

ANALISIS KETERAMPILAN SMASH SEPAK TAKRAW ATLET PPLPD ACEH

Suwandi Nova*¹, Irwandi² Syarfuni³

^{1,2,3}*Universitas Bina Bangsa Getsempena*

Abstrak

Para atlet sepaktakraw PPLPD Aceh aktif melakukan latihan dengan porsi latihan untuk teknik smash lebih banyak porsinya dibandingkan latihan teknik lainnya. Latihan fisik yang diberikan kepada atlet juga lebih mengarah untuk meningkatkan kualitas teknik smash terutama peningkatan kekuatan otot perut, power tungkai dan lengan. Namun ketika mengikuti beberapa kejuaraan, saat pertandingan peneliti melihat PPLPD Aceh dengan mudah mendapatkan poin, namun saat melakukan teknik smash pemain banyak kehilangan poin, karena bola hasil smash tersebut terkadang ada yang menyangkut pada net, bola nya yang keluar dari lapangan, dan sering sekali terkena block oleh lawan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan Smash dikalangan atlet Sepak Takraw Atlit PPLPD Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini bersifat survei. Sampel penelitian ini sebanyak 4 orang atlet. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan keterampilan *Smash* dan observasi. Analisis data menggunakan rumus rata-rata dan distribusi frekuensi. Berdasarkan hasil pengolahan data diketahui bahwa tingkat keterampilan Smash dikalangan atlet Sepak Takraw Atlit PPLPD Aceh tergolong baik dengan nilai rata-rata 3,75 dengan tingkat persentase dari 4 (100%) atlet yang dijadikan sampel terdapat 1 (25%) atlet tergolong kategori sangat baik, 1 (25%) tergolong baik dan 2 (50%) tergolong kurang baik.

Kata kunci: Analisis, Keterampilan Smash, Sepak Takraw.

Abstract

PPLPD Aceh sepaktakraw athletes actively carry out training with a larger portion of smash technique training than other technical training. The physical training given to athletes also aims to improve the quality of smash techniques, especially increasing abdominal muscle strength, leg and arm power. However, when participating in several championships, during matches researchers saw that PPLPD Aceh easily got points, but when using the smash technique many players lost points, because the smashed ball sometimes hit the net, the ball went out of the goal court, and often beaten. blocked by the opponent. Therefore, this study aims to determine the level of Smash skills in Sepak Takraw athletes from PPLPD Aceh. This research uses a qualitative approach. This type of research is survey in nature. The sample in this study was 4 athletes. Data collection techniques were carried out using Smash skills and observation. Data analysis uses the average formula and frequency distribution. Based on the results of data processing, it is known

* Email: suwandinova88@gmail.com

that the Smash skill level of the Aceh PPLPD Sepak Takraw athletes is classified as good with an average score of 3.75 with a percentage level of 4 (100%) of the athletes sampled, there is 1 (25%) athlete in the very good category. Good. , 1 (25%) is classified as good and 2 (50%) is classified as bad.

Keywords: *Analysis, Smash Skills, Sepak Takraw.*

PENDAHULUAN

Permainan sepak takraw adalah dilakukan oleh dua regu yang satu regu terdiri dari tiga orang yang saling berhadapan yang dibatasi oleh net dan kedua regu saling memperebutkan poin (Semarayasa, 2014:66). Sepak takraw adalah suatu permainan yang menggunakan bola dari rotan atau (*synthetic fibre*) dilakukan diatas lapangan empat persegi panjang, rata, baik terbuka maupun tertutup dan lapangan dibatasi oleh net (Sulaiman, 2014:53).

Permainan ini dilakukan oleh dua regu yang berlawanan. Sebagai olahraga yang beregu sepak takraw merupakan olahraga yang bersejarah, budaya bangsa dan keadaan alam serta hasil bumi Indonesia, dalam perkembangan sepak takraw di Indonesia tidak lepas dari pembinaan yang sistematis. Diawali dari usia pelajar mereka terus dibina dan di kenalkan melalui pendidikan jasmani di sekolah (Hanif. A.S, 2015). Di dalam permainan sepak takraw terdapat beberapa teknik-teknik dasar di antaranya teknik sepakan, teknik, teknik mendada/control dada, teknik membahu/ control bahu, teknik main kepala atau menyundul, teknik menahan dan teknik serangan atau smash.

Penelitian ini memfokuskan pada teknik smash. Purwanto (2022) mengemukakan smash adalah pukulan bola yang keras dan tajam kearah bidang lapangan lawan, smash dalam permainan sepak takraw merupakan teknik yang paling penting dan harus dikuasai oleh seorang pemain karena dengan smash ini angka dapat dengan mudah diperoleh regu atau yang bertanding dapat memenangkan suatu pertandingan dengan mudah. Smash dalam permainan sepak takraw dapat dilakukan dengan kaki ataupun dengan kepala.

