



Meningkatkan Pengetahuan Sepak Takraw Siswa di SD Negeri 2 Kota Bengkulu Melalui Sosialisasi Permainan Sepak Takraw

Sulastri¹, Asri Indrawati², Riska Delvina³, Diki Permana⁴, Doni Setiawan⁵, Rholan Sumardi⁶

^{1,2,3,4,5,6} Ilmu Pendidikan/Pendidikan Jasmani, Universitas Bengkulu,
Indonesia, 38371

E-mail koresponding: sulastriiphsl@gmail.com

Abstrak

Permasalahan utama yang dihadapi mitra adalah peserta didik SD Negeri 2 Kota Bengkulu adalah masih rendahnya tingkat pengetahuan permainan Sepak takraw. Peserta dalam kegiatan pelatihan ini adalah 21 peserta yang mana terdiri dari peserta didik laki-laki dan peserta didik perempuan yang berusia 10-12 tahun. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada 14 Desember 2022, waktu 08.00–11.30 WIB. Tahapan dalam kegiatan ini adalah melakukan perizinan kepada pihak sekolah, presentasi dan pengisian angket untuk melihat tingkat pengetahuan permainan sepak takraw, praktek dan pendampingan, perlombaan sepak takraw melalui modifikasi permainan sepak takraw dan evaluasi. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah deskriptif kualitatif, dimana dalam kegiatan ini terdiri dari; ceramah, pengisian angket, diskusi, demonstrasi dan evaluasi. Berdasarkan hasil analisis pada kegiatan ini dapat disimpulkan bahwa sosialisasi (pengabdian kepada masyarakat) diterima dengan baik dan bisa menjadi sarana bagi SD Negeri 2 Kota Bengkulu untuk memulai mengenal dan melakukan permainan sepak takraw.

Kata kunci: olahraga, peserta didik, sosialisasi, sepak takraw.

Abstract

The main problem faced by partners is the students of SDN 2 Bengkulu City, namely the low level of knowledge of the game Sepak takraw. Participants in this training activity were 21 participants which consisted of male students and female students aged 10-12 years. This community service activity was carried out on December 14, 2022, 08.00–11.30 WIB. The stages in this activity were licensing the school, presentations and filling out questionnaires to see the level of knowledge of the takraw game, practice and mentoring, takraw competition through modifications to the takraw game and evaluation. The method used in this service is qualitative descriptive, which in this activity consists of; lectures, filling out questionnaires, discussions, demonstrations and evaluations. Based on the results of the analysis of this activity, it can be concluded that socialization (community service) was well received and could be a means for SD Negeri 2 Bengkulu City to get to know and play takraw games.

Keywords: sports, students, outreach, sepak takraw.

PENDAHULUAN

Olahraga adalah bagian penting dari kehidupan. Dengan berolahraga, seseorang dapat meningkatkan kebugaran atau kondisi fisiknya sehingga dapat melakukan aktivitas sehari-hari tanpa terlalu lelah. Melalui olahraga dapat ditumbuhkan individu-individu yang bugar secara fisik dengan karakter disiplin dan sportif, yang pada akhirnya akan menghasilkan individu-individu yang berkualitas (Sigid, 2014). Selain perhatian dan dukungan pemerintah, juga mendukung perkembangan olahraga di Indonesia, salah satunya olahraga takraw. Hal ini membuat perkembangan olahraga di



Indonesia nampak semakin maju. Hal ini tidak terlepas dari peran serta masyarakat yang semakin sadar dan mengerti akan pentingnya dan fungsi olahraga itu sendiri.

Sepak takraw merupakan permainan yang sudah tidak asing didengarkan di kalangan masyarakat, khususnya di negara kita Indonesia. Sepak takraw atau sering disebut sepak raga diresmikan pada tanggal 27 Maret 1965 di Stadion Negara Kuala Lumpur pada saat pesta olahraga Asia Tenggara (Oktavrianto & Noordia, 2020).

Di Indonesia olah raga sepak takraw yang pada awalnya bermula dari permainan yang sangat sederhana dan sering disebut sebagai bola rotan tidak mempunyai peraturan permainan dan pertandingan yang sekomplit peraturan seperti sekarang, namun dengan perkembangan zaman sepak takraw sudah menjadi salah satu olahraga yang sudah terstruktur di Indonesia. Sepak takraw memiliki aturan dan beberapa teknik yaitu seperti sepak sila, cungkil, heading dan lain sebagainya (Alfiandi et al., 2018; Setiawan et al., 2022).

Pada saat ini sepak takraw termasuk pembelajaran yang ada di sekolah mulai dari SD, SMP, dan SMA. Selain mengajarkan tentang prestasi sekolah tentunya mengajarkan tentang pengetahuan yang mendalam kepada peserta didik. Pengetahuan adalah suatu hasil tau dari manusia atas penggabungan atau kerjasama antara suatu subyek yang mengetahui dan objek yang diketahui. Segenap apa yang diketahui tentang sesuatu objek tertentu dalam (Gufron, 2021).

Namun setelah kami melakukan observasi dalam kenyataannya masih banyak sekolah yang belum mengetahui apa itu? sepak takraw, baik dari teknik dasar maupun pengetahuan tentang sepak takraw. Dalam pengabdian ini yang kami tuju pertama kalinya yaitu di tingkatan Sekolah Dasar (SD). Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 Kota Bengkulu adalah wadah pertama kami untuk melihat tingkat pengetahuan peserta didik mengenai permainan sepak takraw. Pengambilan tempat pengabdian ini adalah karena setelah dilakukannya magang selama 2 bulan di SD Negeri 2 Kota Bengkulu ini tidak pernah di ajarkan permainan sepak takraw, sedangkan di Silabus pembelajaran sepak takraw ini merupakan bagian dari permainan bola kecil. Maka dari itu kami melakukan sosialisasi tingkat pengetahuan sepak takraw SD Negeri 2 Kota Bengkulu.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di lapangan SD Negeri 2 Kota Bengkulu, Kecamatan Ratu Samban, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu pada tanggal 14 Desember 2022. Jumlah peserta yang terlibat dalam kegiatan pengabdian berjumlah 21 siswa berusia 10 hingga 12 tahun dan sample yang digunakan adalah peserta didik kelas 5A SD Negeri 2 Kota Bengkulu. Kegiatan ini dilaksanakan pada pagi hari yaitu pada pukul 08.00-10.30 WIB. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah deskriptif Kualitatif, dimana dalam kegiatan ini terdiri dari; ceramah, pengisian angket, diskusi, demonstrasi dan evaluasi. Pada awal sampai berakhirnya kegiatan, tim pengabdian memberikan angket kepada peserta didik tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan yang telah dilaksanakan (Hanifah et al.,



2020). Penghitungan penilaiain dari jumlah rata-rata sebelum dan sesudah sosialisasi digunakan dalam metode akhir, dikenal sebagai evaluasi atau analisis data. Program pengabdian (sosialisasi) pada tingkat pengetahuan permainan sepak takraw di SD Negeri 2 Kota Bengkulu dikatakan berhasil apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata sesudah dan sebelum sosialisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hal pertama yang di lakukan adalah memberikan angket berupa butiran test pengetahuan tentang sepak takraw kepada peserta didik, setelah di isi kemudian langsung menyampaikan materi yang beruntun dengan menggunakan metode ceramah dan bantuan media pembelajaran yaitu berupa pemaparan video dalam kelas. Dalam pemaparan media perangkat pembelajaran berupan PPT dan penambahan video. Poin-poin yang terdapat pada PPT di ambil dan di ringkas secara terperinci, dengan pengabilan materi-materi yang terbaru dan terpercaya sehingga lebih memudahkan pada saat pemberian materi kepada peserta didik.

