



BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Alat bantu mengajar dapat menimbulkan rangsangan dan keinginan para siswa untuk mengetahui lebih dalam tentang sesuatu aspek pengajaran di samping dapat menjadikan pembelajaran pengajaran lebih menarik dan berkesan. Penggunaan alat bantu mengajar akan mendukung metode pengajaran untuk lebih efektif dan berperan menunjang peningkatan penguasaan keterampilan para pemain, apa lagi jika yang terlibat adalah pemain pemula.

Sebenarnya alat bantu mengajar merupakan sesuatu yang tidak dapat terpisahkan dari proses pembelajaran dan pengajaran. Alat bantu mengajar merupakan satu bagian yang padu dalam proses tersebut. Alat bantu bertujuan meningkatkan hubungan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dapat membantu mempercepat proses pemahaman mereka. Hal ini juga berlaku dalam mengajarkan atau melatih keterampilan dasar smash teknik gunting dalam sepak takraw.

Perkembangan dan kemajuan alat bantu telah membantu para guru dan pelatih meningkatkan hasil prestasi dan penguasaan keterampilan dasar sesuatu permainan.

Untuk meningkatkan penguasaan keterampilan dasar, program latihan yang diberikan harus disusun secara

sistematis. Latihan yang dimaksudkan oleh penulis di sini merupakan proses belajar karena program ini diberikan pada siswa sekolah dasar dan masih dalam kategori pemain pemula.

Metode latihan yang diberikan pada penelitian ini berbentuk permainan. Bentuk permainan akan menciptakan suasana senang dalam pembelajaran sepak takraw pada pemain pemula sehingga menimbulkan motivasi belajar.

Sewaktu melatih keterampilan baru pada pemain pemula, guru harus mengetahui dan dapat menguasai teori-teori perkembangan anak dari aspek fisik dan psikologisnya. Selanjutnya guru harus dapat mengaplikasikan teori-teori tersebut dalam proses latihan. Secara tidak langsung siswa atau pemain pemula ini diberikan materi latihan smash tanpa merasa jenuh.

Pada umumnya dalam proses latihan tidak memakai alat bantu karena di sekolah belum ada atau keterbatasan pengetahuan tentang alat bantu, pada hal alat bantu dapat dibuat sendiri sesuai dengan kebutuhan.

Dalam penelitian ini penulis akan meneliti alat bantu 'smashing rod' dan alat bantu 'tali' dengan diilhami alat bantu dari cabang olahraga lain. Alat bantu 'smashing rod' berbentuk seperti alat pancing. Pada 'rod'nya dipasangkan katrol agar tali bisa diputar, dan pada tali tersebut dilekatkan penyangkut. Bola takraw bisa disangkut dan diputar pada tali tersebut. Bola akan jatuh apabila sampai

ke ujung `rod' dan pemain akan melakukan smash teknik gunting.

Alat bantu `tali' adalah tali yang digantung pada sebatang kayu yang diikat pada tiang. Ujung tali tersebut juga dilekatkan penyangkut untuk menyangkutkan bola takraw. Ketinggian ujung tali ini bisa dirubah sesuai dengan kebutuhan latihan.

Kedua alat bantu ini masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan. Bagi `smashing rod' kekuatannya adalah latihan yang menggunakan alat bantu ini langsung mengacu pada keterampilan sebenarnya yang digunakan dalam permainan karena dapat menghemat waktu dan tenaga. Namun kelemahannya ialah metoda yang digunakan yaitu metode global. Hal ini kurang cocok untuk melatih pemain pemula dengan keterampilan yang kompleks seperti smash.

Bagi alat bantu `tali', kelebihannya ialah adanya latihan secara bertahap dan progresif. Keterampilan smash dapat dilatih dari yang mudah kepada yang sukar, sedang kelemahan menggunakan alat bantu ini adalah pelatih dan pemain membutuhkan waktu yang lebih lama sebelum pemain bisa menguasai keterampilan smash.