Smash merupakan serangan terakhir yang diharapkan bisa untuk menghasilkan angka atau poin bagi suatu tim, dan smash merupakan salah satu daya tarik dalam permainan sepaktakraw, karena teknik dalam smash sepaktakraw cenderung dilakukan dengan cara-cara akrobatik. Salah satu bentuk smash dalam permainan sepaktakraw adalah Smash kedeng, yang mana smash kedeng adalah pukulan smash yang dilakukan dengan menjulurkan kaki ke atas mengejar bola, tidak dilakukan dengan putaran badan

(salto) di udara. Smash kedeng dilakukan dengan memukul bola dengan kaki kanan ataupun kiri (Arfan dan Asmi, 2019:31).

Saat ini permainan sepak takraw merupakan salah satu cabang olahraga yang digemari oleh masyarakat Aceh. Hal ini ditandai dengan terbentuknya berbagai tim sepak takraw, salah satunya ialah PPLPD Aceh. Masalah yang terdapat pada atlet sepak takraw PPLPD Aceh berdasarkan data awal terlihat sebagian atlet mampu meraih kemenangan-kemenangan yang baik. Hal ini tentu berhubungan erat dengan keterampilan bermain, termasuk dalam melakukan teknik smash. Hasil pengamatan selama ini yang penulis lakukan pada tim PPLPD Aceh terlihat bola yang di smash tidak tepat sasaran dan bahkan dapat diantisipasi oleh pihak lawan.

Dari pengamatan bagaimana pelatih melakukan penilaian kemampuan smash kepada anak latihnya masih ditemukan penilaian teknik smash yang berbeda dari masing-masing pelatih PPLPD Aceh. Pelatih selain memiliki kemampuan bagus dalam teknik dan strategi juga harus mampu dalam mengevaluasi keterampilan. Penilaian keterampilan teknik smash melalui evaluasi dari pelatih diharapkan dapat membantu atlet dalam meningkatkan kemampuan dalam teknik smash atlet PPLPD Aceh.

Hasil observasi peneliti terhadap atlet sepaktakraw PPLPD Aceh, latihan dilaksanakan setiap hari di lapangan sepaktakraw tersebut. Setiap pertemuan latihan, porsi latihan untuk teknik smash lebih banyak porsinya dibandingkan latihan teknik lainnya. Latihan fisik yang diberikan kepada atlet juga lebih mengarah untuk meningkatkan kualitas teknik smash terutama peningkatan kekuatan otot perut, power tungkai dan lengan. Minat atlet untuk berlatih teknik smash sangatlah tinggi karena menurut atlet teknik smash merupakan awal ketertarikannya terhadap olahraga sepaktakraw, dan atlet juga beranggapan smash yang bagus ialah smash yang dilakukan dengan keras dan tajam.

Namun ketika mengikuti beberapa kejuaraan, saat pertandingan peneliti melihat PPLPD Aceh dengan mudah mendapatkan poin, namun saat melakukan teknik smash pemain banyak kehilangan poin, karena bola hasil smash tersebut terkadang ada yang menyangkut pada net, bola nya yang keluar dari lapangan, dan sering sekali terkena block oleh lawan. Berdasarkan kajian yang terjadi dilapangan peneliti menduga kurangnya tingkat kemampuan smash yang dimiliki atlet sepaktakraw PPLPD Aceh belum sesuai dengan yang diharapkan, apabila hal ini terus dibiarkan maka akan mempengaruhi prestasi club tersebut.

Olahraga ini berasal dari zaman kesultanan Melayu pada 634-713 M yang dalam bahasa Melayu dikenal sebagai sepak raga. Untuk bolanya sendiri terbuat dari anyaman rotan serta pemain berdiri membentuk lingkaran. Di zaman kesultanan Melayu, tepatnya di sekitar abad ke-15, sepak takraw dimainkan untuk pertama kalinya dalam sejarah. Namun saat itu olahraga ini belum bernama sepak takraw, melainkan sepak raga. Nama sepak takraw sendiri diambil dari bahasa Melayu dan bahasa Thailand. Kata “sepak” berasal dari bahasa Melayu yang artinya menendang. Sedangkan untuk kata “takraw” berasal dari bahasa Thailand yang artinya bola yang dianyam. Penentuan nama tersebut tentu dikarenakan hasil kesepakatan dari kedua daerah yang menemukan olahraga ini, yaitu Malaysia dengan Thailand (Julianur, 2020:1).

Dari kedua negara tadi, permainan olahraga ini saat ini sudah menyebar ke berbagai negara. Pada tahun 1970an, olahraga sepak takraw ini mulai masuk ke wilayah-wilayah di Indonesia. Olahraga sepak takraw ini dibawa oleh bangsa Malaysia dan Singapura yang sedang berkelana ke negara Indonesia ini. Namun biarpun begitu, permainan sepak takraw ini juga sebenarnya sudah dikenal oleh bangsa Indonesia sejak dulu. Hanya saja, sepak takraw di Indonesia kala itu hanya sebatas permainan tradisional saja. Sejak kedatangan bangsa Malaysia dan Singapura yang membawa masuk permainan ini ke Indonesia, olahraga sepak takraw ini mulai banyak diminati. Di Sulawesi dan Sumatera lah sepak takraw paling cepat berkembang. Induk olahraga sepak takraw di Indonesia sendiri terlahir pada tahun 1971. Organisasi yang menjadi induk olahraga ini bernama PERSERASI. Dan pada tahun 1980, kejuaraan nasional sepak takraw untuk pertama kalinya ada di Indonesia (Julianur, 2020:2).

Menurut Ratinus Darwis dan Penghulu Basa (1992: 6), perubahan nama sepakraga jaring menjadi sepaktakraw diresmikan tanggal 27 Maret 1965 di Kuala Lumpur di Stadion negara Kuala Lumpur pada waktu pesta olahraga Asia Tenggara (SEAP GAMES). Istilah Sepaktakraw merupakan perpaduan antara bahasa Malaysia dan bahasa Muangthai yaitu sepak berasal dari bahasa Malaysia yang berarti sepak dan Takraw berasal dari bahasa Thailand yang berarti bola rotan.

memenangkan suatu pertandingan.

Untuk bermain sepaktakraw yang baik maka seorang Pemain harus mempunyai kemampuan dasar bermain sepak takraw yang baik. Kemampuan yang di maksud adalah menyepak dengan menggunakan bagian-bagian kaki, memainkan bola dengan kepala, dengan dada, dengan paha, dengan bahu, dan dengan telapak kaki.

Kemampuan di atas satu sama lainnya saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. "Teknik dasar dapat dimiliki dengan baik apabila berlatih dengan baik dan kontinyu" (Anwar dkk 2019:4). Selain teknik dasar terdapat faktor-faktor lain yang mempengaruhi peningkatan prestasi sepak takraw.

Peningkatan prestasi olahraga menuntut adanya perbaikan dan pengembangan unsur teknik untuk mencapai tujuannya. Teknik dikatakan baik apabila ditinjau dari segi anatomis, fisiologis, mekanika, biomeknika dan mental terpenuhi persyaratannya secara baik, dapat diterapkan dalam praktek dan memberikan sumbangan terhadap pencapaian prestasi maksimal. Menurut Yusuf dkk, (2014:30-42) bahwa "Teknik dasar sepak takraw terdiri dari sepak sila, sepak kuda, sepak badek, sepak cungkil, heading, memaha, mendada, menapak, sepak mula, smash, dan blocking".

Menurut Suhud (2019:26) "Untuk melatih penguasaan teknik dan taktik dalam permainan sepak takraw terutama bagi pemula harus selalu berpedoman pada gerakan-gerakan dari yang mudah ke sukar, dari yang dikuasai ke yang belum dikuasai". Selanjutnya Suhud (2019:47) "Menekankan bahwa dalam usaha menguasai dan meningkatkan keterampilan teknik-teknik sepak takraw dan kemampuan yang dimiliki, maka latihannya harus sistematis dan metodis". Teknik dasar dalam sepak takraw ada 3 macam yang perlu dikuasai adalah sebagai berikut:

1. Teknik Sepakan
2. Sepak sila
3. Sepak Kura
4. Menapak
5. Sepak Simpuh
6. Teknik Service

Menurut Suhud (2019) "Service atau sepak mula merupakan awal dari permainan sepak takraw. Sepak mula dilakukan oleh tekong arah lapangan lawan dan merupakan cara kerja yang sangat penting, karena angka atau poin dapat diperoleh oleh regu yang melakukannya" Jenis service ada 2 macam yaitu:

- a) Service Bawah
- b) Service Atas

7. Teknik Bertahan

Teknik bertahan dalam suatu permainan merupakan teknik yang sama pentingnya dengan kemampuan menyerang. Bentuk teknik pertahanan ada 5 macam yaitu:

a) Block

Block adalah salah satu dari beberapa gerak dari bertahan. Block yang baik adalah dapat menahan serangan lawan sehingga kembali ke lapangan lawan, block bisa menggunakan tungkai atau punggung badan.

b) Memaha

Menurut Sulaiman (2014:23), "Memaha adalah memainkan bola dengan paha dalam usaha mengontrol bola". Memaha dapat digunakan untuk menahan dan menerima bola dari serangan lawan, atau untuk membentuk dan menyusun serangan.

c) Kepala (heading)

Main kepala atau heading yaitu memainkan bola dengan kepala. Teknik ini dapat digunakan untuk bertahan dan memberi umpan kepada teman, dan melakukan serangan.

8.Smash

Smash adalah sepakan yang dilakukan oleh tekong kearah lapangan lawan sebagai cara memulai permainan. suatu gerak kerja yang penting dalam permainan sepak takraw, karena point dapat dibuat oleh regu yang melakukan servis. Tujuan suatu servis hendaklah dipusatkan kepada pengacuan permainan atau pertahanan lawan sehingga kita dapat mengatur smash yang mematikan dan sulit menerima bola oleh lawan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur teknik dasar bermain sepaktakraw ialah teknik menyepak, teknik memainkan dengan kepala, teknik mendada, teknik memaha dan teknik membahu. Teknik dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain sepaktakraw banyak ragamnya, peneliti hanya menentukan faktor-faktor keterampilan bermain sepaktakraw yang sangat dominan dipakai dalam permainan sepaktakraw, yaitu sepakmula, sepaksila, sepakkuda, heading dan smash. Hal ini disebabkan karena teknik dasar di atas merupakan teknik yang dominan sering dipakai dalam bermain sepaktakraw.

9.Jenis-Jenis Smash dalam Sepak Takraw

Dalam Panduan Bermain Sepak Takraw (2003: 40) terdapat beberapa jenis smash dalam sepak takraw antara lain:

1. Smash Gulung
2. Smash Gunting
3. Smash Kepala Gaya Sisi Kanan/Kiri
4. **Smash (rejaman) dengan menggunakan dahi**

10. Peraturan Permainan Sepak Takraw

Menurut Yuliana, dkk (2020:8-12) terdapat beberapa peraturan dalam permainan Sepak Takraw, yaitu sebagai berikut:

1. Lapangan
 - a. Lapangan Sepaktakraw seukuran dengan lapangan Badminton yaitu : 13,40 m x 6,10 m.
 - b. Sepaktakraw dapat dimainkan dalam gedung atau diluar gedung (apabila dimainkan didalam gedung maka tinggi loteng minimal 8 m dari lantai).
 - c. Keempat isi lapangan ditandai dengan cet atau lakban yang lebarnya 4 cm, diukur dari pinggir sebelah luar.
 - d. Areal bebas minimal 3 m dari garis luar lapangan bebas dari rintangan
 - e. *Centre cirle* yaitu garis tengah dengan lebar 2 cm.
 - f. *Quarter circle* yaitu garis seperempat lingkaran dipojok garis tengah radius 90 cm diukur dari garis sebelah dalam.
 - g. *The service circle* adalah lingkaran service dengan radius 30 cm berada ditengah lapangan, jarak dari garis belakang 2,45 m dan jarak dari titik tengah garis lingkaran kegaris tengah 9 (Centre Line) 4,25 m, jarak titik tengah lingkaran adalah 3,05m dari kiri dan kanan garis pinggir lapangan.
2. Ukuran Tiang Net
 - a. Putra: Tinggi net 1,55 m dipinggir dan minimal 1,52 di bagian tengah.
 - b. Putri: Tinggi net 1,45 m dipinggir dan minimal 1,42 di bagian tengah.
 - c. Kedudukan tiang 30cm diluar garis pinggir
3. Jaring atau Net.
 - a. Net terbuat dari tali atau benang kuat atau nilon, dimana tiap lubangnya lebar 6 – 8 cm.
 - b. Lebar net 70 cm dengan panjang 6,10 m.
4. Bola Takraw terbuat dari plastik dimana awalnya adalah terbuat dari rotan, dengan ukuran :
 - a. Lingkaran 42-44 cm untuk putra dan 43-45 cm untuk putri.
 - b. Berat adalah 170-180 gr untuk putra dan 150-160 untuk putri.
5. Pemain-pemain

- a. Permainan ini dimainkan oleh 2 (dua) "Regu" masing-masing regu terdiri dari 3 (tiga) orang pemain dan disetiap regu dilengkapi oleh 1 (satu) orang pemain cadangan.
 - b. 1 (satu) dari tiga pemain diposisi belakang disebut back atau "Tekong" sebagai penyepak mula untuk memulai permainan.
 - c. Dua orang berada didepan yang berada pada sebelah kiri tekong disebut "Apit kiri" dan yang berada pada sebelah kanan tekong disebut "Apit kanan" orang penjaga garis samping dan belakang (Julianur, dkk, 2020:8-12).
6. Pinalty (hukuman)
- Menurut Yuliaa, dkk (2020:8-12) pemain yang menggar peraturan ini akan dikenakan sanksi atau hukuman pernyataan dari wasit apabila:
- a. Memperlihatkan sikap tidak sopan kepada pemain atau penonton juga pada wasit atas keputusan yang diambil.
 - b. Menghubungi wasit yang bertugas dengan keras mengenai suatu keputusan yang diambil.
 - c. Meninggalkan lapangan permainan tanpa permisi kepada wasit yang memimpin pertandingan.
 - d. Memberikan bola kepada pihak lawan dengan menggunakan kaki atau melemparkannya dengan keras.
 - e. Berkelakuan tidak sopan selama permainan.
7. Apabila hal tersebut dilanggar oleh seseorang pemain maka wasit menggunakan kartu sebagai berikut:
- a. Kartu Kuning, sebagai tanda peringatan seorang pemain yang melakukan pelanggaran terhadap tata tertib seperti yang diatas.
 - b. Kartu Merah, apabila pemain telah menerima kartu kuning pada pertandingan yang sama.
 - c. Sikap kasar dan tidak sopan seperti memukul, menendang, meludah dan lain-lain.
 - d. Menggunakan kata-kata kotor atau mencaci maki (Yuliana, dkk, 2020:12).

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian survei. Pemilihan penelitian kualitatif karena kajian hanya bertujuan untuk mendeskripsi keterampilan smash atlet sepak takraw PPLPD Aceh. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh atlet sepak takraw PPLPD Aceh yang berjumlah 4 orang. Mengingat jumlah sampel tidak sampai 100 orang, maka seluruh populasi dijadikan sampel yang diambil dengan menggunakan teknik *total sampling* (Sugiyono, 2019:56). Maka sampel atlet sepak takraw PPLPD Aceh yang berjumlah 4 orang.

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang dilakukan untuk memperoleh data yang benar dan keterangan-keterangan yang dapat diperlukan dalam penelitian. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara tes, pegamatan dan dokumentasi. Untuk menghitung nilai rata-rata kebugaran jasmani, maka digunakan rumus statistik yang dikemukakan oleh Sudjana (2016: 98), yaitu sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Mean atau nilai rata-rata yang dicari

$\sum X$ = Jumlah score X

N = Jumlah sampel

Metode pengolahan data yang digunakan adalah metode analisis statistik sederhana dengan perhitungan persentase yang disebut dengan distribusi frekuensi. Dengan rumus dari Hadi (2018:229) yaitu :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

F = frekuensi

N = sampel

100% = bilangan tetap.

Untuk menentukan kategori tingkat persentase penelitian ini digunakan kategori yang dikemukakan oleh Nurhasanah (2016) yakni sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Skala Penilaian

No	Persentase%	Kategori
1	81 - 100	Sangat Baik
2	61 - 80	Baik
3	41 - 60	Cukup
4	21 - 40	Kurang
5	0 - 20	Sangat Kurang

Sumber: Nurhasanah (2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data tingkat keterampilan Smash dikalangan atlet Sepak Takraw Atlit PPLPD Aceh diperoleh melalui pelaksanaan tes Smash. Adapun hasil tes tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Nilai Tes Smash

No	Nama	LK/PR	Skor	Waktu	Kategori
1	Ridho	LK	4	6	Baik
2	Haikal	LK	3	7	Kurang
3	Arif	LK	3	7	Kurang
4	Raihan	LK	5	5	Baik Sekali
Total			15	25	
Rata-rata			3,75	6,25	Baik

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui nilai rata-rata keterampilan Smash dikalangan atlet Sepak Takraw Atlit PPLPD Aceh sebesar 3,75 tergolong baik dan jika dilihat dari segi waktu jatuhnya bola dalam melakukan Smash selama 6,25 detik. Selain dilakukan pengukuran terkait keterampilan Smash dikalangan atlet Sepak Takraw Atlit PPLPD Aceh, juga dilakukan pengamatan terhadap gerakan dalam melakukan Smash dikalangan atlet Sepak Takraw Atlit PPLPD Aceh tersebut. Dari ke empat atlet yang dijadikan sampel diperoleh keterangan sebagaimana terlihat pada tabel-tabel di bawah ini.

