

C4

PENERAPAN IPTEKS

LAPORAN KEGIATAN  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
(PkM)

TAHUN ANGGARAN 2013

PROGRAM PENERAPAN IPTEKS KEPADA MASYARAKAT

SEPAK TAKRAW PERSAMI *FUN GAME*



Oleh:

|                         |              |                             |
|-------------------------|--------------|-----------------------------|
| Yudanto, M. Pd.         | (Ketua       | NIP. 19810702 200501 1 001) |
| M. Husni Thamrin, M. Pd | (Anggota I   | NIP. 19491110 198103 1 001) |
| Fathan Nurcahyo, M. Or  | (Anggota II  | NIP. 19820711 200812 1 003) |
| Nurhadi Santoso, M. Pd  | (Anggota III | NIP. 19740317 200812 1 003) |

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YCGYAKARTA  
TAHUN 2013

KEGIATAN PPM INI DIBIYAI DENGAN ANGGARAN DIPA UNY TAHUN 2013  
SK DEKAN NO. 138 TAHUN 2013, TANGGAL 3 JUNI 2013  
NO. PERJANJIAN: 12501 / UN 34.16 / PPM / TANGGAL 3 JUNI 2013

40% x 3 = 3 = 0,4

**HALAMAN PENGESAHAN  
HASIL EVALUASI DAN LAPORAN AKHIR KEGIATAN  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PkM)**

Judul Kegiatan : " Sepaktakraw Persami *Fun Game* "

Ketua Tim Pengabdian :  
1. Nama Lengkap : Yudanto, M. Pd  
2. NIP : 19810702 200501 1 001  
3. Pangkat/Golongan : Penata Muda / III c  
4. Jabatan Sekarang : Dosen Pengajar / Lektor Kepala  
5. Fakultas/Jurusan/Prodi : Fakultas Ilmu Keolahragaan / POR / PJKR  
6. Universitas/Institut : Universitas Negeri Yogyakarta

Anggota Tim Pengabdian : 1. Husni Thamrin, M. Pd.  
2. Fathan Nurcahyo, M. Or. @ [ O ] ^  
3. Nurhadi Santoso, M. Pd.

Hasil Evaluasi :  
1. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sudah / belum\*) sesuai dengan rancangan yang tercantum dalam proposal kegiatan pengabdian kepada masyarakat.  
2. Sistematika laporan sudah / belum\*) sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam buku pedoman penulisan laporan kegiatan PkM UNY.  
3. Hal-hal lain sudah / belum\*) memenuhi persyaratan:  
Belum memenuhi dalam hal:.....  
.....  
.....

Kesimpulan:

Yogyakarta, November 2013

Mengetahui:  
Dekan FIK UNY

Koordinator Kegiatan PkM



Rumpis Agus Sudarko., M. S.  
NIP. 19600824 198601 1 001

SB. Pranatahadi, M. Kes.  
NIP. 19591103 198502 1 001

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Judul pengabdian: Sepak Takraw Persami *Fun Game*

### B. Analisis Situasi

Berbicara mengenai ruang lingkup olahraga di negara Indonesia yang meliputi olahraga pendidikan, olahraga rekreasi dan olahraga prestasi (SKN Tahun 2005 no. 3) tentu saja tidak lepas dari proses pendidikan, pembelajaran, dan pelatihan. Olahraga pendidikan tentu saja memberikan kesempatan kepada para guru atau pelatih untuk melakukan *sport search* (penelusuran bakat) dan *talent scouting* (pemanduan bakat) sebagai langkah awal untuk mengarahkan anak pada jalur yang tepat dan menemukan calon atlet pada usia dini. Olahraga rekreasi memberikan sumbangan bagaimana mengolahragakan masyarakat dan menasyarakatkan olahraga sebagai langkah awal dalam pemberdayaan olahraga bagi masyarakat secara umum (*sport for all*). Olahraga prestasi memberikan kesempatan kepada para atlet dan pelatih untuk unjuk kemampuan atau prestasi dalam berbagai jenjang atau level kejuaraan.