Berdasarkan latar belakang inilah penulis bermaksud untuk mengetahui alat bantu mana yang lebih efektif dalam latihan smash teknik gunting dalam sepak takraw untuk diterapkan pada pemain pemula.

B. Identifikasi Masalah

Penguasaan teknik dasar merupakan keterampilan yang harus dikuasai sebelum bisa memperlihatkan prestasi tinggi. Teknik dasar smash adalah penting untuk mematikan bola dan menambah angka.

Smash terdiri dari beberapa teknik yaitu teknik akrobatik, gunting dan menapak. Di antara ketiga teknik itu, teknik gunting adalah yang paling mudah untuk dikuasai pemain pemula karena untuk mengeksekusikannya adalah lebih mudah. Pemain hanya perlu melompat sambil menyepak bola dengan bagian punggung kaki ke lapangan lawan di belakangnya.

Berdasarkan latar belakang penulisan ini, terdapat alternatif untuk memilih salah satu alat bantu pada latihan smash teknik gunting dalam sepak takraw. Dengan demikian masalah dalam penelitian adalah, "Alat bantu manakah yang lebih efektif pada latihan smash teknik gunting dalam permainan sepak takraw antara 'smashing rod' dan 'tali' untuk diterapkan dalam latihan smash gaya gunting pada pemain pemula sepak takraw berusia 10 hingga 12 tahun di Sekolah Rendah Kebangsaan Jalan Bahagia, Temerloh, Pahang, Malaysia"?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran alat bantu mana yang lebih efektif untuk dapat

digunakan pada latihan smash teknik gunting dalam permainan sepak takraw bagi pemain pemula berusia 10 -12 tahun di Sekolah Rendah Kebangsaan Jalan Bahagia, Temerloh, Pahang, Malaysia.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut,

a. Sebagai pedoman untuk guru dan pelatih dalam mengajarkan teknik smash dalam permainan sepak takraw.

b. Sebagai alat untuk mendiagnosa dan menilai kemampuan pemain pemula pada keterampilan melakukan smash teknik gunting dalam sepak takraw.

c. Untuk mengelompokkan siswa mengikut kecakapan masing-masing agar proses latihan sepak takraw dapat dijalankan dengan efektif.

E. Pembatasan Penelitian

Penulis membatasi penelitian ini sebagai berikut:

a. Latihan smash yaitu dengan teknik gunting menggunakan dua alat bantu yaitu 'smashing rod' dan 'tali'.

b. Populasi penelitian ini dibataskan pada siswa laki-laki berusia 10 hingga 12 tahun di Sekolah Rendah Kebangsaan Jalan Bahagia, Temerloh, Pahang, Malaysia.

Sampel diambil secara acak berstrata yaitu 10 % dari jumlah

siswa kelas empat, 10 % dari jumlah siswa kelas lima dan 10 % dari jumlah siswa kelas enam di sekolah tersebut.

c. Eksperimen dilakukan secara percobaan perbandingan (comparative experiment) yaitu membandingkan data yang diperoleh melalui hasil smash yang dilakukan setiap kelompok pada pre tes dan post tes. Eksperimen ini dilakukan selama dua setengah bulan (18 pertemuan) dengan frekuensi latihan sebanyak tiga kali seminggu.

F. Anggapan Dasar

Anggapan dasar merupakan titik tolak dari proses penelitian yang dilakukan. Dalam hal ini Arikunto (1993:55) mengemukakan anggapan dasar sebagai berikut,

Anggapan dasar adalah sebagai titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik dan sifat kebenaran itu selanjutnya diartikan pula oleh penyelidik dapat merumuskan satu atau lebih hipotesis yang dianggap sesuai dengan penyelidikan .

