakan tes keterampilan teknik dasar sepak takraw yaitu dengan keterampilan sepak sila, sepak kura-kura, sepak paha dan teknik menyundul. Berdasarkan hasil

tes maka bentuk nilai atau data yang diperoleh berupa data frekuensi atau nilai tes, sehingga yang digunakan adalah korelasi tunggal *product moment*. Hal ini dilakukan untuk validasi tiap-tiap butir tes sepaktakraw.

Berdasar hal tersebut di atas, maka validasi butir tes yang dilakukan adalah menghitung *t-test*, karena satuan unit ukuran berbeda antara butir-butir tes eksperimen yang dilakukan, kemudian menghitung validitas masing-masing butir tes eksperimen dengan kriterion melalui analisis korelasi tunggal. Semua prosedur analisis data tersebut dikerjakan dengan bantuan komputer program *SPSS versi 23*.

#### a. Analisis Data Kevalidan

Proses analisis data kevalidan model dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Hitung prosentase jumlah responden (ahli dan praktisi) yang menyatakan setuju atau tidak setuju pada setiap komponen pada produk validasi.
- 2) Hasil yang diperoleh dari poin diatas, kemudian dirujuk pada nilai kevalidan setiap komponen, interval tingkat kevalidan ditetapkan dengan mengadaptasi interval nilai yaitu:

Tabel 3.4 **Interpretasi Kevalidan Model Krawnjang**

Interval Persentase	Interpretasi Kevalidan
90-100	Tinggi
66-89	Sedang/Cukup
33-65	Rendah
1-32	Sangat Rendah

(Sumber: Mutohir, 1980)

- 3) Kriteria penetapan komponen model permainan yang dikembangkan dikatakan valid, bila tingkat kevalidan yang dicapai minimal sedang atau cukup (66-100).
- 4) Apabila masih ada komponen yang belum mencapai kriteria, maka dilakukan revisi atau dibuang berdasarkan masukan ahli atau praktisi.

#### **b. Analisis Data Kepraktisan Model**

Dalam hal ini, analisis tentang kepraktisan model permainan Krawnjang dilakukan dari hasil penilaian pengamat terhadap pelaksanaan kegiatan dalam uji coba kelompok kecil, kelompok sedang dan kelompok besar. Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Melakukan rekapitulasi data validasi praktisi dan ahli model permainan Krawnjang dengan 3 kali kegiatan permainan yaitu uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok sedang dan uji coba kelompok besar. Rekapitulasi data dimasukkan dalam tabel yang sesuai, dan di ambil nilai rata-rata dari hasil pengamatan *observer* atau pengamat.
- 2) Menghitung rata-rata total dari rata-rata nilai semua aspek.
- 3) Merujuk nilai yang diperoleh pada interval nilai, dengan mengadaptasi interval nilai yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Interpretasi Tingkat Keterlaksanaan/Praktis

Interval Nilai	Tingkat Keterlaksanaan
$=5$	Sangat Tinggi
$4 \leq s/d < 5$	Tinggi
$3 \leq s/d < 4$	Sedang/Cukup
$2 \leq s/d < 3$	Rendah
$1 \leq s/d < 2$	Sangat Rendah

(Sumber: Khabibah, 2006)

- 4) Untuk menentukan ketercapaian tingkat keterlaksanaannya, kriteria penetapan keterlaksanaannya suatu komponen yang digunakan jika minimal tingkat keterlaksanaannya yang dicapai adalah sedang. Apabila ada komponen yang belum mencapai kriteria tersebut maka dilakukan revisi perangkat yang terkait berdasarkan pengamatan.

### c. Analisis Uji Keefektivan

Data yang diolah data yaitu data kuantitatif, dimana data kuantitatif ini menyangkut tentang proses pengembangan prototip alat, aturan permainan Krawnjang dengan menggunakan langkah uji eksperimen, dengan hasil data kuantitatif adalah penyajian data untuk menguji efektivitas alat dan aturan permainan Krawnjang sebagai permainan untuk meningkatkan kemampuan keterampilan dasar sepakakraw bagi siswa sekolah dasar menggunakan uji *t-test*.

Data uji efektivitas diambil dari tes sebelum perlakuan program (pretest) dan data tes setelah perlakuan (posttest) dari 107 (seratus tujuh) siswa yang ada di tiga kecamatan, kemudian di olah antara variabel dengan menggunakan penghitungan *Mannova*.



6.	Ketinggian keranjang 130 cm, 150 cm, 170cm (SD).
7.	Diameter lubang keranjang adalah 35 cm dan berajut warna
8.	Alat mudah dipindah, di bongkar tingkat ketinggiannya.
9.	Permainan dengan sentuhankaki, paha, kepala
10	Poin masuk 1 dan khusus . poin 2 (Sepak badeg dan sepak <i>cross</i> ).
11	Terdapat eksekusi penalti . (lebih dari 2 sentuhan, anggota tubuh menyentuh alat Krawnjang, bola tersentuh tangan)
12	Sentuhan serve : 1kali dan . sentuhan <i>in play</i> : 3 kali tiap pemain
13	Waktu permainan : 8-10 . menit x 2 babak, <i>time out</i> 30 detik.
14	Jumlah pemain 4 inti dan . 2 cadangan
15	<i>Tie break</i> poin = . perpanjangan 5 menit x 2 babak, bila masih <i>draw</i> maka penalti 5 kali.

Responden yang memberikan saran ada 14 (empat belas) orang yang terdiri dari pembina sepaktakraw dan Guru Penjasor. Dari hasil analisis data angket, maka akan diperoleh hasil bahwa apakah permainan Krawnjang

adalah sesuai dan bisa diterapkan untuk anak-anak yang baru belajar sepaktakraw pada tingkat sekolah dasar di Kota Kediri.

Tabel 3.7 Data Responden Guru dan Pelatih Sepaktakraw

<b>No</b>	<b>Nama Guru/Pelatih</b>	<b>Singkatan</b>	<b>Sebagai</b>	<b>Lembaga</b>
1	KOKE WILUYO	KW	Guru	SDN Baluwerti 3
2	SUNOTO	SN	Guru	SDN Pakunden 3
3	SUPARDI	SP	Guru	SDN Burengan 1
4	ANDRI PRASETYO	AP	Guru	SDN Jagalan 3
5	AHMAD NAWAWI	AN	Guru	SDN Ketami 1
6	SUTIKNO	ST	Guru	SDN Campurejo 1
7	SUKARTO	SK	Guru	SDN Tamanan
8	WAHYU TEGUH W.	WY	Guru	SDN Pojok 1
9	DANANG ARIE W.	DN	Guru	SDN Baluwerti 1
10	DODO PRAKOSO	DD	Guru	SDN Bujel 2
11	ACHMAD SAFII	AS	Pelatih	PSTI Kediri
12	SUGENG PRAYUGO	SP	Pelatih	PSTI Kediri
13	VIA CIPTALIA	VC	Pelatih	PSTI Kediri
14	CANDRA	CD	Guru	SDN Baluwerti 2

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Pada bab ini akan dibahas tentang proses awal sampai diperoleh hasil pengembangan prototip dan program latihan dalam pelaksanaan permainan Krawnjang, instrumen penelitian, hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian. Dalam penelitian ini sebelum dilakukan pengambilan data lapangan, peneliti mengembangkan prototip model modifikasi permainan sepak takraw anak dengan model permainan Krawnjang untuk belajar keterampilan dasar permainan sepak takraw dan juga instrumen penelitian yang berkaitan dengan kevalidan, kepraktisan dan efektivitas model Krawnjang. Proses yang telah dilakukan melalui dua tahapan yaitu pertama bagaimana hasil dari pengembangan prototip alat Krawnjang melalui pembuatan instrumen dan yang kedua adalah pelaksanaan uji coba untuk melihat hasil kepraktisan melalui penilaian pakar serta menjelaskan keefektifan alat Krawnjang melalui tes lapangan dengan *pretest* dan *posttest* untuk menguji efektivitas penggunaan prototip terhadap peningkatan keterampilan dasar sepak takraw anak.

Adapun tahapan-tahapan dari hasil pengembangan model permainan Krawnjang setelah dilakukan uji pengembangan model Krawnjang di beberapa sekolah mulai dari analisis kebutuhan sampai pada model alat, maka dapat dijelaskan tahapan secara terinci sebagai berikut, yaitu:

## 1. Analisis Kebutuhan dan Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi ke beberapa sekolah dan hasil diskusi serta wawancara dengan guru Penjasorkes di Kota Kediri diperoleh beberapa temuan sebagai berikut:

- a. Cara belajar sepaktakraw yang konvensional (*teacher centered*) artinya dalam belajar teknik dasar sepaktakraw, guru atau pelatih masih menggunakan cara-cara yang lama yaitu siswa melakukan tahap pengenalan teknik dasar dengan menimang bola secara individu yang dipandu oleh guru atau pembina dengan cara dilempar secara mandiri maupun pelatih, paling dengan diawali memantulkan bola ke tembok (*wallpass*), menggunakan bantuan sarana tali yang diikatkan pada bola dan selalu diawasi oleh guru atau pembina.
- b. Terbatasnya sarana bola yang digunakan belajar teknik dasar, dikarenakan bola *fiber syntetis* yang mahal harganya yaitu bola putri harga Rp.145.000-Rp.150.000 dan bola putra Rp. 165.000-Rp. 175.000, sehingga sekolah tidak menjangkau membeli dalam jumlah yang mencukupi, sehingga dengan terbatasnya bola maka rasio frekuensi latihan teknik dasar juga terbatas.
- c. Belum adanya bentuk olahraga permainan modifikasi yang mengarah pada olahraga sepaktakraw. Banyak berbagai bentuk olahraga nomor perlombaan sepaktakraw seperti halnya *hoop takraw*, takraw pantai, takraw dua dan tiga orang, takraw melingkar namun semuanya itu

adalah nomor kejuaraan yang keterampilannya hanya bisa dilakukan oleh atlet yang sudah mahir.

Berdasarkan analisis kebutuhan, maka diperoleh gambaran dasar bahwa di sekolah membutuhkan perubahan khususnya pola permainan yang lebih inovasi dan kreatif, menyenangkan, murah dan terjangkau, mudah. Selain itu juga diperlukan bentuk pembelajaran yang memiliki konsep tetap melibatkan keterampilan pada sepak takraw yaitu teknik timang, sundul dan lainnya.