Berbicara olahraga permainan sepak takraw dari dalam dunia olahraga pendidikan di sekolah, fakta menunjukkan banyak sekolah dan guru tidak mengajarkan permainan sepak takraw dengan berbagai alasan, seperti: minimnya sarana prasarana, minimnya pengetahuan guru, dan lain-lain. Ketika berbicara olahraga rekreasi di masyarakat, fakta menunjukkan bahwa banyak taman atau tempat olahraga masyarakat (TOM) yang tidak menyediakan dan memberikan fasilitas atau kesempatan kepada masyarakat untuk melakukan olahraga sepak takraw, di samping itu banyak taman atau tempat olahraga yang beralih fungsi bangunan-bangunan pemerintahan atau perekonomian. Selanjutnya ketika berbicara olahraga prestasi, di tingkat regional tidak banyak berdiri klub sepak takraw, tidak ada kompetisi dan jarang ada kejuaraan atau turnamen. Berbicara team nasional sepak takraw selama beberapa tahun terakhir hampir tidak ada yang bisa dibanggakan, baik ditingkat asia tenggara, asia atau bahkan dunia.

Pembinaan cabang olahraga Sepaktakraw di Indonesia di bawah naungan Persatuan Sepaktakraw Seluruh Indonesia (PERSETASI) terus melakukan pembenahan diberbagai lini untuk meningkatkan prestasi salah satunya adalah dengan memperhatikan dan

membina potensi pemain usia dini atau pemain usia muda. Persetasi bekerja sama dengan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga, secara bahu membahu membangun dan mewujudkan tujuan pendidikan dan olahraga melalui kegiatan atau even Pekan Olahraga Pelajar daerah (POPDA), Pekan Olahraga Pelajar Nasional (POPNAS), Olimpiade Olahraga Sekolah Nasional (OOSN) di mana didalamnya mempertandingkan cabang olahraga permainan sepak takraw yang diprogramkan minimal dapat dilaksanakan dalam satu tahun sekali. Selain bertujuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, event-event olahraga tersebut dapat dimanfaatkan untuk melestarikan, memperkenalkan, dan mempertahankan budaya bangsa tentang olahraga permainan sepak takraw. Selain itu event tersebut juga dapat dimanfaatkan untuk mencari bibit unggul dari pemain usia muda mulai tingkat sekolah dasar, menengah maupun mahasiswa. Dengan adanya telusur bakat tersebut diharapkan dalam jangka panjang nanti dapat terbangun prestasi yang membanggakan dari cabang olahraga permainan sepak takraw di Indonesia. Prestasi yang baik dapat terbentuk jika didukung oleh beberapa faktor diantaranya: kualitas atlet (bakat, minat dan motivasi) kualitas latihan, pengalaman pelatih, sarana dan prasarana, temuan dan penelitian dalam olahraga, adanya kompetisi atau pertandingan olahraga yang teratur yang disesuaikan dengan usia dan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak atau atlet.

Prestasi dalam bidang olahraga khususnya cabang olahraga sepak takraw memang sesuatu yang sangat sulit untuk bisa mencapainya. Berbagai program dan terobosan telah banyak dilakukan oleh PB Persetasi sebagai induk organisasi nasional tertinggi yang bertanggung jawab terhadap maju mundurnya prestasi cabang olahraga sepak takraw untuk memperbaiki kondisi tersebut, namun sampai saat ini hasilnya masih nihil. Pembinaan dan pencarian bibit pemain muda sejak usia dini dan kompetisi atau turnamen yang berkualitas adalah salah satu solusi agar prestasi yang diharapkan bisa terealisasi. Permasalahan mengenai jumlah dan kondisi sarana prasarana yang kurang, kurangnya pelatihan bagi pembina dan pelatih, kurangnya jumlah pelatih yang berpengalaman dan berlisensi dalam sepak takraw, dan juga belum optimalnya penghargaan terhadap para pelaku (pelatih dan atlet) dalam cabang olahraga sepak takraw.

Siswa sekolah dasar merupakan asset yang sangat penting dalam artian bahwa siswa sekolah dasar merupakan calon bibit unggul dari pemain usia muda yang dapat ditemukan melalui pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar maupun even pertandingan olahraga dikelompok usia tertentu. Selama ini even olahraga untuk anak sekolah dasar atau anak usia dini sangat minim dilakukan sehingga anak-anak akan minim pengalaman bertanding (rata-rata hanya 1-2 kali pertahun, ex: OOSN dan PORSENI). Dengan adanya fenomena tersebut maka muncullah keprihatinan terhadap kondisi pembinaan olahraga prestasi sepaktakraw di Indonesia pada minimnya jumlah kompetisi atau turnamen sepaktakraw. Melalui kompetisi atau event pertandingan antar Sekolah atau antar perkumpulan menurut pengamatan para tim pengabdian biasanya dapat dijadikan sebagai sarana oleh pelatih, atlet, orang tua, atau *stake holder* sebagai arena untuk mencari bibit unggul, uji diri dan menunjukkan kemampuannya dalam teknik, taktik fisik, pengalaman dan mengontrol emosi untuk menjadi yang terbaik.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan suatu usaha untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan cara mengadakan tambahan event olahraga permainan sepaktakraw dengan tema *Sepak Takraw Persami Fun Game* antar sekolah dasar se-kabupaten Sleman. Dalam kegiatan ini Persami diartikan sebagai pertandingan yang hanya dilaksanakan pada hari Sabtu dan hari Minggu (hanya berlangsung 2 hari). Harapannya setelah mengikuti turnamen *Sepak Takraw Persami Fun Game* bagi guru dan pelatih agar dapat menemukan calon atlet atau bibit unggul dalam sepaktakraw, mengembangkan pengelolaan dan pola pelatihan (program latihan) yang tepat bagi anak usia dini. Selanjutnya bagi siswa sekolah dasar diharapkan memiliki motivasi yang semakin tinggi untuk tetap berlatih, menimba ilmu dan pengetahuan tentang peraturan permainan sepaktakraw, menambah pengalaman dalam bertanding, semakin menyenangkan dan mendalami sepaktakraw, dan nantinya diharapkan mampu meningkatkan keterampilan teknisnya, taktiknya, fisiknya dalam bermain sepaktakraw khususnya dalam mempersiapkan diri di kejuaraan pada tingkat yang lebih tinggi.

## C. Landasan Teori

### 1. Olahraga Permainan Sepaktakraw

#### a. Hakikat Permainan Sepaktakraw Secara Umum

Menurut Sulaiman (2008: 1), sepaktakraw adalah permainan yang menggunakan bola yang terbuat dari rotan (takraw) atau yang sejenisnya (tiruan dari plastik) yang dimainkan oleh 2-3 orang pemain pada setiap timnya. Permainan sepaktakraw dimainkan di lapangan datar yang berukuran panjang 13,40 m dan lebar 6,10m, di mana di tengah-tengahnya dipisahkan oleh net. Perhitungan angka kemenangan pada setiap setnya maksimal 21 point, kecuali pada posisi point 20-20, pemenang ditentukan melalui selisih 2 point sampai batas akhir 25 poin. Dalam permainan sepaktakraw terdapat dua jenis posisi pemain yaitu pelambung (apit) dan penendang (tekong). Jenis permainan sepaktakraw sendiri dibagi menjadi 4 jenis yaitu:

- 1) *Double even* yaitu pertandingan sepaktakraw yang dimainkan oleh 2 orang pemain inti dan 1 pemain cadangan. Pada permainan ini bola dilambungkan sendiri dan ditendang sendiri oleh pemain tekong dari sepanjang belakang garis belakang (*base line*) dan servis secara otomatis dilakukan secara bergantian.
- 2) *Inter regu* yaitu pertandingan sepaktakraw yang dimainkan oleh 3 orang pemain inti dan 1 pemain cadangan. Pada permainan ini bola dilambungkan oleh apit kanan atau apit kiri dan ditendang oleh pemain tekong dari lingkaran yang berada di tengah-tengah lapangan.
- 3) *Hoop* sepaktakraw yaitu pertandingan sepaktakraw pada lapangan berbentuk lingkaran yang berdiameter 4m dengan sasaran memasukkan bola takraw sebanyak-banyaknya pada 3 lingkaran dengan diameter 50cm yang dirangkai menjadi bentuk segitiga yang digantung pada ketinggian 4,75m untuk putra dan 4,50m untuk putri yang dimainkan oleh 5 orang pemain inti dan 1 pemain cadangan selama kurang lebih 30 menit. Setiap bola takraw yang masuk pada lingkaran yang ditentukan secara sah akan mendapatkan skor 10 point.
- 4) *Beach* sepaktakraw yaitu pertandingan sepaktakraw yang dimainkan di lapangan pasir (pantai) oleh 4 orang pemain inti dan 1 pemain cadangan. Pada permainan ini

skor dan ukuran lapangan sama dengan ukuran lapangan sepaktakraw lainnya dan bola dilambungkan sendiri dan ditendang sendiri oleh pemain tekong dari sepanjang belakang garis belakang (*base line*) dan servis secara otomatis dilakukan secara bergantian.

