

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang sangat pesat, sehingga membawa dampak dalam berbagai kehidupan termasuk juga dalam dunia olahraga. Perkembangan ini terlihat jelas dari peralatan yang dipakai untuk meningkatkan kemampuan dalam pembinaan atlet-atlet. Perkembangan IPTEK yang begitu pesat haruslah dimanfaatkan sebaik mungkin untuk meningkatkan ilmu, kemampuan, dan pencapaian prestasi yang tinggi dalam olahraga.

Hoki adalah suatu permainan yang dimainkan antara dua regu yang setiap pemainnya memegang sebuah tongkat bengkok yang disebut dengan *stick* untuk menggerakkan bola. Tujuan permainan hoki adalah menciptakan gol sebanyak-banyaknya dengan memasukkan bola ke gawang lawan dari daerah lingkaran tembak (*circle line*), dan mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukan bola.

Teknik dasar dalam permainan hoki diantaranya : *dribbling*, *hit*, *push*, *flick*, *scoop* dan *stoopball*. Sebagai cabang olahraga yang sifatnya kompetitif, suatu prestasi merupakan tujuan bagi mereka yang menekuninya baik secara individu maupun kelompok atau tim. Hoki sebagai salah satu cabang olahraga prestasi juga memanfaatkan perkembangan IPTEK untuk meningkatkan prestasi. Untuk mencapai suatu prestasi dalam olahraga diperlukan latihan, dimana latihan tersebut harus dilakukan dengan benar, terprogram dan berkesinambungan. Ada

empat aspek latihan yang perlu diperhatikan dan dilatih, meliputi aspek fisik, teknik, taktik / strategi dan mental.

Aspek latihan yang dikaji dalam penelitian ini adalah kemampuan teknik, dengan latihan yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan teknik tersebut yaitu latihan melalui pendekatan mental. Teknik tersebut yaitu *push*, *push* merupakan teknik dasar yang lebih efektif ditinjau dari kecepatan dan ketepatan, teknik dasar *push* memiliki banyak keunggulan baik dalam pelaksanaan *passing* maupun *shooting*, khususnya dalam hoki ruangan untuk melakukan *passing* hanya menggunakan teknik dasar *push*, jika menggunakan teknik *passing* yang lain dinyatakan sebagai pelanggaran.

Penelitian ini menggunakan media *video* dan media gambar sebagai latihan pendekatan mental, dimana isi dari kedua media tersebut yaitu tahapan pelaksanaan teknik *push*. Latihan pendekatan mental yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *mental image*. Tujuan dari *mental image* adalah atlet dilatih untuk mampu membentuk khayalan-khayalan mental mengenai suatu gerakan atau keterampilan tertentu, atau mengenai apa yang harus dilakukan dalam suatu situasi tertentu (membuat *cognitive images*). *Mental image* dilatih dengan cara memperlihatkan *video* dan gambar tentang pelaksanaan teknik *push* yang benar kemudian atlet akan membayangkan, mengimajinasikan gerakan-gerakan yang dilihat selanjutnya atlet disuruh mempraktekkan gerakan teknik *push*.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi penulis pada atlet putra Sekolah *Hockey Indonesia Bangkit Binaan Unimed Hockey Club* cenderung atlet pemula terlihat kesulitan dalam menguasai teknik dasar *push*, hal tersebut didukung dengan hasil tes pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 14 April

2012, memperlihatkan pelaksanaan gerak teknik *push* masih kurang baik dan hasil ketepatan masih rendah.

Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik mencobakan latihan pendekatan mental yaitu dengan *mental image* melalui media *video* dan media gambar dengan tujuan untuk meningkat pemahaman atlet putra dalam melaksanakan teknik *push* dengan harapan kemampuan *push* atlet putra Sekolah *Hockey* Indonesia Bangkit Binaan Unimed *Hockey Club* menjadi lebih baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka masalah yang diteliti dapat diidentifikasi sebagai berikut : Faktor apa sajakah yang dapat mempengaruhi hasil kemampuan *push*? Apakah kondisi fisik dapat mempengaruhi kemampuan *push*? Kondidi fisik apa saja yang dapat mempengaruhi kemampuan *push*? Apakah *somatotype* dapat mempengaruhi kemampuan *push*? Apakah faktor media dapat memberi pengaruh terhadap hasil kemampuan *push*? Apakah media *video* memberi pengaruh terhadap hasil kemampuan *push*? Apakah media gambar memberi pengaruh terhadap hasil kemampuan *push*? Adakah jenis media lain yang lebih mempengaruhi kemampuan *push*? Seberapa besarkah pengaruh yang diberikan faktor-faktor tersebut terhadap kemampuan *push*? Apakah ada faktor lain yang lebih mempengaruhi kemampuan *push*?

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kesalahpahaman dan penafsiran serta mempertegas sasaran yang akan diteliti, maka peneliti memberi batasan untuk mengarahkan bahasan kefokus masalah yang menjadi sasaran dari penelitian. Pembatasan

masalah dalam penelitian ini yaitu manakah yang lebih besar memberikan pengaruh antara media *video* dengan media gambar terhadap hasil kemampuan *push* atlet putera Sekolah *Hockey* Indonesia Bangkit Binaan Unimed *Hockey Club* tahun 2012.

D. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yakni :

1. Adakah pengaruh yang signifikan dari media *video* terhadap hasil kemampuan *push* atlet putera Sekolah *Hockey* Indonesia Bangkit Binaan Unimed *Hockey Club* tahun 2012 ?
2. Adakah pengaruh yang signifikan dari media gambar terhadap hasil kemampuan *push* atlet putera Sekolah *Hockey* Indonesia Bangkit Binaan Unimed *Hockey Club* tahun 2012 ?
3. Manakah yang lebih besar memberikan pengaruh antara media *video* dengan media gambar terhadap hasil kemampuan *push* atlet putera Sekolah *Hockey* Indonesia Bangkit Binaan Unimed *Hockey Club* tahun 2012?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui besarnya pengaruh dari media *video* terhadap hasil kemampuan *push* atlet putera Sekolah *Hockey* Indonesia Bangkit Binaan Unimed *Hockey Club* tahun 2012.
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh dari media gambar terhadap hasil kemampuan *push* atlet putera Sekolah *Hockey* Indonesia Bangkit Binaan Unimed *Hockey Club* tahun 2012.

3. Untuk mengetahui pengaruh yang lebih besar antara media *video* dengan media gambar terhadap hasil kemampuan *push* atlet putera Sekolah *Hockey Indonesia Bangkit Binaan Unimed Hockey Club* tahun 2012.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi pengalaman dan memperkaya ilmu pengetahuan olahraga khususnya mengenai penggunaan media *video* dan media gambar dalam latihan.
2. Bagi para pembina dan pelatih serta para atlet hoki khususnya di Sekolah *Hockey Indonesia Bangkit* hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam upaya pembinaan dan peningkatan prestasi atlet.
3. Bagi masyarakat olahraga hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan.