



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 3820-3827

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Permainan Krawnjang Terhadap Keterampilan Umpan Dalam Permainan Sepak Takraw

Mohammad Sabransyah^{1✉}, Abdillah²

Program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi, Universitas PGRI Pontianak

Email: Sabran.pjkr@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Krawnjang Terhadap Keterampilan Umpan dalam Permainan Sepak Takraw Pada Atlet Rengit Renger Club Pontianak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimen, Penelitian pre-eksperimen merupakan penelitian yang di maksudkan untuk mengetahui ada tidak adanya akibat dari "suatu" yang dikenakan pada subjek, Desain penelitian yang digunakan yaitu "One Group Pretest and Posttest Design", Penelitian ini dilaksanakan di Club Sepak Takraw Rengit Renger Pontianak, teknik sampelnya menggunakan total sampling yaitu dengan jumlah sampel sebanyak 15 Atlet, Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Tes dan pengukuran, Instrumen tes yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu Tes keterampilan umpan sepak takraw. Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data dapat disimpulkan sebagai berikut, Kemampuan umpan sepaktakraw sebelum diberikan permainan krawnjang tes awal (*Pretest*) 1505,80 dengan standard deviasi 685,72. Kemampuan umpan sepaktakraw sesudah diberikan permainan krawnjang maka diperoleh nilai rata-rata adalah 2133,00 dengan standard Deviasi 123,59. Terdapat pengaruh permainan krawnjang terhadap kemampuan umpan sepaktakraw terlihat dari nilai t hitung > t tabel yaitu $3,438 > 1,761$. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan permainan krawnjang terhadap kemampuan umpan sepaktakraw pada atlet Rengit Renger Club Pontianak.

Kata Kunci : *Pengaruh, permainan, Krawnjang, Sepaktakraw*

Abstract

This research aims to determine the influence of the Krawnjang game on passing skills in the Sepak Takraw game among Rengit Renger Club Pontianak athletes. The method used in this research is pre-experimental. Pre-experimental research is research that is intended to determine whether there are no consequences from "something" imposed on the subject. The research design used is "One Group Pretest and Posttest Design", research This was carried out at the Rengit Renger Club Sepak Takraw Pontianak, the sampling technique used total sampling, namely with a total sample of 15 athletes. The data collection technique in this research used tests and measurements. The test instrument used in this research was the sepak takraw pass skills test. Based on the research results and data analysis results, it can be concluded as follows: The ability of sepaktakraw passes before being given the initial test krawnjang game (Pretest) was 1505.80 with a standard deviation of 685.72. The ability of the sepaktakraw pass after being given the krawnjang game resulted in an average value of 2133.00 with a standard deviation of 123.59. There is an influence of the krawnjang game on the ability of sepaktakraw passes which can be seen from the calculated t value $>$ t table, namely $3.438 > 1.761$. This means that there is a significant influence of the krawnjang game on the sepaktakraw passing ability of Rengait Renger Club Pontianak athletes.

Keywords: *Influence, game, Krawnjang, Sepaktakraw*

PENDAHULUAN

Hakikatnya permainan sepaktakraw bermula dari permainan tradisional. Sepaktakraw adalah olahraga permainan yang berasal dari bumi pertiwi permainan sepaktakraw dapat digolongkan pada permainan yang bersifat akrobatik, terdapat gerakan-gerakan yang menarik contohnya gerakan salto sambil melakukan sepakan, gerakan-gerakan dalam permainan sepaktakraw sangat menarik karena terdapat unsur-unsur akrobatik yang mana menuntut para pemain untuk benar-benar menguasai keterampilan tersebut, ada pula nilai seni didalam gerakan-gerakan yang ditampilkan. Pada permainan ini semua anggota tubuh boleh difungsikan terkecuali tangan sebagai objek permainan. Maka dari itu agar terciptanya prestasi yang baik, permainan yang menarik dan menghibur atlet hendaknya berlatih dengan sungguh-sungguh agar dapat menguasai berbagai teknik permainan sepaktakraw, berbagai macam teknik yang harus dikuasai oleh seorang atlet, adalah sepak sila, sepak cungkil, sepak sila, kontrol menggunakan paha (memaha), memainkan bola menggunakan kepala, *smash*, sepak mula, dan *block*.

Dalam latihan sepaktakraw variasi latihan sepak sila sangat diperlukan agar atlet dapat menguasai teknik dengan baik. hal ini pemberian variasi latihan dapat meminimalisir rasa jenuh dan bosan para atlet dalam berlatih. Teknik yang utama dalam permainan

sepaktakraw terletak kepada kemampuan atlet dalam melakukan sepak sila. Sepaksila bisa berfungsi sebagai umpan atau operan. Berdasarkan karakteristik kegunaan dari teknik sepaksila tersebut pemain dituntut untuk menguasai secara maksimal agar dapat dioptimalkan fungsi dari sepak sila tersebut dalam pertandingan. Meskipun digolongkan dalam teknik dasar, akan tetapi pada kenyataannya penguasaan teknik ini oleh para atlet masih tergolong kurang.