Akhirnya peneliti merancang prototip alat yang bisa digunakan sebagai model permainan yang sederhana, mudah, murah dan menyenangkan dalam tahap belajar teknik dasar sepak takraw, dengan mengembangkan dari bentuk sepak takraw *hoop* yang merupakan nomor sepak takraw dengan cara memasukkan bola ke dalam keranjang. Walaupun dengan sarana lapangan yang kurang luas dan bola yang sedikit, misal satu bola pun masih bisa dimainkan secara berkelompok 4 sampai 6 anak. Adapun bentuk prototip permainan ini yang disebut sebagai Krawnjang memiliki spesifik alat sebagai berikut:

Tabel 4.1

**Rancangan Spesifik alat Krawnjang**

<b>Tujuan</b>	Menguji efektivitas model Krawnjang dalam keterampilan dasar sepak takraw anak
<b>Target</b>	Siswa usia 10-12 tahun
<b>Frekuensi</b>	3 kali dalam seminggu
<b>Durasi</b>	90 menit tiap pertemuan
<b>Lama Program</b>	12 minggu (36 pertemuan)

No.	Spesifikasi	Bahan	Tujuan
1	Keranjang	Bambu dan rotan	Sasaran bola takraw
2	Jaring/Rajut	Tali tampar	Penanda bola masuk
3	Tiang	Kayu, paralon	Penyangga keranjang
4	Penancap Tiang	Semen	Penegak tiang
5	Bola	Rotan dan spon	Alat permainan

No	Ketentuan Permainan	Syarat Permainan
1	Sentuhan Permainan	Permainan dimainkan dengan keterampilan sepak sila, sepak kura-kura, sepak paha dan sundulan kepala.
2	Nilai atau poin	Bola yang masuk dari atas keranjang merupakan sebuah nilai atau poin.
3	Jumlah pemain	Dimainkan oleh 4-6 anak
4	Kemenangan tim	Tim yang terbanyak memasukkan bola ke keranjang dalam waktu yang ditentukan adalah pemenangnya.
5	Waktu permainan	Dua babak dengan waktu yang ditentukan yaitu 8 menit.

Dari rancangan yang sudah dibuat berdasarkan kajian dan masukan yang diperoleh peneliti, maka dilanjutkan dengan memvalidasi produk yakni validasi ahli praktisi, dengan harapan permainan dengan Krawnjang yang sudah dirancang tersebut layak digunakan untuk pembelajaran sepaktakraw anak di sekolah dasar.

## 2. Validasi Produk

Rancangan program permainan dengan Krawnjang yang sudah dibuat peneliti, diajukan kepada ahli yakni ahli praktisi yang terdiri dari 14 (empat belas) guru Penjasor dan pelatih sepak takraw di Kota Kediri. Dari hasil pengajuan rancangan prototip ini dan sekaligus uji coba di sekolah diperoleh masukan bahwa permainan dan prototip alat perlu di revisi untuk ketinggian tiangnya. Hal ini menjadi dasar karena saat anak memasukkan bola dengan sepak atau sundulan, kemampuan pantulan bola saat menyundul maupun menyepak ke keranjang di anggap terlalu sulit dan tinggi yaitu dengan tiang awalnya yaitu 210 sentimeter. Adapun hasil ringkasan dari evaluasi dan kajian ahli praktisi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2 **Tabel Revisi Ahli Tahap Pertama**

No	Aspek (Alat dan Permainan)	Saran	Keterangan Revisi
1	Keranjang terdiri dari 2 (dua) lubang/ <i>ring</i> .	Digunakan	Tidak ada revisi
2	Lingkar keranjang 35 sentimeter	Digunakan	Ada revisi: Lingkar keranjang lebih lebar: 40-42 sentimeter
3	Ketinggian tiang 2,10 meter	Digunakan	Ada revisi: Ketinggian disesuaikan rata-rata hasil sundulan dan pasing kaki: 170 sentimeter.

4	Tiang terbuat dari pipa berlapis kayu ukuran $\frac{1}{4}$ dim	Digunakan	Tidak ada revisi
5	Penancap tiang terbuat dari adukan semen diameter 35 cm dan berat 5-6 kg.	Digunakan	Tidak ada revisi
6	Bola yang digunakan terbuat dari rotan diameter 14 cm	Digunakan	Tidak ada revisi
7	Permainan dimainkan oleh 4 anak atau lebih	Digunakan	Tidak ada revisi
8	Sentuhan bola dengan kaki, paha dan kepala	Digunakan	Ada revisi: Sentuhan bahu diperbolehkan
9	Sentuhan sebanyak 1 kali tiap anak	Digunakan	Ada revisi: sentuhan maksimal 3 kali
10	Bila bola masuk ke keranjang maka menghasilkan poin 1	Digunakan	Tidak ada revisi
11	Terdapat pelanggaran yaitu sentuhan lebih dari 1, sentuhan oleh lengan tangan dan sentuhan anggota tubuh pada perangkat Krawnjang.	Digunakan	Tidak ada revisi
12	Waktu permainan terdiri 2 babak dengan waktu 10 menit	Digunakan	Tidak ada revisi

Berdasarkan hasil revisi pada tahap pertama dilanjutkan dengan perbaikan dari beberapa aspek yang menyangkut tentang alat dan aturan main, maka diperoleh catatan bahwa untuk ukuran diameter keranjang dari 35 sentimeter di ubah menjadi 40-42 sentimeter dengan alasan bahwa faktor kemudahan anak memasukkan bola lebih besar, sehingga

ketertarikan anak terhadap permainan Krawnjang lebih besar, revisi ke dua adalah sentuhan bola sebanyak 1 (satu) kali dirasakan terlalu sulit anak memainkan Krawnjang ini, sehingga di revisi menjadi 3 (tiga) kali sentuhan tiap anak. Tujuan sentuhan sebanyak 3 (tiga) kali adalah untuk memudahkan anak dalam memainkan bola yang dilakukan secara berkelompok dalam satu tim, sehingga kemungkinan memasukkan bola ke dalam keranjang semakin besar. Dibandingkan dengan sentuhan satu kali, anak banyak melakukan kesulitan dan kesalahan paling besar, sehingga kemungkinan memasukkan bola kecil.

Ketinggian tiang yang semula 210 sentimeter direvisi menjadi 170 sentimeter, dengan alasan bahwa hasil paling sundul anak kurang lebih 20-30 sentimeter di atas rata-rata ketinggian anak sekolah dasar kelas 4-5 adalah 134 sentimeter-144 sentimeter, sehingga perkiraan ketinggian tiang keranjang dengan hasil pantulan rata-rata anak 20-30 sentimeter adalah 170 sentimeter. Untuk sentuhan bahu walaupun bagi anak jarang dilakukan, namun bila bola menyentuh bahu diperbolehkan dengan dasar bahwa aturan sentuhan sama dengan sepak takraw prestasi.

Hasil dari revisi tahap pertama dijadikan dasar untuk revisi pada tahap ke dua, dan hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini:

No	Aspek (Alat dan Permainan)	Saran	Keterangan Revisi
1	Keranjang terdiri dari 2 lubang	Digunakan	Tidak ada revisi
2	Lingkar keranjang 40-42 sentimeter	Digunakan	Tidak ada revisi
3	Ketinggian tiang 170 sentimeter	Digunakan	Ada revisi: tiang terbagi 3 macam ketinggian (130 sentimeter, 150 sentimeter dan 170 sentimeter)
4	Tiang terbuat dari pipa berlapis kayu ukuran $\frac{1}{4}$ dim	Digunakan	Tidak ada revisi
5	Penancap tiang terbuat dari adukan semen diameter 35 sentimeter dan berat 5-6 kg.	Digunakan	Tidak ada revisi
6	Bola yang digunakan terbuat dari rotan diameter 14 sentimeter	Digunakan	Ada revisi: Bola harus nyaman dan lunak (rotan lapis spon)
7	Permainan dimainkan oleh 4 (empat) anak atau lebih	Digunakan	Tidak ada revisi
8	Sentuhan bola dengan kaki, paha dan kepala serta bahu.	Digunakan	Tidak ada revisi
9	Sentuhan sebanyak 3 kali tiap anak	Digunakan	Tidak ada revisi
10	Bila bola masuk ke keranjang maka menghasilkan poin 1	Digunakan	Tidak ada revisi
11	Terdapat faul/pelanggaran yaitu sentuhan lebih dari 3, sentuhan oleh lengan tangan dan sentuhan anggota tubuh	Digunakan	Tidak ada revisi

	pada perangkat Krawnjang.	
12	Waktu permainan terdiri 2 babak dengan waktu 10 menit	Digunakan Ada revisi: Waktu 8 menit kali 2 babak

Berdasarkan revisi tahap kedua, dilanjutkan revisi tahap ketiga yang merupakan hasil perbaikan dari tahap kedua. Hasil yang diperoleh dari tahap kedua adalah ketinggian yang awalnya dari 210 sentimeter menjadi 170 sentimeter ada perubahan yaitu terbagi menjadi tiga ketinggian 130 sentimeter, 150 sentimeter dan 170 sentimeter. Hal ini dimaksudkan bahwa untuk belajar sepaktakraw diawali dari tingkat yang rendah dahulu. Selanjutnya untuk tekstur bola yang awalnya rotan asli terlihat ketidaknyaman siswa dalam memainkannya, sehingga bola rotan dilapisi spon lunak untuk menunjang kenyamanan anak dalam bermain. Selain itu bahwa lapisan spon warna warni dimaksudkan untuk menambah ketertarikan anak dalam bermain Krawnjang. Tahap revisi selanjutnya, waktu yang semula dimainkan dengan 10 menit selama 2 babak di anggap terlalu lama dan panjang bagi anak dalam bermain, sehingga waktu semula 10 menit dikurangi 2 menit menjadi 8 menit kali 2 babak.

Maka rancangan prototip permainan Krawnjang yang disusun pada revisi ketiga sudah tidak ada revisi dan hasilnya diperoleh bentuk prototip dan bentuk permainan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4 Tabel Revisi Ahli Tahap Ke-3

No	Aspek (Alat dan Permainan)	Saran	Keterangan Revisi
1	Keranjang terdiri dari 2 lubang	Digunakan	Tidak ada revisi
2	Lingkar keranjang 40-42 sentimeter	Digunakan	Tidak ada revisi
3	Ketinggian tiang ada tiga: 130 sentimeter, 150 sentimeter dan 170 sentimeter.	Digunakan	Tidak ada revisi
4	Tiang terbuat dari pipa berlapis kayu ukuran $\frac{1}{4}$ dim.	Digunakan	Tidak ada revisi
5	Penancap tiang terbuat dari adukan semen dengan diameter 35 sentimeter dan berat 5-6 kg.	Digunakan	Tidak ada revisi
6	Bola yang digunakan terbuat dari rotan berlapis spon warna, diameter 14 sentimeter.	Digunakan	Tidak ada revisi
7	Permainan dimainkan oleh 4 (empat) anak atau lebih	Digunakan	Tidak ada revisi
8	Sentuhan bola dengan kaki, paha dan kepala serta bahu.	Digunakan	Tidak ada revisi
9	Sentuhan sebanyak 3 kali tiap anak	Digunakan	Tidak ada revisi
10	Bila bola masuk ke keranjang maka menghasilkan poin 1	Digunakan	Tidak ada revisi
11	Terdapat pelanggaran yaitu sentuhan lebih dari 3, sentuhan oleh lengan tangan dan	Digunakan	Tidak ada revisi

---

	sentuhan anggota tubuh pada perangkat Krawnjang.		
12	Waktu permainan terdiri 2 babak dengan waktu 8 menit	Digunakan	Tidak ada revisi

---

### 3. Uji Coba Produk

Produk prototip dan program latihan dalam peraturan Krawnjang di ujicobakan melalui tiga kali uji coba yaitu uji coba dalam kelompok kecil, sedang, maka selanjutnya dilakukan olah data dengan uji coba kelompok besar yang dalam langkah ini merupakan langkah uji efektivitas alat dan peraturan permainan Krawnjang sebagai model permainan untuk belajar dan meningkatkan kemampuan keterampilan teknik dasar sepaktakraw bagi anak sekolah dasar.

