

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembinaan sepaktakraw salah satunya dapat dilakukan di sekolah melalui kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan jalur pembinaan, dalam satu sistem terpadu terutama dalam memperkuat landasan pembinaan prestasi olahraga agar regenerasi prestasi terus tercipta dan berlangsung pada kegiatan di Sekolah terbina dengan baik.

Sekolah Dasar Negeri Aglik terdapat beberapa macam jenis ekstrakurikuler. Adapun kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SD Negeri 2 Aglik antara lain : sepakbola, bolavoli, seni musik, pramuka, dan sepaktakraw. Namun salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang tidak begitu digemari oleh siswa adalah ekstrakurikuler sepaktakraw, karena siswa di SD Negeri 2 Aglik kebanyakan menyukai permainan yang masih marak dimainkan oleh masyarakat banyak yaitu sepakbola.

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu kegiatan di luar jam pelajaran sekolah dan sebagai wahana untuk menampung, menyalurkan dan pembinaan minat, bakat serta kegemaran siswa dalam olahraga. Supaya pembinaan prestasi olahraga dapat direncanakan dengan baik maka perlu diketahui lebih dahulu minat siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler khususnya dicabang sepaktakraw.

Ekstrakurikuler sepaktakraw di SD Negeri 2 Aglik dilakukan 3 kali dalam 1 minggu, yaitu pada hari Selasa, Kamis dan Sabtu mulai pukul 15.00 - 17.00. Bermacam-macam bentuk latihan yang dilakukan, mulai dari

keterampilan dasar, kerjasama, dan taktik dalam bertanding. Untuk dapat menguasai teknik dasar bermain sepaktakraw dengan baik membutuhkan waktu yang cukup lama, masing-masing siswa membutuhkan waktu yang berbeda. Bakat, minat dan kesungguhan dalam berlatih sangat menentukan dalam penguasaan keterampilan bermain sepaktakraw.

Ekstrakurikuler tahun ini belum menunjukkan hasil yang maksimal dikarenakan siswa yang kurang disiplin dalam latihan dan berbagai macam alasan siswa tidak masuk ekstrakurikuler, sehingga peneliti tertarik untuk mengetahui seberapa jauh tingkat keterampilan bermain sepaktakraw siswa SD Negeri 2 Aglik Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo yang mengikuti ekstrakurikuler sepaktakraw.

Untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain sepaktakraw, maka perlu diadakan sebuah tes. Menurut Adang Suherman (2002: 20), tes adalah suatu alat untuk memperoleh informasi berupa sifat suatu objek atau manusia. Secara umum suatu tes memiliki fungsi untuk mengukur tingkat perkembangan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah menempuh proses belajar dalam jangka waktu tertentu, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi mengenai proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan.

Ekstrakurikuler di SD Negeri Aglik sudah berjalan lama, akan tetapi sampai saat ini belum pernah dilakukan tes untuk mengukur tingkat keterampilan bermain sepaktakraw, sehingga seberapa jauh tingkat keterampilan dalam proses latihan yang sudah dilaksanakan oleh siswa SD Negeri Aglik sampai saat ini belum di ketahui.

Tes keterampilan sepaktakraw memiliki peran yang sangat penting untuk mendapatkan informasi mengenai kemampuan masing-masing siswa, dapat dijadikan sebagai acuan penyusunan program latihan yang lebih baik. Selain itu, hasil tes juga dapat digunakan sebagai pedoman untuk penempatan posisi siswa dalam formasi sebenarnya. Pemain yang memiliki keterampilan bermain sepaktakraw yang baik, pastinya akan ditempatkan sebagai tekong. Sedangkan yang memiliki kemampuan *smash* yang baik akan ditempatkan sebagai apit kanan atau kiri. Untuk itu, di SD Negeri Aglik perlu diadakan tes keterampilan yang memenuhi syarat valid, reliabel, dan obyektif untuk mengukur tingkat keterampilan bermain sepaktakraw masing-masing siswa agar pembina dapat menetapkan strategi latihan yang lebih baik dan menempatkan siswa dalam posisi yang tepat saat bermain sesuai dengan kemampuan masing-masing. Sehingga setiap siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam bermain sepaktakraw sesuai dengan karakter bermainnya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti tingkat keterampilan bermain sepaktakraw siswa SD Negeri 2 Aglik Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo yang mengikuti ekstrakurikuler sepaktakraw. Penelitian ini menjadi sangat penting dan layak dilakukan, karena penelitian ini merupakan penelitian awal untuk memperoleh informasi yang lebih komprehensif terhadap hasil dari latihan yang telah dilakukan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Peserta ekstrakurikuler sepaktakraw di SD Negeri 2 Aglik kurang disiplin dalam mengikuti ekstrakurikuler sepaktakraw.
2. Ekstrakurikuler sepaktakraw di SD Negeri 2 Aglik kurang begitu digemari oleh siswa.
3. Kurangnya sarana dan prasarana dalam pembelajaran ekstrakurikuler sepaktakraw
4. Belum diketahui tingkat keterampilan bermain sepaktakraw siswa SD Negeri 2 Aglik Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo yang mengikuti ekstrakurikuler sepaktakraw

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka perlu di adakan pembatasan masalah. Hal ini dimaksudkan untuk memperjelas permasalahan yang akan di teliti, yaitu pada tingkat keterampilan bermain sepaktakraw siswa SD Negeri 2 Aglik Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo yang mengikuti ekstrakurikuler sepaktakraw.

D. Rumusan Masalah

Atas dasar pembatasan masalah di atas, masalah dalam skripsi ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “seberapa besar tingkat keterampilan bermain sepaktakraw siswa SD Negeri 2 Aglik Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepaktakraw?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain sepaktakraw siswa SD Negeri 2 Aglik Kecamatan Grabag Kabupaten purworejo yang mengikuti ekstrakurikuler sepaktakraw.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini tentunya harus membawa dampak manfaat bagi siapa saja, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berhubungan dengan masalah-masalah khususnya mengenai tingkat keterampilan bermain sepaktakraw.

b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan acuan dalam pelaksanaan penelitian sejenis di masa yang akan datang.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini sangat bermanfaat untuk memperluas pengetahuan dan wawasan baru sebagai bekal masa depan yang lebih baik.

b. Bagi siswa

Dapat mengetahui tingkat keterampilan bermain sepaktakraw sehingga diharapkan setelah mengetahui tingkat kemampuan bermain

sepaktakraw dapat meningkatkan keterampilan bermain sepaktakraw untuk berprestasi.

c. Bagi sekolah

Dapat dijadikan acuan oleh pihak sekolah untuk membuat program meningkatkan prestasi bermain sepaktakraw, sehingga kegiatan ekstrakurikuler di SD Negeri 2 Aglik Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo dapat menjadi lebih baik.