

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga merupakan sebuah aktifitas fisik yang mana tujuan dari berolahraga adalah mencapai prestasi yang setinggi-tingginya dengan semaksimal mungkin bagi mereka baik yang dalam individu maupun tim. Olahraga merupakan salah satu bentuk aktifitas fisik yang memiliki dimensi kompleks. Pencapaian prestasi yang dibidang olahraga semestinya didukung dengan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang tepat guna. Tercapainya prestasi dalam olahraga merupakan usaha yang dilakukan melalui pembinaan diusia dini baik dari kemampuan teknik, taktik, strategi, mental dan melalui pendekatan ilmiah.

Meraih prestasi yang maksimal membutuhkan usaha dan kerja keras, berupa latihan yang terencana, terukur dan berkesinambungan serta sesuai dengan kebutuhan cabang olahraga.

Helen Ten (2006;11) padang hoki berbentuk segi empat bujur dengan berukuran 91,40 meter panjang dan 55 meter lebar. Garisan panjang dikenali sebagai garisan tepi dan garisan lebar dikenali sebagai garisan belakang. Pintu gol diletakkan di atas garisan belakang tersebut.

Helen Ten (2006;21) hoki merupakan sejenis sukan yang memerlukan kepantasan dan ketahanan yang dimainkan dalam sebuah pandangan empat segi bujur. Antara dua pasukan yang mengandungi 11 pemain sepasukan.

Setiap pasukan akan cuba menjaringkan gol dengan menggunakan sebatang kayu yang bengkok atau berlekuk di hujung pemukul (*with a crook at*

the hitting end) untuk mengarahkan sebiola bola yang keras ke dalam gol lawan. Pasukan yang menjaringkan lebih banyak gol dalam masa yang diperuntukkan diistiharkan pemenang. Jika kedua-dua pasukan gagal menjaringkan gol atau menjaring bilangan gol yang sama, perlawanan itu dianggap seri.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa *hockey* adalah olahraga tim yang dimainkan di lapangan persegi panjang dengan ukuran lebar lapangan 55 meter dan panjang 91,40 meter. Permainan *hockey* dimainkan dua tim masing-masing tim 11 pemain menggunakan *stick* untuk memainkan bola di lapangan. Tujuan dari permainan *hockey* memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan menjaga gawang sendiri agar tidak kemasukan bola.

Pada saat ini permainan *hockey* sudah menyebar di Indonesia dan mengalami perkembangan yang sangat baik dan kemajuan nampak dari banyaknya kalangan mahasiswa (perguruan tinggi) dan pelajar (sekolah) yang menggeluti cabang ini. Di Indonesia telah diadakan kejuaraan *hockey* Nasional tingkat mahasiswa antar perguruan tinggi se-Indonesia yaitu nomor *hockey* lapangan (*outdoor*) dan *hockey* ruangan (*indoor*).

Kemajuan dan perkembangan *hockey* saat ini sangat baik, untuk itu diharapkan adanya perbaikan-perbaikan dari segi teknik analisis gerak yang dapat mendukung prestasi yang lebih baik. Sehingga setiap masalah yang akan dihadapi dapat diatasi dengan terus membenahi diri, dengan cara mengevaluasi dan memperbaiki dari segala sektor pendukung serta terus mencapai metode dan teknik yang lebih efektif dan efisien agar dapat menghasilkan atlet yang prestasinya lebih baik dan akhirnya memperoleh tim yang lebih berprestasi.

Permainan *hockey* pada dasarnya adalah suatu upaya untuk menguasai bola atau merebut bola kembali bila sedang dikuasai oleh pemain lawan. Bila teknik dasar dikuasai, maka bola lebih lama berada dalam penguasaan. Para pemain akan lebih leluasa untuk menentukan jalannya pertandingan dan dapat menciptakan gol ke gawang lawan.

Agar dapat memainkan bola dan mengetahui pergerakan bola, dilakukan dengan menguasai teknik dasar yang dilatih secara terencana terukur dan berkesinambungan secara berulang-ulang.

Salah satu teknik yang sangat dibutuhkan dalam permainan *hockey* adalah teknik *flick* teknik *flick* dibutuhkan dalam melakukan pola permainan, karena teknik *flick* bisa memindahkan bola dengan cepat melalui udara, teknik *flick* juga bisa digunakan dalam melakukan serangan dengan cepat, oleh karena itu teknik *flick* digunakan sebagai teknik untuk menyerang dan dapat menciptakan gol dalam permainan *hockey*. Teknik *flick* dapat digunakan untuk membuka pertahanan lawan, maupun dalam melewati lawan karna teknik *flick* merupakan pengembangan dari teknik *push*, semua gerakan yang mengangkat bola dinamakan dengan *flick*, teknik *flick* tidak hanya dilakukan untuk melewati lawan melalui udara melainkan teknik *flick* dapat juga dilakukan untuk passing dengan mengangkat bola sedikit di udara. Karena semua pemain di perbolehkan untuk mengangkat bola dengan teknik *flick* dengan ketentuan bahwa saat melakukan teknik *flick* tersebut tidak membahayakan bagi teman sendiri maupun pemain lawan.