Dari pengertian tersebut penulis mengemukakan anggapan dasar sebagai berikut,

- a. Keikutsertaan siswa menyiapkan alat bantu akan menimbulkan kegairahan belajar.
- b. Latihan berulang-ulang akan meningkatkan mutu penguasaan keterampilan dasar smash.
- c. Alat bantu 'smashing rod' akan memberikan umpanan yang konsisten.

d. Alat bantu 'smashing rod' dapat melatih 'timing' melakukan smash.

e. Alat bantu 'tali' bisa mengatur ketinggian bola yang akan dismash.

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dan juga sebagai penuntun ke arah penelitian untuk menjelaskan permasalahan yang harus dicari pemecahannya. Mengenai hal ini Arikunto (1993:63) mengatakan,

Apabila peneliti telah mendalami permasalahan penelitiannya dengan saksama serta menetapkan anggapan dasar, maka lalu membuat suatu teori sementara, yang kebenarannya masih perlu diuji (di bawah kebenaran). Ini lah hipotesis.

Berdasarkan anggapan dasar yang telah dikemukakan, penulis mengajukan hipotesis penelitian ini sebagai berikut,

"Alat bantu 'tali' lebih efektif dibandingkan dengan alat bantu 'smashing rod' pada latihan smash teknik gunting dalam permainan sepak takraw pada pemain pemula berusia 10 hingga 12 tahun di Sekolah Rendah Kebangsaan Jalan Bahagia, Temerloh, Pahang, Malaysia".

H. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari salah tafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penulis menjelaskan beberapa istilah:

a. Latihan. Merupakan proses belajar mengajar dan tidak semata-mata berupa "drill" tetapi terdapat unsur bermain untuk meningkatkan minat sampel dan mengurangi rasa jenuh.

b. Prestasi. Pencapaian keterampilan dasar dalam waktu tertentu. Bukan berarti prestasi tinggi sebagaimana umumnya.

c. Sepak takraw. Menurut Depdikbud R.I. (1979:10), "SEPAK berasal dari Bahasa Malaysia yang berarti sepak. TAKRAW berasal dari Bahasa Muangthai yang berarti rotan. Kedua perkataan tersebut digabungkan menjadi sepak takraw yang bermaksud 'sepak bola rotan'. Nama permainan tersebut diresmikan tanggal 27 Maret 1965 di Stadion Negara Kuala Lumpur pada waktu pesta olahraga Asia Tenggara berlangsung".

d. Tekong. Pemain yang melakukan servis dan bertempat di antara pemain apit kanan dan apit kiri.

e. Apit kanan dan apit kiri. Pemain yang melakukan lemparan, umpanan, dan smash yang bertempat di sebelah kanan dan kiri tekong.

f. Mengumpan. Suatu gerak kerja memindahkan bola takraw dari seorang pemain kepada pemain yang lain supaya

ia dapat meneruskan gerak kerja seterusnya seperti smash atau mengumpan kembali.

g. Smash. Sepakan yang keras pada titik yang lebih tinggi lewat net ke lapangan lawan bertujuan untuk mematikan permainan dan menambah angka.

h. Halangan. Gerakan pihak lawan, menghalang atau menahan bola hantaran atau smash lawan dengan tujuan agar bola tersebut dapat dikembalikan ke pihak lawan dan gagal dismash atau dihantar kepadanya lagi.

i. Sepak sila. Adalah teknik dasar menyepak bola takraw dengan menggunakan kaki bagian dalam.

j. Alat bantu 'smashing rod'. Alat bantu yang berbentuk seperti pancing, mempunyai katrol agar tali bisa diputar dan disangkutkan bola takraw untuk diumpan kepada subjek sebelum melakukan smash.

k. Alat bantu 'tali'. Alat bantu berupa tali yang di ujungnya bisa digantung bola takraw dan tali tersebut terjuntaikan pada sebatang kayu yang diikat pada tiang. Ujung tali di mana bola takraw digantung bisa diubah ketinggiannya menurut ketinggian yang cocok bagi subjek.

l. Perejam. Pemain apit kanan atau apit kiri yang melakukan smash ke pihak lawan.

m. Regu. Terdiri dari tiga orang pemain yaitu tekong, apit kanan dan apit kiri.