Tabel 3. Keterampilan Smash Atlet I (Ridho)

Nama Atlet	Aspek yang Diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
Ridho	Pengambilan tempat untuk melakukan <i>smash</i>		✓			
	Teknik lompatan dalam melakukan <i>smash</i>		✓			
	Kecepatan pergerakan terhadap bola yang diberikan			✓		
	Teknik melakukan <i>smash</i>			✓		
	Waktu tempuh bola yang di <i>smash</i>			✓		
	Posisi jatuhnya bola yang di <i>smash</i>			✓		
Total Skor Perolehan				20		
Skor Maksimum				30		
Persentase				67%		

Berdasarkan tabel 3 di atas atlet I dilihat dari keterampilan mengambil tempat untuk melakukan *smash* dan teknik lompatan sudah tergolong baik. Aspek kecepatan gerakan terhadap bola, teknik melakukan *smash* dan waktu tempuh bola masih kurang baik sedangkan posisi jatuhnya bola juga tergolong kurang baik. Jika dilihat dari tingkat persentasenya secara keseluruhan diperoleh 67% tergolong dalam kategori baik.

Tabel 4. Keterampilan Smash Atlet II (Haikal)

Nama Atlet	Aspek yang Diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
	Pengambilan tempat untuk melakukan <i>smash</i>	✓				
	Teknik lompatan dalam melakukan <i>smash</i>		✓			
	Kecepatan pergerakan terhadap bola yang diberikan			✓		
	Teknik melakukan <i>smash</i>		✓			
	Waktu tempuh bola yang di <i>smash</i>	✓				
	Posisi jatunya bola yang di <i>smash</i>		✓			
	Total Skor Perolehan	25				
	Skor Maksimal	30				
	Persentase	83%				

Berdasarkan tabel 4 di atas atlet II dilihat dari keterampilan mengambil tempat untuk melakukan *smash* sudah sangat baik, teknik lompatan sudah tergolong baik. Aspek kecepatan gerakan terhadap bola masih kurang baik, teknik melakukan *smash* sudah baik dan waktu tempuh bola sangat baik sedangkan posisi jatuhnya bola juga tergolong baik. Jika dilihat dari tingkat persentasenya secara keseluruhan diperoleh 83% tergolong dalam kategori sangat baik.

Tabel 5. Keterampilan Smash Atlet III (Arif)

Nama Atlet	Aspek yang Diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
	Pengambilan tempat untuk melakukan <i>smash</i>			✓		
	Teknik lompatan dalam melakukan <i>smash</i>		✓			
	Kecepatan pergerakan terhadap bola yang diberikan			✓		
	Teknik melakukan <i>smash</i>			✓		
	Waktu tempuh bola yang di <i>smash</i>			✓		
	Posisi jatunya bola yang di <i>smash</i>			✓		
	Skor Perolehan	19				
	Skor Maksimal	30				
	Persentase	63%				

Berdasarkan tabel 5. di atas atlet III dilihat dari keterampilan mengambil tempat untuk melakukan *smash* masih kurang baik, teknik lompatan sudah tergolong baik. Aspek kecepatan gerakan terhadap bola, teknik melakukan *smash*, waktu tempuh bola masih dan posisi jatuhnya bola juga tergolong kurang baik. Jika dilihat dari tingkat persentasenya secara keseluruhan diperoleh 63% tergolong dalam kategori baik.

Tabel 6. Keterampilan Smash Atlet IV (Raihan)

Nama Atlet	Aspek yang Diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
	Pengambilan tempat untuk melakukan <i>smash</i>	✓				
	Teknik lompatan dalam melakukan <i>smash</i>		✓			
	Kecepatan pergerakan terhadap bola yang diberikan		✓			
	Teknik melakukan <i>smash</i>			✓		
	Waktu tempuh bola yang di <i>smash</i>			✓		
	Posisi jatuhnya bola yang di <i>smash</i>		✓			
Skor Perolehan		23				
Skor Maksimal		30				
Persentase		77%				

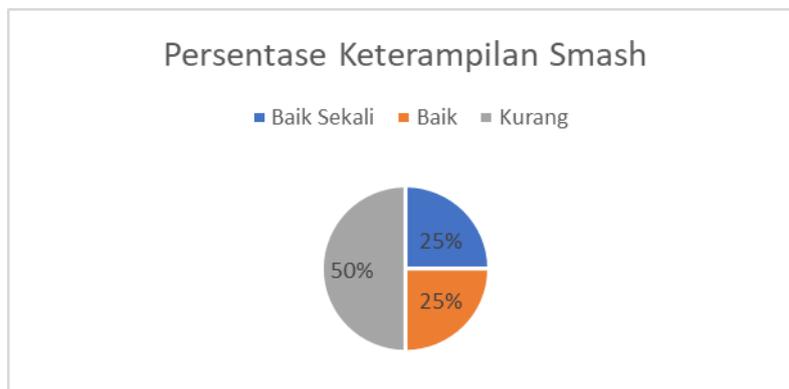
Berdasarkan tabel 6. di atas atlet IV dilihat dari keterampilan mengambil tempat untuk melakukan *smash* sudah sangat baik, teknik lompatan sudah tergolong baik dan kecepatan gerakan terhadap bola sudah baik. Sedangkan teknik melakukan *smash* dan waktu tempuh bola masih kurang baik, namun posisi jatuhnya bola juga tergolong baik. Jika dilihat dari tingkat persentasenya secara keseluruhan diperoleh 77% tergolong dalam kategori baik. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata tingkat keterampilan *Smash* dikalangan atlet Sepak Takraw Atlit PPLPD Aceh, sebesar 3,75 dan tergolong dalam kategori baik. Sedangkan perhitungan hasil observasi keterampilan *Smash* dikalangan atlet Sepak Takraw Atlit PPLPD Aceh dapat gambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil observasi keterampilan *Smash*