#### B. Pengembangan Instrumen Penelitian

Model Krawnjang yang telah divalidasi telah dikembangkan dengan beberapa perubahan-perubahan pada bagian tertentu, yaitu pada:

- a. Lingkar keranjang.
- b. Ketinggian tiang keranjang.
- c. Bentuk dan jumlah sentuhan.
- d. Desain bola *soft*/berlapis spon.
- e. Waktu permainan.

### C. Uji Efektivitas

Pengujian efektivitas difokuskan pada penilaian program pelatihan yang dirancang oleh peneliti untuk peningkatan keterampilan dasar sepaktakraw bagi siswa sekolah dasar dengan menggunakan produk prototip Krawnjang dengan tiga model ketinggian tiang Krawnjang yaitu ketinggian Krawnjang 130 sentimeter, 150 sentimeter, dan 170 sentimeter.

Subyek (n=107) yang terbagi menjadi 3 kelompok siswa yang dipilih secara purposive berasal dari tiga kecamatan yaitu Kecamatan Mojoroto (n=34), Kecamatan Kota (n=35), dan Kecamatan Pesantren (n=38) (dalam lampiran). Subyek diberikan program latihan selama tiga bulan, tiga kali per minggu (36 pertemuan/tatap muka). Pelatihan dilakukan oleh pelatih yang kompeten tingkat daerah yang diberikan pembekalan oleh peneliti terkait dengan program pelatihan Krawnjang, metode pelatihan dan pemahaman tentang tujuan penelitian. Pelatih diberikan penjelasan agar mereka melaksanakan dengan kesungguhan dan penuh komitmen untuk melaksanakan program secara konsisten.

Untuk menjamin keseriusan kualitas latihan, peneliti melakukan monitoring terhadap proses latihan. Sebelum pelatihan, subyek diberikan penjelasan oleh peneliti dengan pelatih secara bersama untuk melaksanakan tanpa adanya paksaan dan mengikuti program latihan hingga selesai. Untuk kelancaran pelaksanaan program pelatihan, peneliti melakukan izin kepada orang tua, lembaga terkait yaitu kepala dinas pendidikan, kepala sekolah.

Sebelum dilaksanakan program latihan, maka dilakukan *pretest* terhadap subyek dengan menggunakan tes keterampilan sepak sila, sepak kura, sepak paha dan sundul dengan prosedur tes sesuai standar pelaksanaan yang disusun oleh peneliti (terlampir). *Postest* dilakukan terhadap subyek dengan menggunakan tes keterampilan sepaktakraw yang sama dengan pelaksanaan *pretest*. Sebelum tes, guna mempersiapkan diri baik fisik maupun mental subyek diberikan pemanasan secara menyeluruh selama 20 menit.

Perkembangan hasil pelatihan ditentukan dengan menghitung selisih hasil *pretest* dan *postest* (*gain score*). Untuk menguji keefektifan program latihan dan ke tiga model (prototipe) Krawnjang, maka dilakukan uji statistik dengan menggunakan *multivariate analysis of variance* (*Mannova*).

Hasil deskriptif penelitian ini menunjukkan bahwa rerata peningkatan paling tinggi dengan tiga model dari empat variabel keterampilan terdiri dari kemampuan sepak sila model Krawnjang 150 sentimeter sebesar  $4.5 \pm 1.8$  kali, kemampuan sepak kura-kura model Krawnjang 130 sentimeter sebesar  $4.4 \pm 2.1$  kali, kemampuan sepak paha model Krawnjang 150 sentimeter sebesar  $4.7 \pm 2.1$  kali, kemampuan teknik sundul model Krawnjang 170 sentimeter sebesar  $5.1 \pm 1.7$  kali.

Berikut ini dilaporkan hasil uji *Mannova* yang meliputi: uji prasayarat, uji *Mannova* dan anova, hasil besaran peningkatan tiap kelompok dan perbandingan masing-masing tiap kelompok.

## 1. Uji Prasyarat

Tahap ini dilakukan dengan dua model uji *homogenitas* diantaranya *box's test* dan *levene's test* dengan tujuan untuk menguji perbedaan *manova* dan *anova*. Berikut hasil uji kedua prasyarat yang sudah ditentukan diatas.

Box's Test of Equality of Covariance Matrices <sup>a</sup>		Levene's Test of Equality of Error Variances <sup>a</sup>	
			Sig.
Box's M	13.06	Sila	.752
F	0.617	Kura	.676
df1	20	Paha	.815
df2	38768.03	Sundul	.185
Sig.	0.904		

Tabel 4.5 Tabel Uji Prasyarat

Hasil uji prasyarat sebelum dilakukan uji hipotesis diantaranya uji *Levene test*, uji *Boxplot*, menunjukkan hasil signifikansi secara keseluruhan lebih besar dari  $\alpha$  artinya bahwa semua uji prasyarat yang dilakukan data memenuhi kriteria sehingga dapat dilakukan uji hipotesis.

## 2. Uji Manova dan Anova

Hasil uji manova menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan dari tiga model yang dibentuk terhadap empat variabel kemampuan dasar dalam bermain Krawnjang seperti sepak sila, sepak kura, sepak paha dan sundul. Begitu juga hasil uji turunan manova yaitu anova menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan antara tiga model latihan terhadap masing-masing variabel kemampuan dasar bermain Krawnjang.

Effect	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Wilks' Lambda	0.94	.799 <sup>b</sup>	8	202	0.604

Source		Sig.
Kelompok	Sila	.631
	Kura	.574
	Paha	.416
	Sundul	.271

Tabel 4.6 Tes Multivarian

Dilanjutkan uji *post hoc* menunjukkan hasil bahwa tidak ada perbedaan antara masing-masing model latihan terhadap masing-masing variabel kemampuan dasar bermain Krawjang. Hal ini ditunjukkan dari masing-masing hasil uji signifikansi lebih besar dari  $\alpha$ .

### 3. Hasil Besaran Peningkatan Tiap Kelompok

Akan tetapi besaran peningkatan maksimalnya pada masing-masing model latihan terhadap variabel kemampuan dasarnya memiliki hasil sedikit berbeda diantaranya kemampuan sepak sila dengan model Krawjang 130 cm peningkatan maksimalnya sebesar 5.05 kali, model Krawjang 150 cm sebesar 5.1 kali, model Krawjang 170 cm sebesar 4.7 kali. Kemampuan sepak kura dengan model Krawjang 130 cm peningkatan maksimalnya sebesar 5.02 kali, model Krawjang 150 cm sebesar 4.6 kali, model Krawjang 170 cm sebesar 5.0 kali.

Kemampuan sepak paha dengan model Krawnjang 130 cm peningkatan maksimalnya sebesar 4.7 kali, model Krawnjang 150 cm sebesar 5.4 kali, model Krawnjang 170 cm sebesar 5.1 kali. Kemampuan sundulan dengan model Krawnjang 130 cm peningkatan maksimalnya sebesar 5.06 kali, model Krawnjang 150 cm sebesar 5.6 kali, model Krawnjang 170 cm sebesar 5.7 kali.

Dependent Variable		95% Confidence Interval	
		Lower Bound	Upper Bound
Sila	130.00	3.892	5.053
	150.00	3.954	5.131
	170.00	3.586	4.747
Kura	130.00	3.702	5.020
	150.00	3.246	4.582
	170.00	3.675	4.992
Paha	130.00	3.420	4.747
	150.00	4.042	5.387
	170.00	3.781	5.108
Sundul	130.00	3.829	5.060
	150.00	4.376	5.624
	170.00	4.496	5.726

Tabel 4.7 Peningkatan Masing-Masing Model

#### 4. Perbandingan Peningkatan Tiap Kelompok

Hasil *post hoc* dengan metode LSD menunjukkan bahwa model latihan yang meningkatkan kemampuan sepak sila paling tinggi diantara tiga model Krawnjang diatas yaitu model Krawnjang 150 sentimeter sesuai besaran rerata diatas. Model latihan yang meningkatkan kemampuan sepak kura-kura paling tinggi diantara tiga model

Krawnjang diatas yaitu model Krawnjang 130 sentimeter. Model latihan yang meningkatkan kemampuan sepak paha paling tinggi diantara tiga model Krawnjang diatas yaitu model Krawnjang 150 sentimeter. Model latihan yang meningkatkan kemampuan sundul paling tinggi diantara tiga model diatas yaitu model Krawnjang 170 sentimeter.

Multiple Comparisons				
LSD				
Dependent Variable			Mean Difference (I-J)	Sig.
Sila	130.00	150.00	-.0706	.866
		170.00	.3056	.462
	150.00	130.00	.0706	.866
		170.00	.3762	.369
	170.00	130.00	-.3056	.462
		150.00	-.3762	.369
Kura	130.00	150.00	.4468	.347
		170.00	.0278	.953
	150.00	130.00	-.4468	.347
		170.00	-.4190	.378
	170.00	130.00	-.0278	.953
		150.00	.4190	.378
Paha	130.00	150.00	-.6310	.188
		170.00	-.3611	.447
	150.00	130.00	.6310	.188
		170.00	.2698	.572
	170.00	130.00	.3611	.447
		150.00	-.2698	.572
Sundul	130.00	150.00	-.5556	.212
		170.00	-.6667	.132
	150.00	130.00	.5556	.212
		170.00	-.1111	.802
	170.00	130.00	.6667	.132
		150.00	.1111	.802

Tabel 4.8 Perbandingan Peningkatan Tiap Model Krawnjang

Secara kuantitatif yaitu model permainan yang paling baik diantara tiga model latihan tersebut dalam meningkatkan keterampilan dasar gerakan sepak takraw masing-masing cenderung memiliki kemampuan yang berbeda-beda diantaranya keterampilan sila dan paha lebih baik dengan model Krawnjang 150 sentimeter, keterampilan sila lebih baik dengan model Krawnjang 130 sentimeter, dan keterampilan sundul lebih baik dengan model Krawnjang 170 sentimeter.