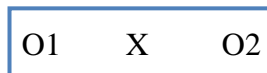
Teknik ini biasanya dapat digunakan untuk, menerima bola, mengumpan, penyelamatan dari serangan lawan, dalam hal ini untuk meningkatkan kemampuan atlet dalam menguasai teknik tersebut pelunya metode latihan yang tepat, diduga dengan penerapan bentuk latihan menggunakan permainan krawnjang dapat membantu atlet meningkatkan kemampuannya dalam menguasai bola, pada permainan krawnjang atlet dituntut untuk dapat menguasai bola dengan teknik sepak sila, baik mengontrol maupun mengumpan, Penyebab gagalnya kesempatan spiker dalam melakukan smash karena bola hasil umpan tidak sempurna, bola umpan terlalu dekat dengan net sehingga menyulitkan spiker dalam melakukan smash. Permasalahan yang sering kita temui dilapangan pada Atlet Rengit Renger Club Pontianak adalah kemampuan menyajikan umpan kepada spiker yang buruk. Rencana penelitian ini sesuai dengan Renstra Penelitian di IKIP PGRI Pontianak dengan topik Unggulan Pengembangan dan penerapan ilmu pengetahuan, teknologi, sosial, dan humaniora. Berdasarkan permasalahan yang kita hadapai dilapangan dirasa perlu untuk dilakukan kajian mendalam, maka dari itu peneliti sangat tertarik sekali melaksanakan sebuah riset tentang "Pengaruh Permainan Krawnjang Terhadap Keterampilan Umpan Dalam Permainan Sepak Takraw pada Atlet Rengit Renger Club Pontianak".

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui "Pengaruh Permainan Krawnjang Terhadap Keterampilan Umpan dalam Permainan Sepak Takraw Pada Atlet Rengit Renger Club Pontianak" berdasarkan Rumusan masalah diatas, tujuan khusus dalam penelitian ini untuk mengetahui:

1. Keterampilan Umpan Dalam Permainan Sepak Takraw Pada Atlet Rengit Renger Club Pontianak sebelum diberikan Permainan Krawnjang ?
2. Keterampilan Umpan Dalam Permainan Sepak Takraw Pada Atlet Rengit Renger Club Pontianak sesudah diberikan Permainan Krawnjang ?
3. Pengaruh Permainan Krawnjang Terhadap Keterampilan Umpan Dalam Permainan Sepak Takraw Pada Atlet Rengit Renger Club Pontianak ?

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre- eksperimen. Penelitian pre- eksperimen merupakan penelitian yang di maksudkan untuk mengetahui ada tidak adanya akibat dari "suatu" yang dikenakan pada subjek selidik (Suharsimi, 2005: 207). Desain penelitian yang digunakan yaitu "*One Group Pretest and Posttest Design*", Tujuan dari Penelitian ini melihat pengaruh permainan krawnjang terhadap kemampuan umpan pada atlet sepak takraw Rengit Renger Club Pontianak



Gambar 1

Rumus *Pre Experiment One Groups Pre test-Post test*

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 15 Atlet, teknik pengambilan sampel ini menggunakan teknik *total sampling*. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Ariknto 2010: 203). Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data harus sesuai dengan yang diinginkan. instrumen tes dalam penelitian ini yaitu tes keterampilan Umpan dalam Permainan Sepak Takraw (Sofyan Hanif, 2015: 137).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tersebut dideskripsikan menggunakan analisis data statistik deskriptif.

Selain dari hasil nilai rata-rata, untuk menguji hipotesis data yang telah diperoleh dalam penelitian ini, digunakan analisis statistik. Teknik analisis data yang dipakai adalah uji statistik (uji T). Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh signifikan dari permainan krawnjang terhadap kemampuan umpan atlet RRC Pontianak. Pengujian dilakukan dengan mencari perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan pemberian permainan krawnjang. Sebelum melakukan Uji T, terlebih dahulu di lakukan uji prasyarat yakni uji normalitas dan homogenitas.

Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas variable dilakukan dengan kolmogrow-smirnov. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui normal tidak nya suatu sebaran adalah apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 (signifikan > 0,05), maka normal dan apabila nilai signifikan kurang dari 0,05 (signifikan < 0,05) dikatakan tidak normal (Jonathan Sarwono, 2010:25). Hasil uji normalitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ;

Tabel 4.2
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	123.1850928
Most Extreme Differences	Absolute	.167
	Positive	.167
	Negative	-.143
Test Statistic		.167
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^c

Bedasarkan hasil perhitungan kolmogorov-smirnov pada tabel 4.5 diketahui bahwa nilai signifikan 0,200 > 0,05 hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan variansi atau untuk menguji bahwa data yang diperoleh berasal dari populasi yang homogen. Kriteria pengambilan keputusan diterima apabila apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$. Hasil uji homogenitas penelitian ini dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4.3
Test of Homogeneity of Variances

Analisis	F tabel	Fhitung	Keterangan
Pretest dan Posttest	0,33	0,40	Homogen

Bedasarkan hasil uji homogenitas variabel penelitian diketahui bahwa nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $0,33 < 0,40$. Hal ini menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok mempunyai varians yang homogen.

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas varians sehingga diperoleh hasil data yang berdistribusi normal dan varians-varians yang homogen. Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan uji statistik (*uji t*). pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh signifikan dari permainan krawnjang terhadap kemampuan umpan atlet RRC Pontianak. Pengujian dilakukan dengan mencari perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan pemberian permainan krawnjang. Berikut adalah hasil *pre-test* dan *posttest* kemampuan *kemampuan umpan dalam permainan sepak takraw pada atlet RRC pontianak* yang disajikan dalam tabel distribusi frekuensi:

Tabel 1
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	1505.8000	15	685.72446	1.76131
	POSTTEST	2133.0000	15	123.59207	31.91134

Berdasarkan tabel di peroleh hasil olah data *pretest* dengan *mean* (rerata) sebesar 1505,80, *standart deviation* (simpangan baku) sebesar 685,72. Sedangkan hasil olah data *posttest* dengan *mean* (rerata) sebesar 2133,00, *standart deviation* (simpangan baku) sebesar 123,59. Berdasarkan uraian hasil *pretest* dan *posttest* pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan *umpan dalam permaian sepak takraw atlet RRC Pontianak* mengalami peningkatan. berikut adalah hasil uji hipotesis menggunakan *t-test* atau *uji-t*.

Tabel 2
Paired Samples Test

		Paired Differences					t Hitung	t Tabel	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Pair 1	PRETEST – POSTTEST	627.2000	706.56717	182.43486	1018.48386	235.91614	3.438	1.76131	14	.004

Bedasarkan tabel "*Paired samples Test*", diatas ketahuilah dari tabel ini adalah pada kelompok eksperimen diperoleh nilai (t hitung) sebesar $3.438 > 1.76131$ (t tabel) dengan sig. Nilai df (*degree of freedom*) atau derajat kebebasan adalah 14. Nilai Sig. (2-tailed) atau nilai signifikan dengan uji dua sisi adalah $0,004 < 0,05$, maka dapat dinyatakan terdapat pengaruh signifikan permainan krawnjang terhadap kemampuan umpan dalam permainan sepak takraw pada atlet RRC Pontianak. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang Berarti terdapat pengaruh permainan krawnjang terhadap kemampuan umpan dalam permainan sepak takraw pada atlet RRC Pontianak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh permainan krawnjang terhadap kemampuan umpan sepak takraw pada atlet Rengait Renger Club Pontianak. Secara khusus hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan umpan sepak takraw sebelum diberikan permainan krawnjang tes awal (*Pretest*) 1505,80 dengan standard deviasi 685,72.
2. Kemampuan umpan sepak takraw sesudah diberikan permainan krawnjang maka diperoleh nilai rata-rata adalah 2133,00 dengan standard Deviasi 123,59.
3. Terdapat pengaruh permainan krawnjang terhadap kemampuan umpan sepak takraw

terlihat dari nilai t hitung $>$ t tabel yaitu $3,438 > 1,761$. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan permainan krawjang terhadap kemampuan umpan sepak takraw pada atlet Rengait Renger Club Pontianak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah. (2021) Pengemabangan Model Latihan Sepak Sila dalam Permainan Sepak Takraw. Jurnal Pendidikan Olah Raga Vol 10 No. 1 2021, 94-102
- _____. (2021) Pengaruh Latihan Formasi Berpusat terhadap keterampilan service sepak takraw . Jurnal Pendidikan Olah Raga Vol 06 No. 2 2017, 140-146
- Arikunto, Suharsimi. (2010). Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktis. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Asnawi. (2018). Interview laporan buku modifikasi sepak takraw. Jakarta, 24 Juli 2018. Hanif, A.S. (2020). *Long-Term Athlete Developmen Sepak Takraw* . Jakarta: Rajawali Prers.
- _____. (2016). Managemen Penyelenggaraan Pertandingan Sepak Takraw. Jakarta: PT. Raja Gravindo Persada.
- _____. (2015). Sepak Takraw Untuk Pelajar. Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset.
- _____. (2015). Kepelatihan Sepak Takraw. Jakarta: PT. Raja Gravindo Persada.
- _____. (2015). Sepaktakraw pantai. Jakarta: PT. Raja Gravindo Persada.
- Harsono, (2015). Kepelatihan olahraga, teori dan metodologi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- ISTAF. (2013). Sepaktakraw law of the game. Philippine: Amateur Sepaktakraw Assosiation.
- Iyakrus . (2012). Permainan Sepaktakraw. Palembang : Unsri Press.
- _____. (2012). Exercise model to improve capability sepak sila in sepak takraw. International Seminar on Sport Science, Unnes. 2012. 224-227.
- Mutohir, T.C. (2002). Gagasan-gagasan tentang pendidikan jasmani dan olahraga. Surabaya: Unesa University Press.
- Sukmana, A.A dkk (2021). Permainan Krawjang Kids Takraw Indonesia . Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif. Kualitatif. dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2010). Metode penelitian administrasi. Bandung: CV Alfabeta.