Gambar 1 di atas menunjukkan bahwa rata-rata tingkat keterampilan *Smash* dikalangan atlet Sepak Takraw Atlit PPLPD Aceh tergolong baik. Dimana dari 100% atlet terdapat 25% tergolong kategori santa baik baik dan 75% tergolong baik. Berdasarkan

perhitungan tingkat keterampilan Smash dikalangan atlet Sepak Takraw Atlit PPLPD Aceh dapat gambarkan pada Gambar 2.



Gambar 1. Tingkat ketrampilan smash

Gambar 2 di atas menunjukkan bahwa rata-rata tingkat keterampilan Smash dikalangan atlet Sepak Takraw Atlit PPLPD Aceh tergolong baik. Dimana dari 100% atlet terdapat 50% tergolong kategori kurang baik, 25% tergolong baik dan 25% tergolong baik.

Berdasarkan analisis penulis terhadap temuan penelitian di atas terkait hasil pengamatan dan tes keterampilan Smash dikalangan atlet Sepak Takraw Atlit PPLPD Aceh diperoleh rata-rata keterampilan Smash dikalangan atlet Sepak Takraw Atlit PPLPD Aceh sebesar 3,75 tergolong baik dan jika dilihat dari segi waktu jatuhnya bola dalam melakukan Smash selama 6,25 detik. Pengukuran terhadap Smash atlet Sepak Takraw Atlit PPLPD Aceh, juga dilakukan pengamatan terhadap gerakan dalam melakukan Smash yang terdiri dari keterampilan mengambil tempat untuk melakukan smash dan teknik lompatan sudah tergolong baik. Aspek kecepatan gerakan terhadap bola, teknik melakukan smash dan waktu tempuh bola masih kurang baik sedangkan posisi jatuhnya bola juga tergolong kurang baik.

Hasil pengamatan terhadap empat sampel penelitian ini diperoleh bahwa atlet 1 secara keseluruhan diperoleh 67% tergolong dalam kategori baik. Atlet II secara keseluruhan memperoleh 83% tergolong dalam kategori sangat baik. Atlet III secara keseluruhan diperoleh 63% tergolong dalam kategori baik. Begitu juga tingkat persentase yang diperoleh atlet IV secara keseluruhan diperoleh 77% tergolong dalam kategori baik. Jadi secara keseluruhan hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata tingkat keterampilan Smash dikalangan atlet Sepak Takraw Atlit PPLPD Aceh tergolong baik. Dimana dari 100% atlet terdapat 25% tergolong kategori sangat baik dan 75% tergolong baik. Sedangkan rata-rata tingkat keterampilan Smash dikalangan atlet

Sepak Takraw Atlit PPLPD Aceh tergolong baik. Dimana dari 100% atlet terdapat 50% tergolong kategori kurang baik, 25% tergolong baik dan 25% tergolong baik. Baiknya tingkat keterampilan Smash dikalangan atlet Sepak Takraw Atlit PPLPD Aceh disebabkan banyak faktor seperti aktif melakukan latihan, dukungan fisik dan lingkungan bermain. Hal ini senada dengan apa yang dinyatakan Lutan (2018 : 28) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi olahraga ialah faktor eksogen, seperti lingkungan fisik tempat berlatih, lingkungan keluarga yang membantu membangun ambisi. Dan faktor endogen yakni atribut yang melekat pada diri seseorang seperti struktur anatomi, kemampuan fungsi fisiologis dan sistem persyarafan, serta ciri - ciri kepribadian yang bersangkutan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tingkat keterampilan Smash dikalangan atlet Sepak Takraw Atlit PPLPD Aceh tergolong baik dengan nilai rata-rata 3,75 dengan tingkat persentase dari 4 (100%) atlet yang dijadikan sampel terdapat 1 (25%) atlet tergolong kategori sangat baik, 1 (25%) tergolong baik dan 2 (50%) tergolong kurang baik.