Hal ini mungkin dikarenakan ada beberapa faktor yang menyebabkan pada masing-masing variabel terikat. Misal, keterampilan sundul lebih baik dengan model Krawnjang 170 sentimeter, dikarenakan ketika melakukan proses menyundul anak cenderung melakukan kearah vertikal jadi target yang lebih tinggi akan lebih baik daripada target yang lebih rendah.

Menjawab rumusan masalah kedua, secara hasil statistik menunjukkan bahwa ketiga model permainan Krawnjang yang diterapkan tidak meningkat secara efektif dalam meningkatkan keterampilan dasar sepaktakraw, hal ini dapat diperkirakan karena kemampuan subyek dalam taraf mampu dan sudah mengenal keterampilan sepaktakraw sebelumnya, kemungkinan ada beberapa faktor lain yaitu sampel terlalu sedikit, penerapan dilapangan mungkin perlu metode yang lebih menarik sehingga anak-anak lebih bersemangat dalam mengikuti latihan.

## **BAB V**

### **DISKUSI HASIL PENELITIAN**

Berhubungan dengan tujuan penelitian yang disampaikan di bab I, maka pada bab ini akan mendiskusikan tentang hasil penelitian yaitu pengembangan model modifikasi permainan Krawnjang sebagai alat alternatif belajar keterampilan dasar sepak takraw yang valid, praktis bagi anak tingkat sekolah dasar, dan diskusi hasil uji efektivitas model Krawnjang terhadap keterampilan dasar bermain sepak takraw bagi anak tingkat sekolah dasar.

#### **A. Studi Pendahuluan (*Preliminary Study*)**

Permasalahan yang timbul sebagai dasar peneliti mengangkat topik ini adalah berdasar data lapangan bahwa permainan sepak takraw kurang begitu diminati oleh anak tingkat sekolah dasar di Kota Kediri, data atlet sepak takraw di PSTI Koni Kota Kediri yang melibatkan atlet dari luar kota, serta belum adanya bentuk olahraga modifikasi pembelajaran sepak takraw bagi anak sekolah dasar.

Terbatasnya sarana bola dan net yang dikarenakan mahalnya alat tersebut, selain itu ketidaknyaman anak menggunakan bola standar yang keras yaitu bola *fiber synthetic*. Terbatasnya ruang terbuka untuk bermain sepak takraw, dimana diperlukan lapangan yang luas dan standar untuk bermain sepak takraw yaitu panjang 13,4 meter dan luas 6,10 meter.

Tabel 5.1. Tabel Studi Pendahuluan

No	Tentang	Keterangan	Sumber
1	Sifat dan bentuk permainan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bahwa permainan sepak takraw membutuhkan keterampilan yang cukup lama</li> <li>- Teknik dasar sepak sila, sepak kura cukup kesulitan, sehingga membutuhkan strategi belajar</li> </ul>	Diskusi guru, pelatih sepak takraw
2	Alat dan Sarana Pendukung	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bola sintetis terlalu mahal yaitu 150.000-170.000/bola.</li> <li>- Harga Net standar merk Marathon 175.000-250.000/net.</li> <li>- Bola sintetis terlalu keras, sehingga anak takut bermain</li> <li>- Minimnya sarana lapangan sepak takraw, (dibutuhkan luas 13,4 meter x 6,10 meter, sedangkan ruang terbuka semakin sempit.</li> </ul>	Diskusi guru, pelatih sepak takraw
3	Atlet Binaan Koni Kediri	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mayoritas anggota atlet dari luar kota yaitu Blitar dan Trenggalek.</li> </ul>	Data PSTI Kota Kediri
4	Klub Pembinaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jumlah klub aktif di Kota Kediri ada 6 tempat</li> </ul>	Data PSTI Kota Kediri
5	Olahraga Modifikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Belum adanya bentuk olahraga modifikasi</li> </ul>	Referensi buku, media

---

yang mengarah pada  
keterampilan dasar  
sepaktakraw.

---

Pengembangan alat modifikasi yang merupakan sumber inovasi dan kreatifitas bagi guru di sekolah dengan dilandasi kebutuhan tumbuh kembang anak bahwasanya anak bukanlah orang dewasa, sehingga hal ini menuntut guru/pelatih untuk kreatif memberikan stimulus motorik dan emosional dalam bentuk gerak dan permainan dalam menyusun kegiatan pembelajaran dalam keterampilan sepaktakraw.

Perkembangan olahraga kini yang merupakan hasil inovasi dan tuntutan perkembangan zaman menyebabkan berbagai bentuk aktivitas olahraga dikembangkan secara acak atau campur, sehingga muncul olahraga perpaduan antara olahraga dengan karakteristik yang berbeda dipadukan dengan bentuk olahraga dengan karakter yang lain. Istilah yang sering di dengar di masyarakat adalah olahraga perpaduan. Perpaduan bentuk olahraga (*sport mix*) yang berkembang sekarang seperti olahraga *bossaball* yang merupakan perpaduan olahraga bolavoli, sepakbola, sepaktakraw dan *gymnastic* dengan unsur *tumbling* nya dan unsur gerak pada trampoline, *headis* olahraga pengembangan tenis meja dan sepakbola yaitu memainkan aturan tenis meja namun dengan menggunakan keterampilan menyundul (*heading*). Begitu pula olahraga Krawnjang sebagai olahraga perpaduan dari sepaktakraw dan bola basket yang ditujukan sebagai permainan anak dalam mengenalkan olahraga sepaktakraw.

Pada olahraga sepaktakraw di Asia dan dunia berkembang berbagai macam bentuk permainan, seperti sepaktakraw *hoop* atau lingkaran, sepaktakraw tuju (sepaktakraw yang mengarahkan bola ke lawan dengan sepakan kura dengan cepat), sepaktakraw *circle* (permainan sepaktakraw lingkaran), sepaktakraw *beach* (yang dimainkan diatas pasir dimainkan empat orang tanpa memakai alas kaki), sepaktakraw *one on one* atau *solo takraw* yaitu sepaktakraw yang dimainkan secara individu menggunakan *net/jaring* dengan lapangan menyerupai lapangan badminton.

Bentuk modifikasi yang dihasilkan dari studi pendahuluan sejalan seperti apa yang disampaikan oleh Ria Lumintuarso (pakar modifikasi olahraga) dari UNY yang menyatakan bahwa perlu adanya bentuk-bentuk olahraga yang merupakan hasil modifikasi dari sepaktakraw.

“dalam permainan sepaktakraw untuk pembelajaran anak, memang belum ada bentuk olahraga yang di arahkan untuk pembelajaran awal sepaktakraw pada anak.” (Interview: Kediri, 16 Oktober 2017).

## **B. Diskusi Hasil Pengembangan Model Permainan Krawnjang**

Sarana prasarana yang dikembangkan peneliti adalah berupa model permainan Krawnjang dengan kontribusi berupa alat, aturan dan perwasitan. Kontribusi terhadap anak sekolah dasar sangat berdampak pada minat, ketertarikan anak memainkan teknik dasar olahraga sepaktakraw dan secara jasmani juga berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan menguasai teknik bermain sepaktakraw dan secara tidak langsung kemampuan motorik anak bisa berkembang dengan permainan ini. Agar sarana prasarana yang

dikembangkan peneliti menimbulkan ketertarikan dalam bermain sepaktakraw, maka peneliti mengembangkan peralatan tiang dan keranjang serta bola yang digunakan untuk memainkan permainan Krawnjang sebagai wadah pengembangan minat dan keterampilan dasar anak khususnya di tingkat sekolah dasar yang dasarnya adalah anak pemula dalam mengenal permainan sepaktakraw.

Spesifikasi tiang yang terbuat dari pipa didalamnya terdapat kayu bulat untuk mengisi ketebalan dan tingkat berat tiang, sehingga hal ini mampu menopang keranjang yang terbuat dari lingkaran besi dan anyaman bamboo dan rotan serta jaring dari tali tampar berwarna. Tiang keranjang yang ditopang dengan penancap tiang dengan berat 5-6 kilogram mampu menahan beban dua tiang keranjang di atasnya. Ketinggian tiang yang 170 sentimeter didasarkan pada rata tinggi syarat ayunan pasing 1 meter dari kaki pantul dan rata-rata tinggi anak. Rata-rata tinggi anak untuk usia 10-12 tahun adalah 139-149 sentimeter (tes *anthropometry* subyek penelitian dan data *anthropometry* dinas kesehatan RI), sehingga hasil pantul anak kurang lebih 150-170 sentimeter bila ayunan *impact*/benturan bola terhadap anggota kaki terbawah (sepak sila) adalah dibawah atau sejajar lutut yaitu 40-50 sentimeter dan hasil pasing sundul antara 20-30 sentimeter dari kepala anak. Jadi hasil ayunan pasing vertikal 100 sentimeter diberi toleransi ketinggian 20 sentimeter dengan kondisi bola hasil pantulan dari sundulan kepala, dan terkadang saat menyundul ada gerak melompat.

Keranjang dari olahraga Krawnjang terbuat dari anyaman lingkaran bambu petung warna hitam dan rotan sebagai anyaman keranjang utama. Di awal pembuatannya, peneliti membuat konsep model permainan menggunakan ring layaknya olahraga bola basket. Konsep permainan berbeda dengan peralatan ring pada bola basket yang terbuat dari besi, sehingga konsep Krawnjang dibuat bahan dari alam yaitu rotan dan bambu. Diharapkan hal ini bisa dikembangkan dari bahan-bahan yang mudah dan murah didapatkan disekitar rumah. Anyaman menggunakan motif segi enam dengan ukuran 2-3 sentimeter dengan tujuan pada saat terjadi gol akan terlihat bahwa bola telah masuk ke keranjang permainan.

Ukuran keranjang adalah ketinggian 12 (dua belas) sentimeter dengan lebar ikatan bambu 100-150 sentimeter yang dibuat sedemikian rupa dengan banyak lubang bawah adalah 24 lubang. Lubang 24 selang antar anyaman bertujuan sebagai pengkait rajut tali tamper pada lingkaran keranjang. Rajutan tali jaring dibuat tiga warna yaitu merah, kuning dan hijau berjumlah 12 tali, sehingga jumlah jaring rajut pada keranjang masing-masing warna berjumlah empat tali yaitu merah, kuning dan hijau. Untuk ukuran tali rajut adalah empat milimeter dengan panjang kaitan sebelum di anyam 170 sentimeter dan panjang rajut dari ujung keranjang kebawah adalah 60-70 sentimeter.

Sarana yang tidak kalah penting adalah alat penancap tiang keranjang. Alat ini dibuat dengan spesifikasi semen dan pasir serta batu-batu kecil. Pembuatan penancap tiang dihasilkan dengan mencetak dengan menggunakan bahan cetakan dari seng atau bahan pembuat panci aluminium. Pembuatan

penancap sebelum adukan semen, pasir, batu diberi kasa besi terlebih dahulu dengan tujuan memperkuat adukan semen didalam cetakan. Syarat penancap tiang harus berat dan kuat, karena harus kokoh untuk mendirikan tiang keranjang dan selalu dipindah-pindah, maka harus diberi batu kecil dengan perbandingan semen, pasir dan batu adalah 3:1:2. Selain itu untuk mempermudah pemindahan alat diberi tali di ujung kanan dan kiri penancap dimasukkan ke dalam adukan semen, sehingga saat kering tali akan menempel kuat sebagai pegangan saat mengangkat penancap.

Bola yang utama digunakan sebagai alat permainan dibuat dari anyaman rotan yang dilapisi oleh spon warna-warni. Bola rotan dan spon dibuat setelah uji coba kelompok sedang, sehingga dari uji coba kelompok kecil responden menyatakan bahwa bola pada uji coba pertama dibuat dari anyaman rotan. Motif anyaman tertutup dengan diameter 14 sentimeter (bola standar/*fiber synthetic* diameter 12 sentimeter) di anggap kurang menarik, karena terbuat dari rotan murni dan bola terlalu ringan, sehingga gerak bola tidak stabil dan warna bola rotan kusam serta kurang menarik anak. Pada tahap selanjutnya dikembangkan bola rotan dan spon warna-warni yaitu warna merah, kuning, dan hijau sebagai variasi warna. Berat bola rotan berlapis spon ini setelah di uji coba beratnya antara 125-135 gram, terasa nyaman dan layak digunakan serta menarik anak dalam bermain Krawnjang.

Aturan permainan Krawnjang dimainkan secara kelompok 4-6 orang dengan memasukkan bola ke dalam keranjang dan dimainkan selama 8 menit kali dua babak. Beberapa aturan yang perlu ditekankan adalah jumlah

sentuhan setiap pemain adalah tiga sentuhan. Aturan selengkapnya tentang permainan Krawnjan dapat dilihat di lampiran.

Untuk aturan perwasitan yang perlu ditekankan adalah kode perwasitan, aturan poin, aturan pelanggaran, waktu permainan dan antar babak serta pergantian pemain. Aturan perwasitan sudah sesuai dilaksanakan dalam bentuk permainan Krawnjang, sesuai dengan kebutuhan anak yaitu tingkat dari pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga terjamin bahwa jalannya permainan Krawnjang lebih dapat berjalan lancar, aman, dan nyaman yang aturan tersebut berasal dari aturan perwasitan *hoop takraw*.

Temuan hasil penelitian tentang model Krawnjang yang menyangkut tentang peralatan, peraturan dan perwasitan ternyata telah sesuai untuk dapat diaplikasikan untuk belajar keterampilan dasar sepaktakraw. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Ketua PB PSTI Asnawi bahwa:

“Krawnjang dalam kebutuhan gerak dan permainannya sesuai dengan tingkat tumbuh kembang anak yang menyatakan bahwa sangat menarik dan tidak terfikirkan sebelumnya bahwa permainan Krawnjang sangat tepat untuk pengenalan olahraga sepaktakraw kepada anak-anak dan bisa diterapkan di seluruh Indonesia.(Interview: Jakarta, 24 Juli 2018).

Model ini setelah dipertunjukkan pada festival olahraga tradisional se dunia (TAFISA) di Jakarta pada tanggal 16 Oktober 2016 dan mendapatkan respon tanggapan positif dari Menpora RI Imam Nahrowi berikut ini:

“segala inovasi karya anak bangsa harus dilindungi dan dimiliki oleh rakyat dengan cara memperbanyak dan melindungi karya melalui

perlindungan hukum (HKI) dan seperti halnya permainan Krawnjang ini harus terus diterapkan pada anak-anak di tingkat satuan pendidikan di seluruh Indonesia, yaitu dengan cara handarbeni atau merasa memiliki adalah salah satu cara perlindungan suatu karya sendiri.” (Interview: Jakarta, 26 Oktober 2016).

### **C. Aplikasi Model Modifikasi Krawnjang**

#### **1. Validitas**

Bahwa model permainan krawnjang secara teori modifikasi berkorelasi dengan keterampilan-keterampilan yang berlaku pada permainan sepaktakraw. Senada yang disampaikan oleh Binpres PB PSTI Achmad Sofyan Hanif berikut ini:

“permainan krawnjang ini bagus digunakan sebagai alternatif belajar sepaktakraw, namun perlu dikembangkan bentuk alat dan pola permainan lainnya, sehingga kemenarikan akan lebih bagus dan bisa diterapkan di lingkup pendidikan”. (Interview: Jakarta, 27 Desember 2017).

#### **2. Praktis**

Modifikasi yang bertujuan untuk memfasilitasi kontribusi anak dalam melakukan gerak secara bebas khususnya aktivitas olahraga seperti permainan yang sesungguhnya dan ini sangat dibutuhkan sebagai salah satu langkah melayani kebebasan gerak anak sesuai tumbuh kembangnya. Aplikasi model modifikasi permainan Krawnjang diperuntukkan untuk anak pemula dalam belajar keterampilan permainan sepaktakraw.

Olahraga Krawnjang menggunakan permainan yang alatnya menyerupai bola basket, namun bukan berarti bahwa anak-anak diarahkan untuk bisa bermain bola basket. Sepaktakraw yang menggunakan net dan lapangan yang luas berbeda dengan permainan Krawnjang yang dari sisi pola permainan bola diarahkan secara vertikal ke atas untuk memperoleh poin atau angka, namun bila sepaktakraw murni memperoleh poin adalah dengan mematikan atau mendaratkan bola di area lapangan lawan melalui jaring, karena Krawnjang ini menggunakan teknik sama dengan sepaktakraw yaitu timang bola dari kaki, paha dan sundul. Bola basket sebagai modifikasi dari sisi ring atau lingkaran keranjang, aturan, waktu permainan dan aturan perwasitan.

Krawnjang dan sepaktakraw secara aturan permainan memiliki aturan yang berbeda, dalam hal ini yang membedakan adalah dari sisi bentuk lapangan, alat atau sarana yang digunakan dan cara memainkan sedikit berbeda, namun juga ada kesamaannya. Begitu juga olahraga *headis* yang dikembangkan dari olahraga tenis meja, namun menggunakan unsur *heading* atau sundulan dalam permainannya yang telah berkembang di daratan Eropa dan seluruh dunia, termasuk di Indonesia.

### 3. Efektif

Sesuai dengan hasil penghitungan statistik *Mannova* bahwa tidak adanya kenaikan yang signifikan dalam memberikan peningkatan kemampuan terhadap teknik dasar keterampilan sepaktakraw anak. Tidak

adanya kenaikan yang signifikan ini dikarenakan bahwa subyek yang dilibatkan dalam kondisi sedikit mahir atau sudah bisa melakukan teknik dasar sepaktakraw, sehingga peluang untuk menaikkan keterampilan semakin kecil atau semakin sulit. Sesuai dengan teori *Diminishing returns principle* (Marten,2012) sebagai berikut:

*“when unfit athletes begin a training regime, their fitness level improve rapidly, but as they become fitter, the diminishing returns principle becomes law. That is, as athlete becomes fitter the amount of improvement is less as they approach their genetic limits. A corollary to this principle is that as fitness level increase, more work or training is needed to make the same gain”* (Marten, 2012).

yaitu semakin seseorang memiliki keterampilan baik atau mahir, dalam menjalankan program latihan akan berbeda dengan atlet yang belum bisa, artinya atlet dengan kemahiran baik dalam melaksanakan program yang sama akan mengalami peningkatan yang kecil dibandingkan dengan atlet yang baru mengenal program latihan tertentu.

Perbedaan dan persamaan permainan Krawnjang dan sepaktakraw adalah sebagai berikut:

Tabel 5.2 **Sepaktakraw dan Krawnjang**

No	Indikator	Persamaan	Perbedaan
1	Teknik Dasar	Sama-sama menggunakan teknik sepak sila, sepak kura, sepak paha, dan menyundul.	a. Sepaktakraw: Terdapat teknik smash, blok. b. Krawnjang: Tidak ada smash, blok.
2	Aturan Permainan (berakhirnya permainan)	Berakhirnya permainan ditentukan oleh poin/angka	a. Sepaktakraw: Game poin 21 b. Krawnjang: Waktu permainan

			8 menit x 2 babak
3	Lapangan	Dimainkan dalam lapangan <i>in door</i> atau <i>out door</i>	<p>a. Sepaktakraw: Lapangan berbentuk segi empat 13,42 meter x 6,70 meter.</p> <p>b. Krawnjang: Lapangan berbentuk lingkaran (<i>circle</i>) diameter 1-1,2 meter.</p>
4	Poin	Penentuan sebuah kemenangan ditentukan poin yang terbanyak, sesuai batas aturan poin (sepaktakraw: poin, Krawnjang: waktu)	<p>a. Sepaktakraw: Poin terbatas pada poin 21, maksimal 25</p> <p>b. Krawnjang: Poin tidak terbatas, namun di batasi waktu.</p>
5	Wasit	Terdapat Wasit utama dan asisten wasit	<p>a. Sepaktakraw: Wasit utama 1 dan asisten wasit.</p> <p>b. Krawnjang: Wasit utama 2 dan asisten wasit ada 3 orang.</p>
6	Sentuhan	Menggunakan sentuhan sepak sila, sepak kura, sepak paha, sundulan	<p>a. Sepaktakraw: Jumlah sentuhan hanya 3 kali 1 tim</p> <p>b. Krawnjang: Jumlah sentuhan 3 kali tiap pemain (satu tim bisa lebih 3 sentuhan)</p>
7	Pemain	Pemain maksimal 5-6 per tim/regu	<p>a. Sepaktakraw: 3 pemain inti dan 2-3 cadangan</p> <p>b. Krawnjang: 4 pemain inti dan 2 cadangan</p>

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

Berdasarkan penjelasan pada bab sebelumnya dapat ditarik kesimpulan dan saran-saran yang berkaitan dengan hasil penelitian. Adapun pemaparan simpulan dan saran dari penelitian Krawnjang ini adalah sebagai berikut:

#### **A. Simpulan**

##### **1. Gambaran Model Permainan Krawnjang**

Permainan Krawnjang merupakan model yang dirancang sebagai model perpaduan olahraga antara sepak takraw dan bola basket, yaitu model Krawnjang tiang 130 cm, Krawnjang 150 cm, dan Krawnjang 170 cm dengan memasukkan bola ke dalam keranjang menggunakan keterampilan kaki dan sundulan pada teknik sepak takraw. Permainan Krawnjang ini merupakan hasil pengembangan alat permainan untuk belajar keterampilan dan juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sepak takraw anak sekolah dasar yang dimainkan secara berkelompok antara 4-6 anak dengan keterampilan sepak sila, sepak kura, sepak paha dan keterampilan menyundul.

