

ISBN 9978-602-60013-0-6

PROSIDING
SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA
“Rekonstruksi Pendidikan Jasmani dan Olahraga
Untuk Menghasilkan Masyarakat Yang Berdaya Saing”



Jombang, 1 Oktober 2016
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STKIP PGRI JOMBANG
JL. PATTIMURA III/20 JOMBANG
Telp.(0321) 861319-854318 FAX. (0321)854319





SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA

“REKONSTRUKSI PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA UNTUK MENGHASILKAN MASAYARAKAT YANG BERDAYA SAING”

ISBN 978-602-60013-0-6

Editor

Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.
Risfandi Setyawan, M.Pd.
Basuki, S.Or., M.Pd.
Rendra Wahyu Pradana, M.Pd.

Reviewer

Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes.
Drs. Suroto, M.A., Ph.D.
Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.
Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.

Desain

Kahan Tony Hendrawan

Penerbit dan Redaksi:

Prodi Pendidikan Jasmani & Kesehatan
STKIP PGRI Jombang
Jl. Pattimura III/20 Gedung C/03 Jombang Tlp. (0321) 861319 Fax (0321) 854319
Email. penjaskes.stkipjb@gmail.com

Cetakan pertama, Oktober 2016

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan
dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit



Afif Amroellah S.Pd., M.Pd.....	
11. Pengembangan Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani, Mengenal Huruf Dan Angka Pada Anak Taman Kanak-Kanak Se-Distrik Merauke Afif Khoirul Hidayat, Syamsudin.....	114-126
12. Pengembangan Belajar Keterampilan Sepaktakraw Anak Melalui Media Keranjang Jaring Pada Anak Sekolah Dasar di Kota Kediri Abdian Asgi Sukmana, Slamet junaidi	127-138
13. Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Kebugaran Jasmani Peserta Didik Kelas VIII SMP DR MUSTA'IN ROMLY Ilmul Ma'arif, Arnaz Anggoro Saputro.....	139-148
14. Studi Keadaan Sarana Dan Prasarana Penunjang Aktifitas Pendidikan Jasmani Olahraga Di Sekolah Dasar Heldie Bramantha.....	149-161
15. Analisis Penunjang Fisiologi Dalam Mengidentifikasi Atlet Berbakatpada Cabang Olahraga Bolabasket Ritoh Pardomuan, M. Zaim Zen.....	162-169
16. Modifikasi Alat Pembelajaran Melalui Permainan Tonnis Dalam Aspek Keterampilan Hasil Belajar Siswa (Studi Pada Siswa Kelas IV SDN Kebraon I Surabaya) Toni Kogoya, Nanik Indahwati, Andun Sudijandoko.....	170-182
17. Survey Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Kinerja Dosen Pada Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Tahun 2016 Rahayu Prasetyo, Novita Nur Synthiawati.....	183-188
18. Pengaruh Pembelajaran Metode <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD) Terhadap Hasil Belajar <i>Dribble</i> Pada Permainan Bolabasket Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Angkatan 2015 Kahan Tony Hendrawan, Yully Wahyu Sulistyio	189-198
19. Effect Of Yoga Gymnastic Exercises On Flexibility And Body Balance Suhartik, Luqman Hakim	199-205
20. Efektivitas Pembelajaran Lempar Lembing Dengan Menggunakan Modifikasi Media Pembelajaran Pada Siswa SMPK Petra Jombang Mecca Puspitaningsari.....	206-217
21. Hubungan Regulasi Diri Terhadap Kecemasan Atlet Pencak Silat Dalam Menghadapi Pertandingan Yudi Dwi Saputra, Basuki.....	218-228



Pengembangan Belajar Keterampilan Sepaktakraw Anak Melalui Media Keranjang Jaring Pada Anak Sekolah Dasar di Kota Kediri

Abdian Asgi Sukmana, S.Pd., M.Or¹
Drs. Slamet Junaidi, M.Pd²

Abstract

Developing an interesting games with more flexible moves without so many rules to obey for children is essential to build a healthy and normal children. Sepak takraw has unique moves which may seem difficult and attractive, but it can be mastered by practice it step by step and continuously.

Sepak takraw needs special abilities such as fondling, heading, and smashing the ball. The modification of basket net Is an effort to make a change with some adaptations in both physical tools or equipments and in goals and methods. Developing method used in this research is adapted from Borg and Gall with the steps as follow: try out, expert validation and evaluation. It is an appropriate method to develop a product.

The result of this developing basketnet research with major try pit showed that 6 students were "very appropriate" with 76-100 % achievement. 16 students were found "appropriate" with 56-75 % achievement. Meanwhile, 2 students were found "quite appropriate" with only 0-39% achievement. The product of this research is a guide book about speak takraw basket net. It can be used to modifythe speak takraw games, especially for children in elementary school.

Key Words: Kids sepaktakraw, modified basket net

Abstrak

Pengembangan sarana permainan yang menarik bagi anak-anak adalah mutlak dengan kondisi adalah anak pada masa perkembangan dan pertumbuhan yang sehat dan normal melalui gerak bebas tanpa ada aturan yang terlalu mengikat atau baku. Sepaktakraw memiliki keunikan dalam bentuk gerakan, yaitu keterampilan yang sulit dan atraktif tetapi akan bisa dilakukan bila melalui teknik belajar yang bertahap dan berkelanjutan.

Permainan sepaktakraw merupakan olahraga yang membutuhkan keterampilan khusus seperti meninang bola, menyundul, memaha, gerak smash dan lainnya. 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). Metode pengembangan yang dilakukan menggunakan Borg dan Gall melalui tahap-tahap ujicoba model, yang selanjutnya di revisi ahli dan evaluasi sesuai dengan tahapan pada langkah pengembangan suatu produk.

Hasil penelitian pengembangan modifikasi permainan keranjang jaring ini melalui hasil uji coba skala besar adalah 6 siswa berada pada interpretasi "sangat layak" dengan presentase pencapaian 76-100 %, 16 siswa berada pada interpretasi "layak" dengan presentase 56-75 %, sedangkan yang berada pada interpretasi "cukup layak" adalah 2 siswa dengan presentase pencapaian sebesar 0-39 %. Luaran yang dihasilkan berupa draf buku pedoman permainan sepaktakraw keranjang jaring yang dapat digunakan sebagai pedoman permainan modifikasi sepaktakraw anak khususnya anak pemula usia sekolah dasar

Kata Kunci: Sepaktakraw anak, modifikasi keranjang jaring

Latar Belakang

Pembelajaran dimanapun selalu diidentikan dengan sesuatu yang menarik, menyenangkan, bisa di lakukan dengan mudah, dengan tingkat kesulitan yang rendah dan murah meriah. Pengembangan sebuah permainan yang mengasyikkan bagi anak-anak adalah mutlak dengan kondisi adalah anak adalah saatnya pada masa perkembangan dan pertumbuhan yang

¹Universitas Nusantara PGRI Kediri

²Universitas Nusantara PGRI Kediri



sehat dan normal melalui gerak bebas tanpa ada aturan yang terlalu mengikat atau aturan baku. Pada masa pertumbuhan anak dibutuhkan beberapa kebutuhan yang diharapkan bisa membantu tumbuh anak yaitu kebutuhan gerak, *basic motoric skill*.

Anak bukanlah orang dewasa, dalam hal perkembangannya harus menyesuaikan dari tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Tiap anak memiliki keunikan masing-masing dalam hal pola pertumbuhan maupun perkembangannya baik itu kepribadiannya, tingkah laku, sifat, respon terhadap fenomena fisik maupun psikis, termasuk pula dalam hal belajar tentang lingkungannya baik di keluarga, sekolah, atau lingkungan social dimana anak berada di antara anak sebaya, anak lebih dewasa atau orang tua. Mutiah (2010) bahwa perubahan dan tahapan perkembangan serta perubahan anak dapat diantisipasi hingga anak usia 9 tahun, yang meliputi semua ranah perkembangan seperti fisik, sosial, emosi, kognisi dan bahasa. Dalam belajar sebuah ketrampilan khususnya aktifitas olahraga tentunya ada penyesuaian kelompok usia tersebut, yaitu seperti halnya belajar dasar sepakakraw dengan membuat beberapa modifikasi alat, lapangan dan bentuk permainannya. Sepakakraw merupakan ketrampilan raga bola yang penguasaannya membutuhkan waktu yang lama, untuk menguasai teknik passing sila atlet atau siswa paling tidak membutuhkan waktu paling cepat 5 sampai 6 bulan itupun masih tahap bisa menimbang bola sekitar 10-20 sentuhan *passing*. Dalam ilmu perkembangan gerak dikatakan oleh Sugiyanto (1993) bahwa gerakan ketrampilan adalah gerakan yang memerlukan koordinasi dan kontrol gerak yang cukup kompleks.

Untuk menguasainya diperlukan proses belajar gerak. Jadi, dalam penguasaan ketrampilan teknik dasar sepakakraw bagi pemula sangat dibutuhkan proses yang panjang dan berkelanjutan. Berdasar derajat kesukaran gerakan ketrampilan, dapat dibagi menjadi ketrampilan adaptif sederhana, ketrampilan adaptif terpaku, ketrampilan adaptif kompleks. Pemula untuk menguasai ketrampilan tertentu harus menguasai tahap pertama, kedua dan ketiga yaitu ketrampilan adaptif sederhana. Dikatakan Sugiyanto (1993) bahwa ketrampilan adaptif sederhana adalah ketrampilan yang dihasilkan dari gerak fundamental dengan situasi dan kondisi tertentu, sedang ketrampilan gerak terpadu adalah ketrampilan dari hasil perpaduan antara gerak fundamental dengan penggunaan perlengkapan atau alat-alat tertentu. Dalam sepakakraw gerak fundamentalnya adalah melompat, berjalan, berlari mengambil bola raihan, sedang gerak terpadu adalah gerak gabungan atau memainkan bola dengan kaki, melontarkan bola ke tekong dan tekong menendang bola ke lawan, melakukan sundulan, memaha dan semua itu merupakan gerak manipulative yang harus di latih antara anggota tubuh dan bola itu sendiri, Perkembangan sepakakraw khususnya pembinaan di Kota Kediri masih kurang bergairah dengan anggota klub yang terlibat di dalamnya masih minim, yaitu sekitar 6 sampai dengan 9 anak tingkat Sekolah Dasar, untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) ada sekitar 8-12 anak dan tingkat SMA ada sekitar 5-8 anak. Untuk pembinaan ekstrakurikuler di Kota Kediri ada beberapa Kecamatan yang tingkat Sekolah Dasar nya memiliki pembinaan yaitu dari 3 Kecamatan di Kota Kediri hanya ada 8 bina takraw yaitu SDN Baluwerti 1, SDN Baluwerti 3, SDN Pakunden 3, SDN Bangsal 3, SDN Ketami 1, SDN Burengan 2, SDI Arrahman, SDK Petra. Melihat kurang bergairahnya pembinaan di Kota Kediri khususnya bina usia dini, maka perlu adanya solusi untuk menarik minat olahraga sepakakraw sebagai olahraga prestasi yang bisa di unggulkan sama dengan cabang olahraga lainnya, baik di tingkat daerah maupun Nasional.



Identifikasi Masalah

Sepaktakraw memiliki keunikan dalam bentuk gerakan, yaitu ketrampilan yang sulit dan atraktif namun bisa dilakukan dengan baik bila melalui teknik belajar yang bertahap dan berkelanjutan. Gerak menimang bola dengan berbagai bentuk sepakan, sentuhan, dan gerak salto saat merejam atau smash merupakan suatu keunikan dan ketrampilan yang bisa di ajarkan pada semua anak, khususnya pemula yang belajar sepaktakraw, sehingga perlu adanya teknik yang menarik dan efektif untuk mengembangkan cara-cara belajar teknik dasar melalui sebuah permainan modifikasi. Banyak anak masih kesulitan dan tidak minat terhadap permainan sepaktakraw dikarenakan beberapa faktor yaitu bola yang keras, teknik penguasaan yang sulit dan monoton.

Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan modifikasi belajar sepaktakraw bagi anak-anak melalui *net krawnjang* atau sarana keranjang dengan net atau jaring bagi anak-anak tingkat pemula.
2. Menganalisa bentuk permainan modifikasi sepaktakraw *net keranjang* melalui sarana keranjang, sehingga menjadi permainan yang menyenangkan, menarik dan efektif bagi anak dalam belajar dasar sepaktakraw.

Manfaat Penelitian

Diharapkan dengan adanya penelitian mengenai pembelajaran sepaktakraw anak-anak ini akan memberikan manfaat antara lain :

1. Memberi pandangan baru bagi guru, pembina maupun pelatih mengenai teknik untuk mengenalkan permainan sepaktakraw bagi anak-anak khususnya pemula di sekolah maupun klub sepaktakraw melalui permainan modifikasi sepaktakraw keranjang dengan jaring.
2. Menjadikan sepaktakraw sebagai olahraga yang menarik, mudah dan bisa dilakukan dalam berbagai bentuk kegiatan melalui modifikasi yang lain dari bentuk aslinya.
3. Diharapkan dengan modifikasi ini, memberikan manfaat sepaktakraw lebih berkembang baik di masyarakat melalui kegiatan rutinitas khususnya anak-anak dan selanjutnya berpengaruh terhadap olahraga prestasi baik daerah, Nasional maupun Internasional.

Budaya Sepaktakraw

Dalam kehidupan suatu masyarakat, dahulu sebuah permainan dibuat dengan alasan yang dilatarbelakangi karena kondisi yang diciptakan manusia sendiri karena menyesuaikan keadaan lingkungan, alam dan adat atau kebiasaan masyarakat suatu daerah tertentu, yang kita mengenalnya adalah aktifitas atau olahraga tradisional. Saat sekarang ini karena suatu hal, telah banyak diciptakan berbagai modifikasi permainan olahraga dengan alasan antara lain kesibukan manusia yang makin *komplek*, banyaknya lahan terbuka yang digunakan sebagai perumahan rakyat atau makin hilangnya *open space* atau ruang terbuka masyarakat, tuntutan ekonomi yang membuat manusia berlari untuk mengejar target kebutuhan tanpa ada waktu berolahraga, sehingga modifikasi alat, tempat maupun bentuk gerakan tercipta karena hal-hal tersebut. Hal yang paling dominan, khususnya aktifitas olahraga adalah kebutuhan lahan untuk Bergeraknya manusia dalam tuntutan pemenuhan kebugaran jasmaninya, sehingga akan diperoleh tujuan akhir adalah kemudahan, kesehatan dan kebugaran dalam produktifitas kerja manusia.

Sepaktakraw sebagai olahraga tradisional yang berkembang dari permainan rakyat yang di ketahui dari permainan rakyat Sulawesi, khususnya warga Bugis yang memainkan bola



takraw sebagai tarian tradisional setempat yang digunakan sebagai pengisi luang rakyat waktu itu sehabis berlayar di pantai dan berkembang sebagai tarian pengisi kegiatan keagamaan ataupun hiburan hajatan rakyat di sana. Permainan ini adalah tarian Paraga yang mana ini dimainkan dengan menimang bola secara kelompok dengan variasi melingkar, memanjat sesama teman dan dengan pakaian khas daerah Bugis. Tarian Paraga di mainkan dengan iringan musik atau tabuhan tradisional, sehingga menarik sebagai budaya daerah yang muncul sebagai kegiatan tradisi. Tari Paraga berkembang menjadi permainan sepaktakraw yang menggunakan net sebagai sarana permainan yang berkembang sampai dengan saat ini sebagai olahraga prestasi. Sofyan Hamid (2015) mengatakan bahwa sepaktakraw adalah cabang olahraga yang dipertandingkan dan hasil modifikasi olahraga asli tradisional sepak raga.

Ketrampilan sepaktakraw sangat unik dan menarik karena di dalamnya merupakan gabungan berbagai bentuk permainan antara lain sepakbola, *softball*, *volley*, *gymnastic (tumbling)*, badminton. Darwis dalam Sofyan Hamid (2015) sepaktakraw merupakan perpaduan atau pengembangan tiga macam permainan yaitu sepakbola, bolavoli dan bulutangkis. Menyerupai ketrampilan dasar sepakbola karena di sepaktakraw terdapat ketrampilan menimang bola rotan atau sekarang *fiber syntethic ball* dengan menggunakan kaki bagian dalam (sepak sila), kaki bagian punggung (sepak kura), kaki bagian luar (badeg), gerak timang dengan memaha, membahu dan menyundul. Gerak *softball* pada sepaktakraw adalah saat pemain apit melempar bola kea rah tekong, sama dengan gerakan pemain *softball* melempar bola sebagai awal pertandingan. Dalam sepaktakraw gerak lempar bola ini di sebut sebagai gerak melontar bola. Permainan sepaktakraw ini juga menyerupai gerak olahraga voli dan badminton, yaitu gerak bola saat di operkan ke teman atau lawan melewati net sebagai penghalang antar lawan dengan kondisi bola adalah lambung (*volley*) yaitu bola melayang menyerupai gerak parabola. Ukuran lapangan dan tinggi net pada sepaktakraw adalah sama dengan lapangan badminton.

Gerak sepaktakraw yang paling ekstrim dan sulit di kuasai namun indah di lihat sebagai bentuk atraksi olahraga ini adalah rangkaian gerak smash atau salto. Unsur *tumbling* yang kita kenal di senam arthistik adalah sama dengan gerak salto pada gerak smash takraw, yaitu melompat ke udara dan memutar gerak tubuh kemudian mendarat dengan kaki.

Teknik Dasar Sepaktakraw

Teknik dasar yang ada pada sepaktakraw adalah sepak sila, sepak kura, sepak badeg, memaha, membahu dan menyundul. Teknik lanjutannya adalah tekong, blok atau menghadang, smash atau merejam. Pada permainan ini khususnya bagi pemula atau anak-anak perlu di kembangkan melalui permainan yang menarik dan berbeda dengan teknik lama yaitu bola di lambung sendiri kemudian di timang, bola di beri tali dan di timang berulang kali. Saat ini kita mengenal bentuk latihan sebuah permainan seperti halnya permainan lainnya (bolavoli, sepakbola) yaitu dengan bentuk latihan situational game. Permainan situasi adalah permainan yang di modifikasi bentuk permainan yang sebenarnya namun di lakukan dengan kelompok lebih kecil, lapangan kecil ataupun sebaliknya tapi masih dalam suasana permainan yang sesungguhnya. Di dunia olahraga kita mengenal unsur *play*, *games*, *sports*. Unsur game situasi termasuk pada suasana game, namun tetap fokus pada bentuk latihan apa yang di inginkan pelatih ataupun pembina dalam mencapai tujuannya. Menurut Edward (1973) dalam olahraga harus ada konsep *Play*, *Game* dan *Sports* yang mana ruang lingkup bermain memiliki karakteristik yaitu terlepas dari rutinitas, bebas, kegiatan yang tidak produktif dan menggunakan peraturan yang tidak baku.



Dalam memainkan jenis permainan sepak takraw ini, pemain di haruskan untuk bisa menguasai dasar-dasar permainan ini. Denny dalam Sofyan Hanif (2015) bahwa untuk menguasai kemampuan sepak takraw, seseorang di tuntutan untuk mempunyai kemampuan atau ketrampilan berupa ketrampilan dasar yang terdiri dari menyepak dengan menggunakan bagian-bagian kaki, memainkan bola dengan kepala, dada, paha, bahu dan dengan telapak kaki. Begitu juga yang disampaikan Sulaiman (2008) permainan sepak takraw adalah memainkan bola takraw dengan seluruh bagian anggota tubuh kecuali tangan, sehingga teknik dasar yang akan dipelajari mengenai perkenaan dan pukulan seluruh bagian anggota badan. Teknik dasar sepak takraw antara lain, (a) Sepakan, yang terdiri dari sepak sila, sepak kura atau punggung kaki, sepak badek atau kaki luar dan sepak silang atau *cross kick*, (b) memaha, (c) membahu, (d) menyundul. Di dalam sepak takraw terdapat gerak di luar teknik dasar yaitu gerak salto, gerak tekong, gerak blok. Gerak-gerak tersebut termasuk dalam teknik lanjutan sepak takraw yang di sebut (a) teknik merejam atau smash, (b) teknik serve atau tekong, dan (c) teknik blok atau membendung.

Engel (2008) ada lima teknik dasar sepakan atau sentuhan yang harus dikuasai oleh setiap pemain sepak takraw, diantara kelima teknik tersebut yang paling penting adalah sepakan kaki dalam. Sepak kaki dalam atau sepak sila merupakan teknik dominan karena digunakan sebagai sentuhan kontrol bola datang, mengumpan bola smash, melakukan dasar serve pada tekong maupun penyelamatan bola yang sulit terkontrol dari baik dari *passing* diri maupun *passing* satu tim.

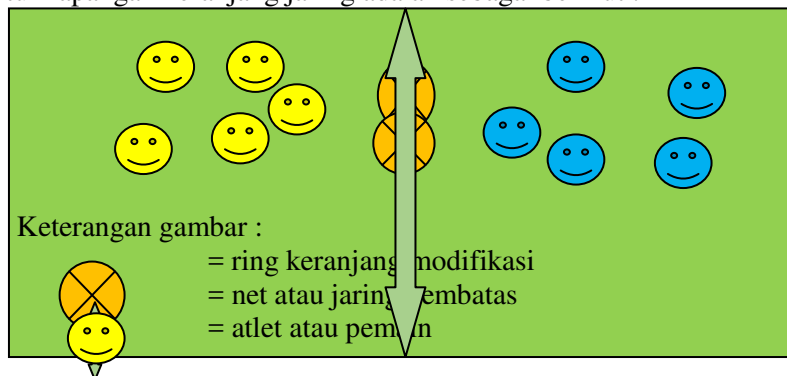
Belajar Sepak takraw Melalui Net Takraw Keranjang

Olahraga sepak takraw merupakan olahraga yang sebenarnya sudah lama di Indonesia maupun Internasional, namun dalam perkembangannya olahraga ini sulit berkembang dengan cepat untuk di terima masyarakat dan berbeda dengan olahraga yang populer seperti sepak bola, bolavoli maupun bulutangkis yang merupakan olahraga kebanggaan Indonesia. Sehingga dalam pengembangannya bagi pemula, olahraga ini perlu adanya beberapa metode-metode atau cara untuk mengenalkan baik karena tingkat kesulitan permainan ini pada saat *roll spike* atau atraksi smash yang merupakan gerak yang butuh waktu lama untuk belajar, berbeda dengan teknik dasar yang menimang bola dengan kaki, paha dan sundul. Engel (2008) mengingat sepak takraw adalah olahraga yang relatife baru, maka untuk mendapatkan kesenangan sekaligus kesuksesan dalam melatih pertama kali harus dilakukan modifikasi. Seberapa banyak modifikasi yang dibutuhkan tergantung pada usia dan tingkatan kemampuan pemain, termasuk menggunakan bola yang bukan sebenarnya. Dalam belajar sepak takraw biasanya anak melakukan belajar dasar *passing* adalah dengan menimang bola dengan kaki yang di awali bola di jatuhkan dari tangan pegang, bola di tali dan di tendang berulang-ulang dengan tujuan bola tidak terlepas jauh, belajar *passing* dengan di lempar dari teman atau pembina dari jarak 2-3 meter, bermain passing bola dengan bantuan pantulan tembok yaitu bola di lempar ke tembok saat kembali memantul bola di passing dengan kaki, paha atau kepala.

Permainan takraw keranjang dengan jarring atau *net krawnjang* merupakan salah satu bentuk modifikasi permainan yang di kembangkan dengan memanfaatkan anyaman keranjang bambu atau rotan atau bentuk lingkaran besar dari besi yang di beri anyaman tali rajut sebagai sasaran bola masuk yang di awali dengan passing atau timang-timang bola secara kelompok yang inti dasar permainannya adalah menggabungkan atau memasukkan permainan bola basket ke dalam permainan sepak takraw (*mixing basket ball and takraw game*). Bola basket adalah permainan memasukkan bola ke keranjang dengan menggunakan tangan, dimana permainan ini dominasi ketrampilan adalah memanipulasi bola dengan tangan. Sepak takraw adalah permainan

yang identik dengan ketrampilan kaki sama dengan sepakbola, segala sesuatunya menggunakan unsur kaki, paha dan *heading* atau sundulan kepala. Dan akhirnya terbentuklah konsep permainan yang tergabung dalam *net krawnjang* atau takraw keranjang jaring yaitu permainan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan yang di batasi oleh sebuah net atau jaring dan diawali dengan timang-timang bola di daerahnya sendiri untuk di arahkan ke keranjang lawan sebagai sasaran gol nya. Permainan ini di mainkan oleh minimal empat orang dan maksimal enam orang dimainkan di lapangan badminton atau lapangan sepaktakraw dan bisa di modifikasi dalam bentuk ukuran lapangannya.

Bentuk lapangan keranjang jaring adalah sebagai berikut :



Metode Penelitian

Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Kids takraw melibatkan anak-anak kelompok usia sekolah, sehingga dalam penelitian ini akan di lakukan saat anak-anak melakukan pembinaan ekstrakurikuler di masing-masing sekolah dengan waktu penelitian ini selama kurang lebih 20 minggu atau 6-7 bulan yang diawali Januari 2016.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan pembinaan sepaktakraw anak-anak usia sekolah dasar di SD di Kota Kediri yaitu di SDN Baluwerti 3, SDN Pakunden 3, SDN Ketami 1. Jumlah anggota dalam penelitian 24 anak yang tergabung dalam pembinaan sepaktakraw di sekolah Kota Kediri.

Desain Penelitian

Penelitian ini adalah bentuk penelitian pengembangan sebuah metode atau teknik pembelajaran dengan menggunakan bahan atau teknik baru yang harus di ujicobakan ke efektifannya melalui sebuah *treatment* yang valid. 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 (Nusa Putra, 2015). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development) yang berarti penelitian yang berorientasi pada sebuah produk. Penelitian dan pengembangan dalam sebuah pembelajaran adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan ataupun memvalidasi sebuah produk dalam lingkup pendidikan atau sebuah pembelajaran, khususnya belajar motorik dalam permainan sepaktakraw.



Dalam hal ini difokuskan dalam hal pengembangan media belajar keterampilan sepaktakraw melalui sebuah permainan dengan keranjang. Keranjang ini berbentuk seperti ring bolabasket namun bisa berpindah dan terdiri dari dua lubang dan permainan ini akan digunakan pada anak-anak Sekolah Dasar di Kota Kediri.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan produk ini menggunakan tahapan *Borg and Gall* yaitu ada beberapa langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk yang dimaksud. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, ujicoba pemakaian, produksi massal (Borg dan Gall, 2003). Langkah-langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) meneliti keadaan pembelajaran keterampilan sepaktakraw yaitu hal ini menyangkut potensi dan masalah dilapangan, 2) melakukan identifikasi/data kebutuhan permainan takraw keranjang jarring, 3) menentukan masalah dalam pembelajaran sepaktakraw, 4) mengembangkan alat keranjang jarring yang meliputi pengumpulan bahan-bahan dasar pembuatan dan proses pembuatannya, 5) mengevaluasi produk dengan maksud adalah untuk memperoleh data dalam merevisi produk. Tahap ini meliputi ahli materi, ahli alat/sarana prasarana, peserta didik dalam uji coba skala kecil, menengah dan besar, serta 6) hasil akhir menciptakan alat keranjang jaring sebagai alat permainan belajar sepaktakraw bagi anak-anak Sekolah Dasar di Kota Kediri.

Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa atau atlet pembinaan di beberapa sekolah dasar di Kota Kediri yang memiliki karakteristik sama yaitu bina olahraga sepaktakraw usia sekolah. Subyek melibatkan beberapa klub sekolah dasar di tiga kecamatan di Kota Kediri.

Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian pengembangan ini digunakan untuk mengungkap mengenai bentuk produk pengembangan sarana belajar sepaktakraw keranjang jaring di Sekolah Dasar di Kota Kediri dengan menggunakan lembar uji skala kecil, lembar uji skala besar. Kisi-kisi yang disusun berdasarkan kebutuhan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Butir Indikator Penilaian	Butir
Pengembangan Belajar Keterampilan Sepaktakraw Anak Melalui Media Keranjang Jaring Pada Anak Sekolah Dasar Di Kota Kediri	Uji coba Skala Kecil dan Skala Besar (siswa)	Aman	1-3
		Mudah dan meriah	4
		Menarik	5-6
		Sesuai dengan tujuan	7-9
		e) Awet dan mudah diperbaiki	10-12
		f) Sesuai dengan lingkungan	13-14
		g) Terdapat unsur motorik (memacu gerak)	15-16
		Jumlah	16

(Sumber: Riyanto, 2013)

Uji Coba Produk

Dalam mengembangkan suatu produk yang telah dikonsep, maka uji coba produk harus dilakukan pada skala kecil dengan tujuan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai



dasar untuk menetapkan kebaikan atau keefektifan produk yang akan dihasilkan. Data yang diperoleh dari sebuah uji coba akan digunakan untuk menyempurnakan dengan memperbaiki bagian-bagian yang kurang efektif dari produk keranjang jaring.

Adapun beberapa hal yang digunakan sebagai acuan dan keterlibatan dalam pengembangan produk ini adalah:

1. Desain Uji coba

Desain uji coba dimaksudkan untuk mendapatkan umpan balik secara langsung dari penggunaan kualitas barang atau produk yang dikembangkan. Sebelum uji coba dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli sarana prasarana. Dari ahli tersebut akan mendapatkan beberapa masukan atau saran yang selanjutnya perlu melakukan revisi tahap I (satu). Langkah berikutnya dilakukan tahap uji coba dalam tiga tahap yang diharapkan menemukan kelemahan, kekurangan dan saran perbaikan untuk kesempurnaan produk keranjang jaring.

2. Subyek uji coba

Subyek uji coba yang terlibat dalam penelitian ini adalah SD Negeri 3 Baluwerti sebagai subyek uji coba awal yang terdiri dari 4 anak, kemudian uji coba kelompok kecil terdiri dari 8 anak yang berasal dari kelas V. Untuk uji coba kelompok besar menggunakan kelompok dari SD Negeri Baluwerti 3, SD Negeri Pakunden 3 dan SD Negeri Ketami 1 Kota Kediri yang terdiri dari 24 siswa kelas V dari wilayah Kota Kediri.

3. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang disampaikan oleh ahli materi, ahli sarana prasarana dan peserta didik. Data selanjutnya adalah data deskriptif kuantitatif yaitu memaparkan produk hasil modifikasi setelah di implementasikan dalam pembelajaran keterampilan sepaktakraw, menguji tingkat validasi dan kelayakan produk untuk di implementasikan dalam kegiatan belajar keterampilan sepaktakraw.

Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi, Waktu dan Subyek Penelitian

- a. **Deskripsi Lokasi**, lokasi penelitian dilaksanakan di Kota Kediri tepatnya melibatkan tiga Sekolah Dasar yaitu SDN Baluwerti 3, SDN Pakunden 3 dan SDN Ketami 1.
- b. **Deskripsi Waktu Penelitian**, waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada akhir Januari tepatnya tanggal 25 Januari 2016 dan berakhir 31 Agustus 2016.
- c. **Deskripsi Subyek Penelitian**, siswa yang terlibat adalah anak kelas V yang terdapat pada tiga Sekolah Dasar di wilayah Kota Kediri yang terdapat kegiatan pembinaan sepaktakraw anak-anak. Pada uji coba tahap awal melibatkan beberapa anak di SDN Baluwerti 3 yaitu 4 anak. Tahap uji coba kelompok kecil melibatkan 8 – 12 anak yang merupakan siswa dari tiga SD tersebut. Pada tahap uji coba kelompok besar melibatkan siswa 24 anak yang berasal dari kelas V ketiga SD tersebut di atas.