b. Materi Permainan Sepaktakraw Dalam Penjas Di Sekolah Dasar

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian dari pendidikan secara integral/menyeluruh yang lebih mengutamakan aktifitas jasmani dan pembinaan pola hidup sehat untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras, dan seimbang. Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar lebih ditekankan pada: 1) Pemenuhan hasrat untuk bergerak, 2) merangsang pertumbuhan dan perkembangan gerak dan jasmani, 3) memelihara dan meningkatkan derajat kesehatan dan kebugaran jasmani, 4) peningkatan kesehatan dan daya tahan tubuh terhadap penyakit, 5) sebagai wahana rekreasi (penghilang kejenuhan dan stress), 6) menanamkan disiplin, kerjasama, dan sportifitas dalam berolahraga, 7) meningkatkan dan mengembangkan daya tangkal terhadap pengaruh buruk dari luar, (Depdikbud, 1993/1994: 1).

Menurut Yati Murjhani (2012: 8-10), dalam pembelajaran permainan sepaktakraw di sekolah dasar, permainan ini dimodifikasi menjadi permainan sepaktakraw mini. Modifikasi atau perubahan dalam permainan ini meliputi: 1) lapangan: panjang lapangan 6m, lebar lapangan 3m, daerah bebas rintangan 3,5m, 2) garis batas: lebar garis batas tidak lebih dari 1,9cm, garis batas lapangan maksimal 1m, 3) perempat lingkaran untuk melambungkan bola dengan jari-jari 35cm, 4) lingkaran sepak pertama berjari-jari 0,18m dari titik tengah berjarak 1,22m dan dari garis belakang atau garis samping berjarak 1,75m, 5) jaring (net): tinggi 1,35m, 6) bola: terbuat dari bahan anyaman rotan atau sejenisnya, 7) skor, peraturan dan jumlah pemain sama seperti pada permainan sepaktakraw pada umumnya.

Sepak takraw Permainan sepaktakraw merupakan olahraga permainan bola besar yang dapat diajarkan di sekolah-sekolah pada umumnya, untuk sekolah dasar (SD) terutama diajarkan pada jenjang kelas atas (kelas IV, V, dan VI). Pembelajaran

permainan sepak takraw di SD hanya diutamakan pada penguasaan keterampilan gerak dasar saja, belum pada penguasaan teknik dasar.

Sekolah melalui kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP) memasukkan olahraga permainan sepak takraw sebagai salah satu olahraga permainan bola besar yang dapat dipilih sebagai materi pembelajaran. Selanjutnya cakupan materi permainan bola besar di sekolah dasar memuat standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) seperti termuat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1. Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) Permainan Bola Besar SD Kelas Atas**

| No. | Kelas    | Standar Kompetensi   | Kompetensi Dasar   |
|-----|----------|--|--|
| 1.  | Kelas IV | Mempraktikkan gerak dasar kedalam permainan dan olahraga yang sederhana serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.                                   | Mempraktikkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola besar beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta sportifitas dan kejujuran.                        |
| 2.  | Kelas V  | Mempraktekkan berbagai variasi gerak dasar kedalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. | Mempraktekkan variasi teknik dasar salah satu permainan olah raga bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas dan kejujuran.  |
| 3.  | Kelas VI | Mempraktekkan berbagai gerak dasar permainan dan olah raga dengan peraturan yang dimodifikasi, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.              | Mempraktekkan gerak dasar salah satu permainan bola besar dengan koordinasi dan kontrol yang baik dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja sama, sportivitas dan kejujuran. |

Sumber: KTSP SD (2006)