##### **2. Validitas, Kepraktisan dan Efektivitas Model Permainan Krawnjang**

- a. Model permainan Krawnjang dengan modul aturan permainan yang dikembangkan sudah sesuai untuk meningkatkan kemampuan keterampilan dasar sepak takraw pada anak tingkat sekolah dasar. Hal ini setelah mendapatkan validitas dari para ahli yang teruji kepakarannya.

- b. Model permainan Krawnjang dengan modul aturan permainan yang dikembangkan dapat digunakan untuk anak tingkat sekolah dasar di Kota Kediri, dengan berdasar pada uji coba dan masukan beberapa guru, pembina sepaktakraw dan masukan pakar sepaktakraw dalam pengembangan permainan Krawnjang ini.
  - c. Model permainan Krawnjang dengan modul aturan permainan mudah dipahami dan layak untuk digunakan serta dapat meningkatkan kemampuan keterampilan dasar sepaktakraw anak sekolah dasar di Kota Kediri.
3. Komponen Pengembangan Model Permainan Krawnjang, meliputi:
- a. Sarana prasarana:
    - 1). Lapangan permainan, ukuran 1,-1,2 meter berbentuk melingkar, jenis lapangan berupa lantai, paving, tanah *indoor* atau *outdoor*.
    - 2). Keranjang, dengan ukuran lingkaran 40-42 sentimeter, tinggi 12 sentimeter. Keranjang terdiri 2 (dua) buah terpasang ditiang.
    - 3). Tiang keranjang, tinggi tiang untuk ring keranjang terdiri dari tiga yaitu 130 sentimeter, 150 sentimeter dan 170 sentimeter.
    - 4). Penancap tiang, berat kurang lebih 5-8 kg, berlubang ditengah untuk menancapkan tiang keranjang.
    - 5). Bola terbuat dari rotan dan dilapisi spon warna-warni diameter 14 sentimeter dan berat bola 125-135 gram.

b. Aturan permainan Krawnjang:

- 1). Sebelum permainan dimulai, kedua tim saling berjabat tangan (beranting) dan dilakukan undian tos terlebih dulu.
- 2). Setelah tim siap, wasit meniup peluit sebagai tanda permainan dimulai, kemudian pemain melakukan *serve*/tekong dari luar lingkaran dengan jumlah pemain 4 anak cadangan maksimal 2 anak.
- 3). Sentuhan dalam permainan sebanyak 3 (tiga) sentuhan tiap anak, kecuali sentuhan *serve* 1 (satu) kali.
- 4). Poin diperoleh dengan sentuhan kaki, paha dan sundulan kepala dan tiap bola masuk poin 1 (satu).
- 5). Bila terjadi pelanggaran kesalahan tim yaitu sentuhan 4 kali, bola tersentuh tangan, anggota tubuh menyentuh perangkat tiang, maka wasit akan mengakumulasikan dalam bentuk pelanggaran tim.
- 6). Akumulasi pelanggaran akan dikenakan tembakan penalti pada akhir babak dengan ketentuan tergantung jumlah pelanggarannya.
- 7). Bila dalam babak dua skor sama, maka diadakan perpanjangan waktu permainan 5 menit x 2 babak.
- 8). Bila waktu perpanjangan skor masih tetap sama, maka diadakan adu penalti sebanyak 5 kali kesempatan untuk masing-masing tim.
- 9). Waktu permainan adalah 8 menit x 2 babak, dengan istirahat antar babak adalah 1 (satu) menit.

c. Perwasitan Krawnjang:

Ketentuan umum perwasitan Krawnjang adalah sebagai berikut:

- 1). Terdapat tiga orang wasit bila menggunakan nomor berseling, dan enam wasit yang bertugas bila menggunakan nomor beranting.
- 2). Keputusan poin dan kemenangan ditentukan oleh tim yang memenangkan permainan Krawnjang terbanyak dalam waktu 8 menit x 2 babak.
- 3). Keputusan wasit utama tidak dapat diganggu gugat dan mutlak sesuai kejadian saat itu juga, bila terjadi ketidakpastian dalam memutuskan, maka wasit utama mengadakan koordinasi dengan asisten wasit dan dewan wasit.
- 4). Segala keputusan wasit yang tidak bisa diselesaikan ditentukan melalui rapat yaitu dewan wasit dengan tim *official* atau kapten.

**B. Saran-saran**

Berdasarkan hasil analisa data dan temuan-temuan yang dihasilkan dalam penelitian ini, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Pendidikan Jasmani

- a. Sebagai pedoman pengembangan gerak anak, karena permainan Krawnjang melibatkan unsur motorik bagi anak sekolah dasar dan dapat digunakan sebagai media keterampilan motorik anak melalui pembelajaran Penjasor di sekolah.
- b. Dengan bermain Krawnjang, permainan ini dimungkinkan menjadi sarana tidak hanya mengembangkan keterampilan motorik dan fisik,

namun juga bisa membantu pembentukan keterampilan sosial anak, sikap toleransi, dan juga sebagai wahana aktualisasi anak dalam bermain, karena bentuk permainan Krawnjang adalah berkelompok dan menuntut adanya kerjasama tim.

- c. Permainan Krawnjang bisa menjadi inspirasi bagi guru Penjaskes untuk mengembangkan model pembelajaran modifikasi olahraga lainnya, sehingga inovasi dan kreatifitas guru akan berkembang dalam pembelajaran di lapangan.

## 2. Bagi Pembina atau Pelatih Sepaktakraw

- a. Sebagai acuan penyusunan dan pemrograman latihan bagi atlet atau siswa pemula yang belajar keterampilan sepaktakraw.
- b. Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam belajar sepaktakraw maka pelatih atau pembina dapat menggunakan konsep bermain Krawnjang melalui kompetisi dalam mencari bibit atlet sepaktakraw. Diharapkan secara tidak langsung dengan bermain Krawnjang, pembina sepaktakraw akan mudah dalam mencari atlet sepaktakraw usia dini.
- c. Melalui permainan Krawnjang, pembina atau pelatih sepaktakraw bisa menggunakan dan mengembangkannya program latihan dalam melatih teknik dasar keterampilan sepaktakraw pada atlet pemula.

## 3. Bagi Peneliti Lain:

- a. Peneliti sejenis dengan metode dan pendekatan yang sama dapat dilakukan peneliti untuk menguji lebih lanjut mengenai hal-hal yang belum digali dari permainan Krawnjang, misal kontribusi

keterampilan dasar sepak takraw anak tingkat SMP atau SMA pada permainan Krawnjang, analisa permainan Krawnjang terhadap *fundamental motoric* pada siswa sekolah dasar dan lain sebagainya.

- b. Penelitian yang sama dapat dilakukan dengan subyek penelitian yang lebih luas dengan karakteristik yang berbeda dengan penelitian sebelumnya, khususnya untuk pengujian ulang keefektivan model dan perlakuan program latihan Krawnjang.

### **C. Implikasi**

Berdasarkan dari hasil penelitian, pembahasan dan simpulan di atas maka implikasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan model permainan Krawnjang ini tidak hanya melibatkan ilmu keolahragaan saja, namun juga gabungan dari beberapa ilmu lainnya seperti ilmu pembelajaran/pendidikan, ilmu sosial, ilmu kepelatihan, ilmu motorik dan perkembangan anak.
2. Permainan Krawnjang merupakan ide modifikasi yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran sekaligus kepelatihan dalam gerak motorik anak dan pembinaan prestasi utamanya dalam mengarahkan minat anak pada permainan sepak takraw.
3. Secara aplikasi terciptanya model permainan Krawnjang ini bisa menjadi rujukan untuk meningkatkan kemampuan keterampilan sepak takraw bagi anak yang belum atau baru mengenal olahraga sepak takraw.
4. Kerjasama berbagai pihak sangat diharapkan dalam penelitian pengembangan yang sejenis atau pengembangan permainan Krawnjang

sendiri, yaitu dalam hal pemassalan atau mengenalkan ke lembaga pendidikan, masyarakat umum dan klub-klub sepaktakraw.

5. Bentuk permainan Krawnjang ini bisa dikembangkan sebagai bentuk tarian tradisional dengan menggali kearifan lokal daerah, seperti yang telah diikuti komunitas Krawnjang pada festival olahraga tradisional tingkat dunia yaitu TAFISA, yang menggabungkan unsur budaya daerah, kearifan lokal disertai unsur gerak tarian dan iringan gamelan yang didalamnya terdapat sebuah filosofi cerita rakyat.

#### **D. Rekomendasi**

1. Bahwa perlu adanya penelitian sejenis dengan modifikasi Krawnjang, namun dengan subyek yang baru belajar (pemula), agar peluang subyek untuk meningkatkan keterampilan sepaktakraw masih terbuka dimungkinkan.
2. Bahwa alat ini bisa digunakan sebagai alat pengenalan olahraga sepaktakraw di sekolah dasar baik pada tingkat intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.
3. Para peneliti yang akan mengkaji atau melakukan penelitian sejenis permainan ini pada cabang olahraga lain sangat diperlukan, karena hal-hal mengenai pembelajaran awal secara motorik anak dalam menguasai keterampilan bidang lain sangat dibutuhkan anak-anak pada masa pertumbuhan dan perkembangan anak.
4. Penelitian tentang Krawnjang dapat digunakan sebagai langkah guru/pembina dalam mencari bibit atlet minat di sepaktakraw khusus anak-

anak, begitu juga bentuk modifikasi permainan ini bisa dikembangkan dalam bentuk dan purwarupa yang bermacam-macam.

5. Penelitian pengembangan model Krawnjang ini masih perlu digali dan dikembangkan menjadi berbagai bentuk model yang lainnya, sehingga akan muncul konsep permainan Krawnjang dalam bentuk yang berbeda. Misalnya pengembangan model dengan variasi bentuk tiga keranjang, Krawnjang dengan keranjang bertingkat, Krawnjang dengan keranjang besar dan kecil, dan lain sebagainya.