2. Analisis Data Penelitian

Analisis data ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang dikemukakan di depan yaitu bagaimanakah pengembangan sarana keranjang jaring sebagai pembelajaran keterampilan sepaktakraw bagi anak Sekolah Dasar di Kota Kediri. Adapun analisis data dijelaskan sebagai berikut:



- a. Proses awal pembuatan Keranjang Jaring
Proses awal pembuatan keranjang jaring meliputi beberapa tahapan, yaitu:
 - 1) Proses penganyaman keranjang
Hal ini dilakukan dengan memesan kepada kerajinan bambu dan rotan dengan memperhitungkan dan memperhatikan kebutuhan yang di inginkan peneliti.
 - 2) Pemesanan plat besi, hal ini juga memesan kepada ahli atau tukang las sesuai keinginan peneliti. Plat besi digunakan sebagai penjepit keranjang.
 - 3) Penganyaman rajut keranjang (jaring ring), seperti halnya pada permainan basket yang menggunakan tali tampar diameter 4mm.
 - 4) Hasil produk, yaitu hasil keranjang modifikasi dalam bentuk keranjang anyaman bambu dan rotan yang diberi rajut tali.
Tahapan penganyaman keranjang dilakukan oleh pengrajin bambu dan rotan, sedangkan tahap pemberian rajut tali dilakukan oleh peneliti sendiri dengan meniru pada pemasangan rajut bola basket.
- b. Validasi Ahli Sarana Prasarana
Peneliti melakukan validasi ahli sarana prasarana dengan Koke Wiluyo, S.Pd selaku pelatih, guru olahraga senior yang dilakukan melalui 3 tahap pertemuan. Secara singkat hasil validasi ahli sarana prasarana atau masukan ahli adalah sebagai berikut:
 - 1) Pertemuan pertama: anyaman keranjang dibuat renggang (tembus pandang), anyaman rotan lebih dipererat, penampilan masih kurang rapi.
 - 2) Pertemuan kedua: seharusnya diberi rajut seperti halnya bolabasket, dan rajut harus berwarna warni.
 - 3) Pertemuan ketiga: saran tidak ada validasi ahli sarana prasarana. Alat dapat digunakan sebagai uji coba skala kecil.
- c. Validasi Ahli Materi Pembelajaran
Validasi ahli materi pembelajaran dengan Sugeng Prayugo. S.Pd. Validasi ahli pembelajaran dilakukan secara keseluruhan dalam 2 tahap pertemuan. Secara singkat uraian masukan dari ahli materi adalah sebagai berikut:
 - 1) Tahap pertemuan pertama: Warna rajut kurang menarik. Kesimpulan: dapat digunakan uji coba dalam skala kecil dengan perbaikan.
 - 2) Tahap pertemuan kedua: saran tidak ada dari validasi ahli. Kesimpulan: dapat digunakan dalam uji coba skala kecil tanpa perbaikan.
- d. Ujicoba Skala Kecil
Ujicoba skala kecil dilakukan di SDN Baluwerti 3 Kediri dengan melibatkan 8 anak setelah dilakukan validasi ahli sarana prasarana dan ahli materi.
Hasil uji skala kecil dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel.2 Skala Persentasi Uji Coba Skala Kecil

Prosentase Pencapaian	Rentang Nilai	Interprestasi	Nilai	Frekuensi
76-100 %	13,5-16	Sangat layak	14-15	2
56-75 %	11-12,5	Layak	11-12	5
40-55 %	8,5-10	Cukup layak	1-8	1
0-39 %	6-7,5	Kurang layak	-	-
Jumlah				8 anak

Berdasarkan data tabel di atas diperoleh 2 anak berada pada interpretasi sangat layak, 5 anak berada pada interpretasi layak dan 1 anak berada pada interpretasi cukup layak dan tidak ada siswa berada pada interpretasi kurang layak.

e. Uji Coba Skala Besar

Uji coba kelompok besar, peneliti melibatkan subyek sebanyak 24 anak kelas V yang berasal dari SDN Baluwerti 3, SDN Pakunden 3 dan SDN Ketami 1. Masing-masing sekolah di ambil 8 anak dari sekolahan tersebut. Hasil uji coba kelompok besar dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3 Skala Prosentase Uji Coba Skala Besar

Prosentase Pencapaian	Rentang Nilai	Interprestasi	Nilai	Frekuensi
76-100 %	13,5-16	Sangat layak	14-15	6
56-75 %	11-12,5	Layak	11-12	16
40-55 %	8,5-10	Cukup layak	9	2
0-39 %	6-7,5	Kurang layak	-	-
Jumlah				24 anak

Berdasarkan table di atas, yaitu pada ujicoba skala besar didapatkan hasil bahwa 6 siswa berada pada interpretasi sangat layak, 16 siswa berada pada interpretasi layak dan 2 siswa berada pada interpretasi cukup layak serta tidak ada siswa yang berada pada interpretasi kurang layak.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk pengembangan sarana prasarana belajar sepaktakraw bagi anak sekolah dasar di Kota Kediri yang melibatkan tiga sekolah di Kediri. Tahap-tahapan dalam proses penelitian ini adalah: proses awal pembuatan keranjang jaring, validasi ahli sarana, validasi ahli materi, uji coba skala kecil, pembuatan keranjang jaring setelah kelayakan ahli dan uji coba skala besar.