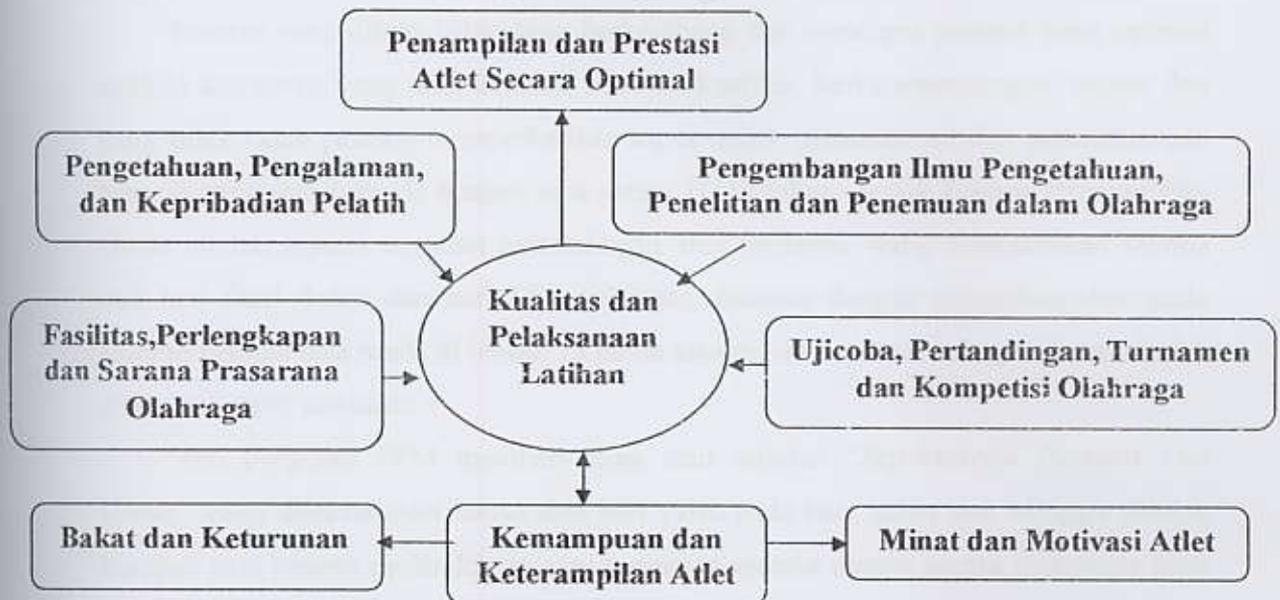
## 2. Faktor – Faktor Penentu Terciptanya Prestasi Dalam Olahraga

Prestasi dalam olahraga adalah tujuan puncak yang akan dicapai oleh organisasi, team, pelatih, atau individu/atlet yang berkecimpung dalam kegiatan olahraga prestasi. Prestasi hanya sering diidentifikasi atau diukur dengan seberapa banyak medali emas, perak atau perunggu yang dapat diperoleh kontingen atau tim dari sebuah event atau pertandingan olahraga, seperti POPDA, POPNAS, OOSN, Sea Games, Asian Games atau Olimpiade, dan lain-lain. Definisi di atas tentu tidak sepenuhnya benar, prestasi

bisa pula diartikan sebagai peningkatan penampilan seorang atlet atau team dalam olahraga prestasi.

Prestasi akan dapat dengan mudah dicapai apabila didukung oleh kesiapan seorang atlet atau team dalam memenuhi secara maksimal faktor-faktor yang berpengaruh terhadap pencapaian prestasi yang terdiri dari: 1) faktor dari dalam yaitu dari atlet itu sendiri, yang meliputi kemampuan dalam hal bakat atau keturunan, kondisi fisik, keterampilan, pemahaman terhadap taktik dan strategi, kondisi psikologi (minat dan motivasinya), 2) faktor dari luar, yang meliputi: a) kondisi fasilitas, sarana-prasarana dan perlengkapan olahraga yang memadai, b) pengetahuan, pengalaman, kompetensi dan kepribadian dari pelatih, c) pengembangan ilmu pengetahuan, penelitian dan penemuan dalam olahraga, serta d) iklim ujicoba, pertandingan, turnamen dan kompetisi yang sehat dan teratur. Faktor-faktor tersebut tidak dapat berdiri sendiri akan tetapi menjadi satu kesatuan yang terpadu di mana masing-masing faktor tersebut saling mendukung untuk mencapai prestasi secara optimal. Satu faktor diremehkan atau hanya memperhatikan satu faktor saja, maka prestasi yang diharapkan akan sulit terealisasi.