Seperti yang di ungkapkan oleh (Nurussilmah et al., 2020) bahwasannya proses pembelajaran yang tidak beruntun atau tidak terurut dari hal yang dasar menuju hal yang kompleks membuat peserta didik merasa kebingungan dan sukar untuk menerima materi yang lebih kompleks. Maka dari itu, dengan memberikan materi yang ringaks dan terperinci serta degan pemberian materi yang beruntun maka peserta didik akan lebih memahami materi yang diberikan (Pratama & Sakti, 2020). Apalagi dengan penambahan video maka akan lebih memberikan penjelasan yang baik kepada peserta didik (Pritandhari & Ratnawuri, 2015). Selain itu, penggunaan video akan mempermudah mempermudah peserta didik dalam mengakses materi (Nesia et al., 2022). Penjelasan berawal dari pengertian, struktur organisasi secara singkat, aturan terbaru hingga teknik yang terbaru. Berikut adalah poto dukementasi keberlangsungan kegiatan:



Gambar 1. Pengisian Quesioner



Gambar 2. Permainan Lika-Liku Sila



Gambar 3. Permainan Hentak Bumi



Gambar 4. Permainan Tendangan Kereta Api

Agenda selanjutnya adalah menggunakan permainan untuk menunjukkan teknik dasar setelah materi disampaikan. Setiap peserta sosialisasi diminta untuk mencoba teknik dasar sepak takraw secara berkelompok untuk demonstrasi. Demonstrasi dilakukan dengan cara, yaitu: a) tim pengabdian membagi kelompok remaja yang terdiri dari 5 orang, b) latihan dasar sepak takraw dilakukan selama 10 menit secara bersama-sama, c) kemudian setelah melakukan latihan peserta didik kembali ke kelompok masing-masing.

Lomba antar peserta merupakan kegiatan selanjutnya, setelah pemaparan materi dan peragaan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta tentang permainan sepak takraw, memberikan pengalaman melakukan pertandingan, dan melatih keterampilan bermain (Nopiyanto & Raibowo, 2020). Pertandingan dimulai dengan cara: a) pada permainan pertama kelompok yang dipertandingkan adalah kelompok satu dan kelompok dua dengan nama permainan tendangan kereta api, b) permainan selanjutnya yaitu lika liku sila di mana kelompok yang dipertandingkan yaitu kelompok tiga dan kelompok empat, c) permainan yang terakhir adalah permainan hentak bumi permainan ini mempertandingkan kelompok yang menang pada permainan pertama dan permainan kedua sebelumnya. Setelah melalui pertandingan yang sangat sengit antar 4 tim didapatkan bahwa yang menjadi juara 1 adalah kelompok 2, juara 2 kelompok 4 dan juara bersama adalah kelompok 1 dan kelompok 3.

Tim pengabdian mengevaluasi kegiatan setelah setiap rangkaian sosialisasi selesai. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa SD Negeri 2 Kota Bengkulu memperoleh pengetahuan permainan takraw melalui sosialisasi. Hasil pengumpulan data berbasis kuesioner menjadi dasar evaluasi. Hasil evaluasi disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Program Sebelum dan Sesudah Sosialisasi

Indikator	Penilaian	
	Pre-test	Post-test
Pengetahuan	15%	87%



Berdasarkan tabel 1 di atas, maka hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa di SD Negeri 2 Kota Bengkulu dapat menerima sosialisasi permainan sepak takraw, dan persentasenya berubah setelah sosialisasi. Dari 15% menjadi 87% terjadi peningkatan indikator pengetahuan. Pada dasarnya pengetahuan akan berkembang dan semakin beragam jika melalui proses berbasis pengalaman (Mardhiyana & Sejati, 2016). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Hal ini dikarenakan tim pengabdian memberikan informasi yang detail dan menggunakan arti kata yang sederhana untuk memudahkan peserta dalam memahami informasi tersebut. Siswa di SD Negeri 2 Kota Bengkulu hendaknya terus mempersiapkan dan mengaplikasikan materi agar tidak hilang (Bujang et al., 2021).

Foto bersama dengan seluruh peserta, dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini.



Gambar 5. Foto Bersama Pengabdian

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan dapat disimpulkan bahwa siswa SD Negeri 2 Kota Bengkulu lebih banyak mengenal sepak takraw melalui sosialisasi. Peserta didik yang mengikuti kegiatan ini adalah peserta didik yang berusia 10 sampai 12 tahun. Maka dari itu, disarankan kepada tim pengabdian selanjutnya yang akan melakukan kegiatan serupa dan diharapkan dapat lebih memodifikasi permainan dalam memperkenalkan permainan sepak takraw pada peserta didik khususnya di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru PJOK dan peserta didik di SDN 2 Kota Bengkulu yang telah berpartisipasi serta telah bersedia berkolaborasi dalam mengikuti program sosialisasi.



DAFTAR PUSTAKA

- Alfiandi, P., Ali, N., & Wardoyo, H. (2018). Pengembangan Model Latihan Sepak Sila Pada Permainan Sepak Takraw. *Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education*, 2(2), 111–126. <https://doi.org/10.21009/JSCE.02205>
- Bujang, J. S., Sulastri, S., & Pradita, I. A. (2021). Olahraga Voli Sebagai Sarana Mengurangi Aktivitas Game Online Bagi Remaja Di Desa Jambat Akar Kabupaten Seluma. *Jurnal Dharma Pendidikan Dan Keolahragaan*, 1(1), 7–18. <https://doi.org/10.33369/dharmapendidikan.v1i1.15834>
- Gufon, G. (2021). *HUBUNGAN PENGETAHUAN DASH (DIETARY APPROACH TO STOP HYPERTENSION) DENGAN KEJADIAN HIPERTENSI SISISTOLIK (Studi di Wilayah Kerja Puskesmas Burneh Kabupaten Bangkalan)* [PhD Thesis]. STIKes Ngudia Husada Madura.
- Hanifah, H., Susanti, S., & Adji, A. S. (2020). Perilaku dan karakteristik peserta didik berdasarkan tujuan pembelajaran. *Manazhim*, 2(1), 105–117. [10.36088/manazhim.v2i1.638](https://doi.org/10.36088/manazhim.v2i1.638)
- Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. W. (2016). Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu melalui model pembelajaran berbasis masalah. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 672–688.
- Nesia, A. A., & eko Nopiyanto, Y. (2022). Pengaruh Latihan Menggunakan Media Audio visual Terhadap Peningkatan Teknik Dasar Passing Bawah Bola Voli Pada Ekstrakurikuler di SMA Negeri 7 Kota Bengkulu. *SPORT GYMNASTICS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 3(2), 193–203. <https://doi.org/10.33369/gymnastics.v3i2.22957>
- Nopiyanto, Y. E., & Raibowo, S. (2020). Pelatihan Olahraga Futsal sebagai Sarana Mengurangi Aktivitas Game Online pada Anak-Anak di Kelurahan Mangunharjo. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), 114–124. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v1i2.264>
- Nurussilmah, R., Santi, V. M., & Aziz, T. A. (2020). Pengaruh Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari Tingkat Kemampuan Awal Matematika Siswa SMK. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 4(2), 26–34. <https://doi.org/10.21009/jrpms.042.04>
- Oktavrianto, D., & Noordia, A. (2020). Pengaruh Status Hidrasi terhadap Kemampuan VO2max Atlet Putra Cabang Olahraga Sepak Takraw SMAN Olahraga Jawa Timur. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 8(2).



- Pratama, D. P. A., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan media pembelajaran handout digital berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(1), 15–28. DOI: <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i1.25327>
- Pritandhari, M., & Ratnawuri, T. (2015). Evaluasi penggunaan video tutorial sebagai media pembelajaran semester iv program studi pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(2). <http://dx.doi.org/10.24127/ja.v3i2.329>
- Setiawan, F. R., Sugihartono, T., & Nopiyanto, Y. E. (2022). Kontribusi Daya Ledak Otot Tungkai Terhadap Kemampuan Smash Atlet Sepak Takraw Pada Ekstrakurikuler di Smp Negeri 12 Kota Bengkulu. *SPORT GYMNASTICS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 3(2), 226-239. <https://doi.org/10.33369/gymnastics.v3i2.22734>
- Sigid, P. (2014). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sepak Takraw Melalui Permainan Krawnis Pada Siswa Kelas V SDN 01 Depok Kecamatan Siwalan Kabupatenpekalongan Tahun 2013. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 3(4).