Sesuai dengan data hasil penelitian dan simpulan yang telah diuraikan diatas, maka diajukan saran sebagai berikut:

1. Kepada pelatih, agar terus meningkatkan latihan bagi atlet Sepak Takraw Atlit PPLPD Aceh tidak hanya pada aspek keterampilan Smash melainkan aspek lainnya.
2. Bagi atlet, agar terus giat dalam berlatih sehingga dapat membawa PPLPD Aceh ke ranah nasional dan internasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar,dkk. (2019). *Mari Bermain Sepak Takraw*. Jakarta: PB. Persetasi.
- Ardianto, Elvinaro. 2018. *Metode Penelitian untuk Public Relations. Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Simbiosis Rekatama
- Arfan dan Asmi (2019) "*Tinjauan Kemampuan Smash Kedeng Atlet Sepaktakraw Club Cassanova Kabupaten Tanah Datar*."
- Arfan dan Asmi, 2019. *Tinjauan Kemampuan Smash Kedeng Atlet Sepaktakraw Club Cassanova Kabupaten Tanah Datar. Jurnal Pendidikan dan Olahraga Vol 2 No 2*.
- Arikunto. 2018. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darwis dan Basa. 2012. *Olahraga Pilihan Sepak Takraw*. Padang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Hadi, Sutrisno. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Hanif. (2015). *Sepak Takraw Untuk Pelajar*. Jakarta: Kharisma. Putra Utama Offset

- Hasan. 2013. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (edisi Ketiga). Jakarta: Balai Pustaka.
- Huda, Richy Nuur. 2015. "Pengaruh Latihan Bola Gantung Bisa Lepas Terhadap Kemampuan Smash Kedeng Pada Mahasiswa UKM Sepaktakraw Universitas Negeri Yogyakarta". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ma'mun dan Yudha. (2015). *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Mustafa. 2020. Keterampilan Motorik Pada Pendidikan Jasmani Meningkatkan Pembelajaran Gerak Seumur Hidup. *Jurnal Sporta Sainatika* Vol 5 No 2.
- Prasetiawati, H. E. (2015). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Teknik Smash Kedeng (Studi Pada Ekstrakurikuler Sepak Takraw Smp Negeri 2 Gedeg Kabupaten Mojokerto). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(1). <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/13501>
- Prasetyo, dkk, 2014. Pelaksanaan Program Usaha Kesehatan Sekolah Dalam Upaya Meningkatkan Derajat Kesehatan Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Lombok Timur. *Jurnal Kedokteran Yarsi Volume 2 Nomor 22*. Malang:
- Prawirasaputra. 2015. *Sepak Takraw*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP setara D-III, Jakarta
- Purwanto (2022) berjudul "Analisis Keterampilan Bermain Sepak Takraw Atlet Kabupaten Toli-Toli".
- Purwanto, . (2022) Pengembangan Model Latihan Teknik Bertahan Sepak Takraw Berbasis Resistance Belt Pada Ppop Jawa Tengah. Sarjana Thesis, Universitas Negeri Jakarta.
- Rivan, dkk (2022) berjudul "Analisis Gerak Smash Kedeng Pada Atlet Putra Sepak Takraw Club Psti Kabupaten Demak Tahun 2021".
- Saleh, dkk (2021) berjudul "Analisis Keterampilan Bermain Sepak Takraw Atlet Kabupaten Sigi Semarayasa, I, K. 2014. Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kemampuan Gerak Dasar Motor Ablity terhadap Kemampuan Smash Silang pada Permainan Sepak Takraw Mahasiswa Penjaskesrek FOK UNDIKSHA. *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3(1)
- Soemarjadi, dkk.(2015). *Pendidikan Keterampilan*. Jakarta: Depdikbud.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sudrajat. (2016). *Sepak Takraw*. Jakarta: DepDikBud.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhud, M. (2019). *Sepaktakraw*. Jakarta: PB.PERSETASI.
- Sukardi. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadinata. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulaiman. 2014. *Sepak Takraw*. Semarang. Unnes Press.
- Tika. (2016). *Management Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Wahyudi, U. (2016). Pengembangan Model Latihan Kombinasi Dribbling, Passing Dan Shooting Peserta Ekstrakurikuler Bolabasket Di Smp Negeri 2 Kota Malang. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 26, 351-364.
- Wijaya, (2022). *Kemampuan Sepak Sila dalam Sepak Takraw pada Siswa Kelas X MIPA-4*
- Yuliana, (2020). Pengaruh Latihan Smash Bola Gantung Terhadap Kemampuan. Smash Kedeng Atlet Sepak Takraw Putri SMAN 8 Kabupaten Bungo: *Skripsi*
- Yusuf, dkk .(2014). *Sepaktakraw*. Jakrta: PB. PERSETASI