Berbicara mengenai struktur prestasi dan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap pencapaian prestasi olahraga dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Bagan Faktor-Faktor Pendukung Olahraga Prestasi  
Sumber: Bompa, 1994

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Pelaksanaan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) “*Sepaktakraw Persami Fun Game*”, ini secara keseluruhan sudah berjalan dengan lancar, meskipun belum sesuai dengan seperti apa yang diharapkan, (misalnya: jadwal pelaksanaan yang mundur dari rencana semula, target jumlah peserta yang kurang). Hal tersebut dikarenakan adanya pemilihan waktu yang kurang tepat yaitu karena bersamaan dengan jadwal pelaksanaan ujian MID semester di SD/MI Se-Kecamatan Godean, Sleman, Yogyakarta. Animo serta antusiasme yang cukup tinggi dari seluruh orang yang terlibat dalam kegiatan ini juga cukup tinggi, hal tersebut ditunjukkan dengan kelancaran dan kesuksesan jalannya kegiatan yang menjunjung tinggi nilai-nilai sportifitas dan *fairplay* dalam olahraga.

### B. Saran-Saran

Setelah kegiatan ini terlaksana dengan baik dan lancar, maka ada beberapa saran yang dapat disampaikan kepada beberapa pihak, antara lain yaitu:

1. Kepada Tim Pengabdian PkM Selanjutnya

Yaitu agar dapat: 1) memilih waktu kegiatan yang tepat agar tidak bersamaan dengan jadwal pelaksanaan ujian atau kegiatan lain yang tidak dapat diganggu gugat, 2) mempertandingkan atau menyelenggarakan even yang lebih besar dan berjejang, mulai dari tingkat gugus, kecamatan, kabupaten, dst, 3) tidak hanya mempertandingkan tingkat sekolah dasar saja (SD/MI) namun juga tingkat yang ada di atasnya (SMP-SMA).

2. Kepada Pengurus KKG dan para Guru Penjas Orkes

Yaitu agar dapat: 1) menjadikan program kegiatan PkM ini atau yang sejenisnya sebagai salah satu agenda rutin yang dapat diselenggarakan pada setiap semester dengan mengadakan pertandingan antar kelas (*class meeting*), 2) menjadikan kegiatan PkM ini sebagai wahana atau ajang untuk mengenalkan anak dan mencari bibit unggul dalam cabang olahraga sepaktakraw, 3) menjadikan kegiatan PkM ini sebagai wahana

atau ajang untuk mempererat tali silaturahmi, menimba ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam cabang olahraga sepak takraw khususnya.

### 3. Kepada Para Wasit Sepaktakraw

Yaitu agar dapat: 1) mensosialisasikan, mengaplikasikan dan mengajarkan mengenai peraturan-peraturan terbaru dalam permainan sepak takraw, 2) agar selalu menjunjung tinggi nilai-nilai sportifitas dan *fairplay* melalui kegiatan PkM ini, 3) agar dapat memanfaatkan ajang kegiatan PkM ini sebagai tempat untuk berlatih dan pemanasan untuk menghadapi even yang lebih besar lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam Maulana. (2007). *Olahraga Dynamis*. Solo: Tiga Serangkai.
- Alex Gunur. (1979). *Manajemen (kerangka-kerangka pokok)*. Jakarta: Bharata Karya Aksara.
- Hersey P. dan Blanchard K.H. (1988). *Management of organizational behavior utilizing human resource*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, Inc.
- Ibnu Syamsi. S. U. (1994). *Pokok-pokok organisasi dan manajemen*. Jakarta: Rineka Cipta.
- M. Furqon H. (2002). *Pembinaan Olahraga Usia Dini*. Surakarta: Pusat Penelitian Dan Pengembangan Keolahragaan (Puslitbang-OR) Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Parks Janet B., Zanger Beverly R. K., & Quarterman Jerome. (1998). *Contemporary sport manajement*. USA: Human Kinetics.
- Rusli Lutan. (2000). *Strategi belajar mengajar pendidikan jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- Sukintaka. (2000). *Administrasi pendidikan jasmani*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.
- Sulaiman. (2008). *Permainan Sepaktakraw Modern*. Bandung: CV. Alfabeta Crawn.
- Tudor O. Bempa. (1994). *Metodologi Latihan*. Amerika: McGraw-Hill Companies.
- Yati Murjhani. (2012). *Pembelajaran Permainan Sepaktakraw Untuk Anak SD Sederajat*. Bandung: Umbara Sella