

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hockey adalah olahraga beregu, setiap pemain menggunakan alat yang disebut tongkat, tongkat yang memungkinkan pemain untuk membawa, menahan dan menembak bola sesuai dengan aturan yang ditetapkan. *Hockey* dimainkan oleh dua tim, masing-masing tim berusaha memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan berusaha memblokir serangan lawan agar tidak kebobolan.

Kemajuan dan perkembangan *hockey* yang terjadi saat ini sangat baik, maka dari itu kami berharap banyak pihak yang dapat berkontribusi dalam perkembangan tersebut, membuat penemuan-penemuan baru berupa bentuk-bentuk. Latihan yang lebih baik untuk kedepannya meliputi aspek fisik, teknik dan taktis. Aspek strategis dan spiritual. Sehingga segala permasalahan yang akan dihadapi dapat di perbaiki dengan terus meningkatkan, dengan mengembangkan, mengevaluasi dan meningkatkan semua bidang pendukung dan dengan terus mencari cara untuk meningkatkannya. Akhirnya tim yang lebih berprestasi.

Orientasi dalam permainan *hockey* adalah membuat gol sebanyak-banyaknya dengan memasukan bola ke gawang lawan dengan menggunakan tongkat (*stick*) dari daerah lingkaran tembak (*circle*) dan mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukan bola. Menurut Mal Alexander (2017), “teknik dalam

olahraga *hockey* adalah *ball carrying, passing, receiving, defending, scoring, goalkipping, penalty corners/short corners*”.

Permainan *hockey* dimainkan dalam waktu 2x35 menit, kemudian seiring kemajuan dan perkembangan *hockey*, peraturan tersebut berubah menjadi 4x15 menit. Waktu pertandingan tersebut berdurasi pendek namun dalam permainannya, pemain melakukan aktifitas gerak yang tiba-tiba *sprint*, berlari *jogging* dan berhenti.

Dari ungkapan-ungkapan di atas dalam melakukan proses latihan teknik dalam cabang olahraga *hockey*, dalam pengamatan yang di lakukan oleh peneliti pada *club Unimed Hockey Club (UHC)* dan juga *Binjai Hockey Club* masih banyak ketidak sempurnaan dalam saat proses latihan contohnya pada saat melewati lawan seharusnya menarik bola menggunakan *stick* harus jauh agar bisa melewati lawan tersebut, jika hanya menggunakan alat bantu *cone* atlet hanya sekedarnya saja menarik bola tersebut untuk sebatas melewati *cone* saja, namun jika ada alat bantu yang seperti ukuran lawan asli seperti alat bantu latihan manekin (*dummy*) , proses latihan itu berlatih lah seperti pertandingan yang sebenarnya.

Peneliti berkeinginan untuk membuat alat bantu latihan untuk melewati lawan dengan bentuk seperti lawan yang sebenarnya agar proses latihan menjadi lebih sempurna terkhusus pada teknik untuk melewati lawan, peneliti juga ingin membuat alat bantu ini bisa bergerak dengan menggunakan *remote control* agar memudahkan pelatih dan juga atlet lebih tertantang dalam melakukan proses latihan jika alat bantu latihan tersebut bergerak.

Penyempurnaan hasil temuan pada pengamatan dan observasi di *Club Unimed Hockey Club* dan *Binjai Hockey Club*. Peneliti melakukan wawancara kepada pelatih *Binjai Hockey Club* terkait proses latihan yang dilakukan di binaan *Hockey Binjai*, beliau menyebutkan bahwa dalam proses latihan yang mereka lakukan masih terkendala dalam sarana dan prasarana terkhusus untuk melakukan latihan teknik. Pelatih menjelaskan untuk latihan teknik melewati penghalang pelatih menggunakan *cone flat* dan *cone* kerucut dan pada saat melakukan proses latihan tersebut *cone* dapat terinjak maupun tertendang oleh atlet pada saat melakukan proses latihan tersebut.

Wawancara kepada pelatih *Hockey Unimed Hockey Club (UHC)* terkait dengan proses latihan yang dilakukan tim (UHC) sama dengan tim *Hockey Binjai*, pelatih menggunakan *cone* untuk proses latihan dengan bentuk variasi latihan yang berbeda-beda. Kendala yang terdapat dalam proses latihan menggunakan *cone* tersebut dimana atlet untuk latihan *dribble, shooting, passing*, dan melewati lawan yang menggunakan media alat yang berupa *cone* ini masih dikatakan belum sempurna dikarenakan atlet banyak yang melewati *cone* tersebut berlari di atas *cone*, menginjak *cone*, dan proses latihan seperti itu tidak belum sesuai dengan pertandingan sebenarnya.

Hasil observasi, pengamatan dan wawancara pelatih, peneliti berkeinginan untuk membuat pengembangan model alat bantu latihan yaitu alat yang fungsinya seperti *cone* namun memiliki bentuk seperti orang-orangan atau seperti manusia asli sehingga saat melakukan proses latihan seperti berhadapan langsung dengan lawan

Ungkapan pelatih terkait penting adanya media untuk proses latihan maka peneliti menawarkan bentuk media yang lebih efektif untuk melakukan proses latihan baik untuk *dribble*, *passing*, *shooting*, maupun untuk melewati lawan. Memperkuat data pernyataan pelatih terkait pentingnya media untuk proses latihan maka peneliti melakukan analisis kebutuhan kepada atlet yang berlatih di Unimed *Hockey Club* (UHC) dan juga Binjai *Hockey Club*, hasil analisis kebutuhan terdapat pada tabel 1.1 lampiran.

Setelah peneliti melakukan analisis kebutuhan kepada atlet di dapatkan informasi 15% atlet yang menyatakan sulit dalam mempelajari teknik dasar permainan *hockey*, 50% atlet berlatih dengan menggunakan perkembangan teknologi, 65% atlet yang menggunakan media saat berlatih *hockey*, 20% atlet diberikan banyak media saat berlatih permainan *hockey*, 10% atlet yang pernah mendapatkan proses latihan dengan menggunakan media menyerupai orang-orangan, 85% atlet menyatakan bahwa dengan adanya alat yang menyerupai orang akan meningkatkan kemampuan teknik dalam permainan *hockey*, 10% atlet yang mengatakan pernah mengetahui media alat manekin dalam berlatih *hockey*, 85% atlet menyatakan berkeinginan untuk mendapatkan latihan menggunakan media alat orang-orangan dalam latihan teknik permainan *hockey*, 10% atlet yang menyatakan pernah berlatih dengan media alat manekin dalam berlatih *hockey*, 95% atlet menyatakan media berupa orang-orangan sebagai media untuk berlatih teknik dalam permainan *hockey*.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang terdapat dalam tabel 1.1 maka dapat disimpulkan bahwa media sebagai alat bantu latihan teknik di perlukan atau

di butuhkan adanya, hasil kesimpulan tersebut maka peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media alat untuk proses latihan teknik.

Dengan penemuan data dan analisis kebutuhan yang di dapat, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Alat Bantu AemDe Pada Permainan Hockey**”. Dengan tujuan membantu pelatih untuk melatih teknik dengan menggunakan alat bantu *AemDe*.

1.2 Fokus Penelitian

Seperti yang dijelaskan di latar belakang masalah, masalah berikut dapat diidentifikasi :

1. Apakah pengembangan alat bantu latihan teknik menggunakan *AemDe* perlu dikembangkan di tiap *club hockey* ?
2. Seberapa penting pengembangan alat bantu latihan *AemDe* dalam dalam permainan *hockey* ?
3. Apa saja faktor yang mempengaruhi pengembangan alat bantu berupa *AemDe* dalam permainan *hockey* ?
4. Apakah manfaat pengembangan alat bantu latihan pada atlet *hockey* Tahun 2022 ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan konteks masalah dan identifikasi masalah yang tertulis di atas, maka penelitian ini harus menetapkan suatu batasan yang disebut batasan masalah .Pembatasan masalah di lakukan agar penelitian tersebut terarah dan memudahkan dalam pembahasan penelitian tersebut. Maka peneliti membatasi masalah yang berfokus pada pengembangan alat bantu latihan dalam permainan *hockey*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, Fokus Penelitian, dan batasan masalah yang telah di tuliskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan alat bantu latihan teknik pada atlet Unimed *Hockey Club* (UHC).

1.5 Tujuan Penelitian

tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan alat bantu latihan pada permainan *hockey*.

1.6 Manfaat Penelitian

manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu :

1. Atlet bisa mendapatkan proses latihan seperti pada pertandingan yang sebenarnya .
2. Pelatih dapat mengatur bagaimana proses latihan yang di ingin kan untuk meningkatkan kemampuan atlet dalam teknik tertentu dengan menambah metode baru.
3. Untuk menambah ide, pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam proses pengembangnya alat bantu latihan teknik pada permainan *hockey*.
4. Menambah ilmu pengetahuan khususnya para cendekiawan olahraga.
5. Mendorong terus berkarya bagi sarjana sebagai bentuk proses pendidikan untuk kemajuan olahraga di indonesia, sebagai bahan masukan bagi pelamar penelitian masa depan, khususnya bagi mahasiswa jurusan ilmu keolahragaan.