N O	KEGIATAN PENELITIAN	JADWAL PENELITIAN																											
		Agustus				September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari			
Tahap Pengembangan Model Permainan Krawnjang																													
1	Rencana Konsep Produk																												
2	Pengembangan Produk Awal																												
3	Validasi Produk Awal																												
4	Uji Coba Produk Awal																												
5	Revisi Produk																												
6	Uji Coba Produk																												
7	Revisi Produk																												
8	Uji Coba Lapangan																												
9	Revisi Produk Akhir																												
10	Diseminasi																												
Uji Efektivitas Krawnjang																													
11	<i>Pretest</i> Keterampilan Sepaktakraw																												
12	<i>Treatment</i> Program																												
13	<i>Posttest</i> Keterampilan Sepaktakraw																												

## DAFTAR PUSTAKA

- Adlina, A. (2016). *Olahraga seru di TAFISA Games 2016*. Di unduh tanggal 10 Oktober 2016 dari <http://adlienerz.com/olahraga-seru-di-tafisa-games-2016-sportsarefun/>.
- Arifin, Z. (2015). Buletin pendidikan khusus olahraga SMANOR jaya luar biasa. Sidoarjo: UPT SMANOR Jatim.
- Asnawi. 2018. *Interview laporan buku modifikasi sepaktakraw*. Jakarta, 24 Juli 2018.
- Australian Sports Comission. (2015). *Play sport Australia, The Australian Commission's*. Australia: Australian Sport Comission Press.
- Australian Sports Commission-junior sport-factsheets. Di unduh tanggal 20 September 2017 dari <http://www.ausport.gov.au/junior/fscoaching1.asp>.
- Badu, R. (2013). Pengembangan model pelatihan permainan tradisional edukatif berbasis potensi lokal dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan orang tua anak usia dini di Paud Kota Gorontalo. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan*, Volume 8 Nomor 1, Maret.
- Bahagia, Y. dan Suherman, A. (2000). Prinsip-prinsip pengembangan dan modifikasi cabang olahraga. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Dikdasmen.
- Balyi, I., Way, R., Higgs, C. (2013). *Long term athlete development*. Printed in USA. Human Kinetics.
- Bangun, S.Y. (2012). Pembinaan keolahragaan Nasional menuju Indonesia emas. *Gladi jurnal ilmu keolahragaan*, Vol.6, No.2.
- Bijo. (2016, Oktober 9). *TAFISA Games 2016: festival olahraga rekreasi dunia*. Retrieved from <https://bawangijo.com/2016/10/09/tafisa-games-2016-main-yuk/>.
- Biro Humas dan Hukum Kemenpora RI (2007). *Undang-undang Republik Indonesia nomor 3 tahun 2005 tentang sistem kolahragaan Nasional*. Jakarta: Humas Kemenpora RI.
- Bompa, T.O. (1999). *Periodization training for sports: programs for peak strength in 35 sports*. USA: Versa Press.

- Borg, W.R., Gall, M.D., & Gall, J.P.(2003). *Educational research an introduction, seventh edition*.USA: Pearson Education, Inc.
- Brandon, Kim & James. (2014). *Sport management in north america and europe: a comparison of knowledge structures of the journal of sport management and european sport management quarterly, 2008–2012*”. North American Society for Sport Management Conference (NASSM), May 27-31, 2014. Page 459.
- Burke, O. (2014).The impact of sport on community development in Greater August Town, Jamaica. *Athens Journal of Sports*, Vol.1,No.3,pp.189-201.
- Craw, M. (2013). *Introduction to sports and recreation management*. Cricos provider code : 00586B. Sandy Bay Campus.
- Crouch, T. (2015). *A new strategy for sport: consultation paper*. United Kingdom: Department for Culture, Media and Sport, UK Press.
- Direktorat Jenderal Olahraga Masyarakat. (2004). *Panduan pengelolaan olahraga tradisional*. Jakarta: Dirjen Olahraga Masyarakat.
- Dispora Jatim. (2015). *Festival olahraga tradisional Jawa Timur*. Surabaya: Dispora Jawa Timur.
- Dowson, A., & Morris, K.E.J. 2005. *Bermain dan berolahraga: 100 aktivitas olahraga untuk usia 5-16 tahun*. Bandung: PT Pakar Raya.
- Dwiyogo, W.D. (2010). *Dimensi teknologi pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga*. Malang: Wineka Media.
- Eivind A. (2011). Sport for all in Scandinavia: sport policy and participation in Norway, Sweden and Denmark. *International Journal of Sports Policy and Politics*. Vol.3, No.3, November 2011, 327-339.
- Elkin, D.J. (2011). The contribution of campus recreational sports participation to perceived sense of campus community. *Recreational Sports Journal*, 2011.,35, 24-34.
- Engel, R. (2010). *Dasar-dasar sepaktakraw (intruksi lengkap/panduan melatih sepaktakraw)*. Bandung: PT Pakar Raya.
- Erdal Zorba, (2010). The perception of sport for all in the world and in Turkey. *The Online Journal of Recreation and Sport*.Volume 1, Issue 4, 10-19.

- Farrey, T. (2014). *Sport for all, play for life: a playbook to get every kid in the game*. America: The Aspen Institute Sports and Society Program.
- Fred, W. (2007). *Kebudayaan menggugat*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Fredericks, G.A. (2013). Do sport and recreation facilities in South Africa contribute to the transformation. *A Journal on Sport and Recreation Republic of South Africa*, Vol.2, No.2, August 2013, 92-98.
- Freeman, H.W. (1987). *Physical education and sport in a changing society*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Geoffrey, (2009). *Outdoor recreation, health, and wellness: understanding and enhancing the relationship*. Outdoor resources review group., RFF DP 09-21.
- Hanif, A.S. (2011). Evaluasi terhadap sekolah khusus olahragawan smp/sma ragunan jakarta. *Jurnal FIK Universitas Negeri Jakarta*, Cakrawala Pendidikan, Th. XXX, No. 2-Juni.
- Hanif, A.S. (2015). *Kepelatihan dasar sepaktakraw*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Hanif, A.S. (2015). *Sepaktakraw pantai*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Hanif, A.S. (2015). *Sepaktakraw untuk pelajar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Hanif, A.S. (2016). *Manajemen penyelenggaraan pertandingan sepaktakraw*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Hanif, A.S., & Syam, A. (2015). The effect of training method and trunk flexibilities towards mash of skillin sepaktakraw game. *Scottish journal of arts, social sciences and scientific studies*. Vol.25, Issue I, ISSN 2047-1278.
- Hanif, A.S. 2017. *Interview permainan krawnjang*. Jakarta. Tanggal 27 Desember 2017.
- Harsono, (2015). *Kepelatihan olahraga, teori dan metodologi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hurlock, E.B. (1995). *Perkembangan anak jilid 1*. Terjemahan Tjandra Meitasari dan Zarkazih Muslichan (edisi VI). Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E.B. (1978). *Perkembangan anak jilid 2*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.

- Husdarta, H.J.S. (2011). *Sejarah dan filsafat olahraga*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- [Http://www.bola.net/seagames/sepak-takraw-indonesia-raih-emas-setelah-40-tahun-f35b37.html](http://www.bola.net/seagames/sepak-takraw-indonesia-raih-emas-setelah-40-tahun-f35b37.html), di unduh pada 12 Desember 2015.
- Irawan, F.A. (2011). Pengembangan permainan kasbol untuk pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bagi siswa MTs NU Ungaran tahun 2010. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*. Volume 1. Edisi 1. Juli. ISSN: 2088-6802.
- ISTAF. (2013). *Sepaktakraw law of the game*. Philippine: Amateur Sepaktakraw Assosiation.
- Iyakrus. (2012). *Permainan sepak takraw*. Palembang: Universitas Sriwijaya Press.
- Iyakrus. (2012). Exercise model to improve capability sepak sila in sepak takraw. *International Seminar on Sport Science*, Unnes.2012. 224-227.
- Jelica, J.M., & Petrovic. (2013). Sport and recreation influence upon mountain area and sustainable tourism development. *Journal of environmental and tourism analyses*. Vol. I.1 page 80–89.
- Jitender. (2015). Effect of media on children. *International journal of applied research*, 2015, Vol.1(4), pp 317-319.
- Kail, R. V., & Cavanaugh, J.C. (2007). *Human development : a life-span view, fourth edition*. Belmont California: Thompson Wadsworth.
- Kalingga, D. (2015, November 27). *Olahraga terbaru Krawnjang diperkenalkan di Gedung Conevention Hall*. Retrieved from <http://ggrain.blogspot.co.id/2015/11/pada-hari-kedua-dalam-school-contest.html>.
- Karar, M.G. (2013). A comparison study of explosive power and agility among sepak takraw and football player of hyderabad district in India. *International journal of health, physical education and computer science in sport*, Vol.9, No.11, pp 117-120.
- Kerlinger, F.N. (2006). *Asas-asas penelitian behavioral*. Jogyakarta: UGM Pres

- Khabibah, S. (2006). *Pengembangan model pembelajaran matematika dengan soal terbuka untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar*. Disertasi. Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.
- Kotler, P. (2001). *Manajemen pemasaran di Indonesia*. Jakarta: PT.Salemba Emban Patria.
- Kristiyanto, A. (2010). *Memperluas desain permainan bolavoli di masyarakat kita*. Surakarta: UNS Pres.
- Kristiyanto, A. (2012). *Pembangunan olahraga untuk kesejahteraan rakyat dan kejayaan bangsa*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Landy, J. & Burrige. 2002. 50 cara mengasuh anak agar memperoleh kebugaran jasmani. Jakarta: Prrestasi Pustaka Indonesia.
- Lucas, F. (2012). Reflection in sport and recreation cooperative education: journal or blog. *Asia Pacific journal of cooperative education*. Vol. 13(1), 55-64.
- Lumintuarso, R. (2005). Pemanfaatan alat olahraga anak untuk pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah dasar. *Laporan penelitian kerjasama Deputi Iptek olahraga dan bidang peningkatan prestasi Kemenpora RI*. Jakarta: Kemenpora RI.
- Lumintuarso, R. 2017. *Interview olahraga modifikasi*. Kediri, Tanggal 16 oktober 2017.
- Lundberg, N., Jessie, B., & Shauna, S., (2011). Outcomes of adaptive sports and recreation participation among veterans returning from combat with acquired disability. *Therapeutic recreation journal*. Vol. XIV, No. 2, pp. 105-120.
- Lutan, R. (2008). *Modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani*. Diunduh tanggal 15 Januari 2017 dari (<http://pojokpenjas.blogspot.com/2017/15/modifikasi-pembelajaran-pendidikan.html>).
- Lutan, R., Supandi, Giriwijoyo, Y.S.S., Ichsan, M., Harsono, Setiawan, I., Nadisah, Hidayat, I., Nurhasan, & Wiramihardja, K.K. (1991). *Manusia dan olahraga*. Bandung: ITB Press.
- Magill, R.A. (2001). *Motor learning: concept and applications, sixth edition*. New York: McGraw-Hill Companies.

- Mahardika, I.M.S. (2014). *Evaluasi pengajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mahendra, A. (2007). Pengembangan manajemen pembinaan olahraga tradisional. *Makalah program pelatihan tenaga penggerak olahraga tradisional tingkat Nasional*. Jakarta: Asisten Deputi Bidang Pemberdayaan Olahraga, Kemenpora RI.17 – 19 Juli.
- Mahendra, A. (2010). *Membenahi sistem pembinaan olahraga kita*. Artikel Universitas Pendidikan Indonesia.
- Maksum, A., Mahardika, I.M.S.U., Suherman, A., Kristiyanto, A., Twisyono. (2006). *Keluarga dan peranannya dalam kebudayaan olahraga*. Mutohir, T.C. (Ed). Merekonstruksi budaya prestasi (pp.33-51). Jakarta: Kemenpora Republik Indonesia.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi penelitian dalam olahraga*. Surabaya: Unesa Press.
- Martin, J.T. (2015). Assesment of a proposed model periodized sepak takraw training program. *International journal of physical education, fitness and sports*, Vol.4, No. 1, Maret 2015, 24-31.
- Martens, R. 2012. *Successful coaching*. USA: Human kinetics.
- Maseleno, H. (2012). Fuzzy logic based analysis of the sepak takraw games ball kicking with the respect of player arrangement. *World Applied Programming (WAP) Journal*, Vol.(2), Issue (5), May 2012. 285-293.
- Messner, M. (2014). Where are the kids?. *Sociology of Sport Journal*, 2014, 31, 102-122.
- Muhaimin, A. (2016). *Merangsang minat anak berolahraga dan picu industri rotan*. Radar Trenggalek, 23 November 2016. Page 1.
- Munadi, Y. (2008). *Media pembelajaran: sebuah pendekatan baru*. Jakarta: GP Press Grup.
- Mutiah, D. (2012). *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta: Penerbit Kencana Prenada Media Group.
- Mutohir, T.C. (2002). *Gagasan-gagasan tentang pendidikan jasmani dan olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

- Mutohir, T.C. (2011). *Dimensi Pedagogi Olahraga*. Malang: Wineka Media.
- Mutohir, T.C., & Maksum, A. (2007). *Sport development index, konsep metodologi dan aplikasi alternatif baru mengukur kemajuan pembangunan bidang olahraga*. Jakarta: Bessindo Primalaras.
- Mutohir, T.C., Muhyi, M., & Fenanlampir, A. (2011). *Berkarakter dengan berolahraga, berolahraga dengan berkarakter*. Jakarta: Sport Media.
- Mutohir, T.C. (1980). *An examination of provisions and needs of inservice training for academic staff at IKIP Surabaya Indonesia*. Report of a post graduated project completed as a minor requirement for the degree of Master of art.
- Nasution, S. (2012). *Metode research (penelitian ilmiah)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nahrowi, I. 2016. *Interview permainan krawnjang-tafisa festival olahraga tradisional tingkat dunia*. Jakarta. Tanggal 16 Oktober 2016.
- Neely, K. and Holt. (2014). Parents perspectives on the benefit on sport participation for young children. *The sport psychologist*, 2014, 28, pp 225-268.
- Nugroho, M.T. (2016, Oktober 10). *TAFISA 2016, sebuah nostalgia dalam pesta olahraga Dunia*. Retrieved from <https://thetravelearn.com/2016/10/10/tafisa-2016-jakarta/>.
- Nurhasan. (1996). *Tes dan pengukuran: modul 1-3*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Universitas Terbuka.
- Ngwenya, Q. (2013). Transformation and sport development. *A journal on sport and recreation Republic of South Africa*, Vol.2, No.2, August 2013, 70-76.
- Pate, R.R., Mc Clenaghan, B., & Rotella, R. (1995). *Dasar-dasar ilmiah kepelatihan*. USA: Saunders College Publishing.
- Peter, C., & Augustsson, C. (2013). Towards a new logic of sport practice for children a case study of a sport for all school programme in Sweden. *Swedish asosiation for behavioural and socilal research in sports*. Vol.1.
- Pitts, Fielding, & Miller. (1994). *Industry segmentation theory and the sport industry: developing a sport industry segmen model, sport marketing*

- quarterly (SMO)*. 3(1), 15-24., Diunduh 15 September 2017, USA, (<https://secure.sportquest.com/su.cfm?articleno=346649&title=346649>).
- Praditasari, D.C. (2016, September 30). *Olahraga asli kota Kediri: Krawnjang*. Retrieved from <https://koranmemo.com/olahraga-asli-kota-kediri-krawnjang/>.
- Praditasari, D.C. (2016). *Krawnjang ikuti festival Internasional*. Koran Memo Kediri, 17 Oktober 2016. Page 3.
- Priyono, B. (2012). Pengembangan pembangunan industri keolahragaan berdasarkan pendekatan pengaturan manajemen pengelolaan kegiatan olahraga. *Jurnal media ilmu keolahragaan Indonesia*. Vol.2. Edisi 2. Desember 2012. ISSN: 2088-6802.
- Putra, N. (2015). *Research and development (penelitian dan pengembangan: suatu pengantar)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Raharjo, A. (2012). The effect of leg muscle flexibility on sepak sila learning. *International seminar on sport science*, 2012. Vol.4, pp.221-224.
- Rahmani, M. (2016). *Buku super lengkap olahraga*. Bandung: Dunia Cerdas.
- Rak, A. (2014). *Sport and recreation as a quality of life factor on example of poland*. Management, Knowledge, and Learning International Conference, di unduh 23 Oktober 2015.
- Ramesh, D., and Mariayyah. (2014). A study on sports and recreational activities of periyar pura village children and their impact on character. *Journal of chemical and pharmaceutical research*, 6(12):625-634.
- Roesdiyanto, S.B. (2008). *Dasar-dasar kepelatihan olahraga*. Malang: Laboratorium Ilmu Keolahragaan UM
- Rosdiani, D. (2012). *Dinamika olahraga dan pengembangan nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Rosdiana, D. (2012). *Model pembelajaran langsung dalam pendidikan jasmani dan kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Saputra, Y.M. (2012). *Konsep dasar pendidikan jasmani dan kesehatan bagi guru Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam Kemenag RI.
- Schmidt, R. A., & Craigh, A.W. (2000). *Motor learning and performance*. United States of American (USA): Human Kinetic Publisher Inc.

- Seidentop. (1984). *Sport education: quality PE through positive sport education*. The Ohio State University: Human Kinetic.
- Seidentop, D., Hastie, P.A. & Mars, H.V.D. (2011). *Complete guide to sport education*. USA: Verza Press.
- Singer, R.N.D, Walter.1980. *Teaching physical education: system approach*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Singh, P. (2013). A national sport and recreation perspective on transformation. *A journal on sport and recreation republic of south Africa*, Vol.2, No.2, August 2013, 78-84.
- Sport and Recreation Council and the Canadian Parks and Recreation Association, (2015). *A framework for recreation in Canada*. Canada: Sport and Recreation Council.
- Soegiyanto, KS. (2013). Artikel keikutsertaan masyarakat dalam kegiatan olahraga. *Jurnal media ilmu keolahragaan Indonesia*. Vol.3, Edisi 1. Juli 2013. ISSN: 2088-6802.
- Soekanto, S. (2013). *Sosiologi suatu pengantar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sofyan, M. (2009). *Permainan sepak takraw*. Jakarta Selatan: Kemepora RI.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian administrasi*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian administrasi, dilengkapi dengan metode R&D (edisi 21)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukanto, A. (2011). Perbandingan latihan sepak sila secara siklik dan asiklik terhadap keterampilan sepak sila ditinjau dari kemampuan motoric pada cabang olahraga sepak takraw. *Jurnal sepak takraw Indonesia*, Vol.1, No.1, Juni 2011.
- Sukmana, A.A., dan Muharram, N.A. (2018). *Sepak takraw (metodik dan teknik pembelajaran sepak takraw)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Sukmana, A.A. (2018, Maret 19). *Sport mixing, tren baru dunia olahraga*. Koran Memo, p.3).

- Sulaiman. (2008). *Sepaktakraw: pedoman bagi Guru olahraga, pembina, pelatih dan atlet*. Semarang: Unnes Press.
- Sulaiman. (2014). Alat tes keterampilan sepaktakraw bagi atlet jawa tengah. *Journal of pshycal education, health and sport*. Vol.1 (2). 2014. ISSN:2354-8231.
- Sukaryanto (2015). *Pengembangan bola rostopon sebagai sarana pembelajaran permainan sepaktakraw pada siswa kelas V SD Negeri Plaosan 2 Mlati Kabupaten Sleman DIY*. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Supriyadi. (2013). *Pengembangan Permainan Bola Basket Mini Berbasis Keterampilan Sosial, Keterampilan Motorik dan Kebugaran Jasmani Siswa SD*. Disertasi. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya.
- Suratman, T. (2016). *Strategi olahraga Nasional abad ke-21*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suyadi. (2014). *Teori pembelajaran anak usia dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Thamrin, M. H. (1995). *Pengembangan intrumen tes keterampilan bermain sepaktakraw bagi mahasiswa*. Seminar Nasional Universitas Negeri Yogyakarta.
- Thomas, H., Sawyer, L. and Judge. (2012). *The management of fitness, physical activity, recreation, and sports*. Sagamora Publishing LLC.
- Undang-Undang RI. (2006). *Undang-undang sistem keolahragaan nasional RI No. 3 Tahun 2005*. Jakarta: Kementerian Negara Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia.
- UNICEF. (2004). *Sport recreation and play, advance humanity*. Netherlands Committee for Unicef.
- Vicki, M. (2013). Supporting healthy communities through sports and recreation programs. *Resource sheet no. 26 produced for the closing the gap clearinghouse*.
- Widagdho, D. (2010). *Ilmu alamiah dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wiyono. (2011). *Pengembangan model tinju mini*. (Disertasi yang tidak dipublikasikan). Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.
- Woods, M. (2010). *The childrens sport participation and physical activity study (CSPPA study)*. Ireland: Irish Sport Council.

- Yusuf, L.N.S (2002). Psikologi perkembangan anak dan remaja. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yusup, U., Prawirasaputra, S., W. Usli, L. (2004). *Pembelajaran permainan sepakbola: pendekatan keterampilan taktis di SMU*. Jakarta Pusat: Penerbit Dirjen Olahraga.
- Yamada, A. (2014). Comparison of game performance among European national women's handball teams. *International journal of sport and health science*, Vol.12, 1-10.
- Zahari Taha, Hasnun Arif Hasan Moch., (2013). "An overview of sports engineering: history, impact and research". *Movement, Health and Exercise Journal*, 2, 1-14.