Pengembangan sarana belajar sepaktakraw dengan keranjang jaring bagi anak sekolah dasar kelas V di Kota Kediri mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar permainan sepaktakraw. Hal ini dapat disimpulkan melalui hasil uji coba skala besar bahwa, 6 siswa berada pada interpretasi “sangat layak” dengan presentase pencapaian 76-100 %, 16 siswa berada pada interpretasi “layak” dengan presentase 56-75 %, sedangkan yang berada pada interpretasi “cukup layak” adalah 2 siswa dengan presentase pencapaian sebesar 0-39 %.

Dari beberapa kesimpulan tersebut di atas disebabkan oleh beberapa factor, yaitu antara lain:

1. Siswa menilai bahwa permainan dengan memasukkan ke keranjang jaring melalui permainan sepaktakraw mudah dan menarik dilakukan siswa.
2. Siswa menilai bahwa keranjang jaring menarik (rajut berwarna, terbuat dari bahan rotan/bambu) dan berbeda dari permainan aslinya yaitu sepaktakraw dengan net.
3. Siswa menilai bahwa keranjang jaring mudah untuk dipindah-pindah dan tidak harus dilapangan terbuka, dibawah pohon pun atau ruang in door pun bisa dilakukan.

Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan sarana belajar melalui keranjang jaring dapat digunakan sebagai bentuk modifikasi permainan sepaktakraw khususnya ketertarikan anak dalam belajar keterampilan dasar sepaktakraw. Hasil validasi ahli sarana prasarana dan ahli materi menunjukkan keranjang jaring dengan bentuk seperti ring basket dengan rajut berwarna warni dapat digunakan sebagai uji coba skala kecil tanpa perbaikan. Uji



coba dalam skala besar dengan melibatkan 24 siswa menunjukkan bahwa keranjang jaring dengan kondisi dengan rajut berwarna-warni layak digunakan sebagai sarana modifikasi belajar bermain sepak takraw di Sekolah Dasar di Kota Kediri. Keranjang jaring dengan diameter 42 sentimeter dengan ketinggian atau lebar 12 sentimeter serta panjang rajut warna 40 sentimeter sangat menarik dan mampu memberikan dampak positif bagi anak SD dalam belajar sepak takraw.

Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu:

1. Permainan dengan keranjang jaring akan mampu mendukung tercapainya tujuan dari kegiatan pembelajaran sepak takraw pada siswa kelas V di Sekolah Dasar di Kota Kediri.
2. Keranjang jaring diharapkan mampu meningkatkan semangat, minat siswa di Kota Kediri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sepak takraw baik di sekolah maupun di klub-klub sepak takraw.
3. Keranjang jaring diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa di Kota Kediri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Penjaskes pada materi olahraga sepak takraw di sekolah.

Keterbatasan Hasil Penelitian

Penelitian ini sudah dilakukan dengan sebaik-baiknya, namun masih memiliki beberapa keterbatasan dan kekurangan, diantaranya:

1. Peneliti belum mampu dalam melakukan proses penganyaman keranjang yang terbuat dari rotan dan bambu, sehingga harus membutuhkan ahli anyam atau pusat kerajinan bambu rotan.
2. Uji coba yang dilakukan hanya dilakukan pada tiga sekolah yang memiliki pembinaan sepak takraw usia dini.
3. Proses penganyaman rajut jaring kadang tidak sesuai dengan lubang yang terdapat pada anyaman bambu rotan dan kadang kala untuk warna rajut tidak sama dikarenakan saat pembelian stok barang tidak ada. Warna rajut ada tiga yaitu merah, kuning dan hijau.

Saran-saran

Berdasar kesimpulan di atas, saran yang dapat disampaikan adalah:

1. Diharapkan dalam pemberian materi Guru ataupun pelatih agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan sarana prasarana kebutuhan materi pembelajaran. Selain juga kreatifitas, diharapkan Guru mampu menciptakan model baru tentang pengembangan sarana prasarana olahraga untuk mengatasi keterbatasan alat dilapangan.
2. Bagi para peneliti yang melakukan penelitian dalam bentuk dan tujuan yang sama, diharapkan agar menggunakan sampel atau subyek yang lebih besar dengan variable yang lain, sehingga diharapkan hasil penelitian lebih baik dari saat ini.

Daftar Pustaka

- Engel, Rick. 2010. *Dasar-dasar Sepak Takraw (Intruksi Lengkap/Panduan Melatih Sepaktakraw)*. Pakar Raya Pustaka. Bandung
- Mutiah, Diana. 2012. “ *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* “. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Putra, Nusa. 2015. “ *Research and Development (Penelitian dan Pengembangan : Suatu Pengantar)* “. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.



- Sofyan Hanif, Achmad.2015. “ *Kepelatihan Dasar Sepak Takraw*”. PT. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Sugiyanto, 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Penerbit Universitas Terbuka Depdikbud Jakarta.
- Sulaiman, 2008. “ *Sepak Takraw : Pedoman bagi Guru olahraga, Pembina, pelatih dan atlet* ”. Unnes Press. Semarang.