Dalam penelitian ini, teknik *flick* pada permainan *hockey* akan menjadi pusat penelitian. Peneliti akan menganalisis teknik *flick* pada atlet Putri Sumatera Utara Pelatda PON XIX 2016 Jawa Barat tahun 2016.

Berdasarkan pengalaman peneliti dalam mengikuti beberapa kali pertandingan yang diikuti selama ini dapat disimpulkan, bahwa keterampilan teknik *flick* masih jarang dilakukan, sementara teknik *flick* termasuk teknik yang sangat di perlukan dalam pertandingan.

Dari pengalaman tersebut peneliti melakukan pengamatan atau observasi untuk memperkuat peneliti dalam mengetahui keterampilan teknik *flick* dengan kesimpulan bahwa teknik *flick* masih jarang digunakan pada beberapa pertandingan.

Ketika dalam sesi latihan atlet yang berlatih dilapangan *hockey* Universitas Negeri Medan latihan teknik yang dilakukan sudah amat bagus, akan tetapi dalam latihan teknik tersebut teknik *flick* masih jarang dilatih dikarenakan pada teknik *flick* ini terdapat tingkat kesulitan yang tinggi, baik dari gerak dasarnya maupun saat akan mengangkat bola.

Berdasarkan observasi peneliti melakukan wawancara dengan pelatih Ibrahim di kantor Pengprov Sumatera Utara Universitas Negeri Medan, Jln.Williem Iskandar Psr.V Medan Estate. Pelatih menyatakan bahwa teknik *flick* merupakan teknik dasar dalam permainan *hockey*, teknik *flick* untuk saat ini belum menjadi fokus utama dalam latihan akan tetapi pelatih telah mensiasati bentuk latihan mengangkat bola yang tujuannya untuk melatih gerak teknik *flick*, kemudian pelatih menyatakan berdasarkan pengamatan pelatih pada saat latihan

mandiri atau latihan khusus terlihat bahwa atlet tersebut lebih sering melatih teknik yang lain seperti sutting kegawang menggunakan hit sehingga atlet kurang berminat atau tertarik untuk mempelajari dan melatih teknik yang belum dikuasai. Akan tetapi masih banyak atlet yang dalam pelaksanaannya masih kurang sempurna untuk melakukan teknik tersebut. Dikarenakan teknik *flick* merupakan salah satu teknik yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi untuk itu pelatih menyatakan perlu dilakukan analisis gerak teknik *flick* untuk mengetahui teknik gerak yang benar dan sempurna.

Dari pernyataan pelatih penulis melakukan tes *flick* (mendorong bola naik atau melambung) kepada atlet Unimed *Hockey Club* sebanyak 15 atlet untuk mendapatkan analisis kebutuhan pada penelitian ini yang dilaksanakan di lapangan serbaguna Universitas Negeri Medan pada tanggal 20 Januari 2016 dari hasil tes tersebut atlet Putri Sumatera Utara Pelatda PON XIX 2016 Jawa Barat tahun 2016 masih kurang, Selanjutnya penulis menyebarkan angket kepada atlet, hasil angket tersebut 94% atlet merasa kesulitan dalam melakukan teknik *flick*, 100% atlet menyatakan ingin menguasai teknik *flick* dengan baik dan benar, 100% atlet ingin mengetahui teknik *flick* yang sempurna dengan menggunakan analisis, 87% atlet menyatakan dengan teknik *flick* yang baik dan benar akan dapat mendukung pencapaian prestasi yang tinggi. Menunjukkan bahwa kemampuan teknik *flick* pada atlet Putri Sumatera Utara Pelatda PON XIX 2016 Jawa Barat tergolong rendah. Dalam permainan sebenarnya gerakan untuk mendorong bola naik atau melambung itu sangat sering dilakukan akan tetapi pada pelaksanaannya masih banyak atlet putri yang belum bisa melakukan teknik *flick* dengan sempurna dikarenakan beberapa hal yaitu, bola tidak tepat pada sasaran,

posisi badan yang salah, ketepatan *stick* pada bola saat melakukan *flick*, posisi *stick* pada bola, posisi badan maupun posisi kaki yang belum tepat sehingga saat melakukan *flick* bola tidak tepat menuju arah sasaran yang diinginkan olah atlet tersebut pada saat bertanding *hockey*.

Berdasarkan data dan informasi di atas penulis ingin membuat sebuah penelitian mengenai Analisis gerak teknik *flick* dalam permainan *hockey* lapangan (*field hockey*) atlet Putri Sumatera Utara Pelatda PON XIX 2016 Jawa Barat tahun 2016, dengan tujuan untuk mengetahui teknik *flick* yang benar melalui analisis gerak dengan menggunakan aplikasi *kinovea*.

Aplikasi *kinovea* adalah salah satu perangkat lunak atau program yang dapat dijalankan di komputer atau media elektronik yang berisi tentang elemen-elemen untuk menganalisis salah satu data baik berbentuk video atau photo dari segi biomekanika gerak (pengukuran, penghitung waktu, sudut, perlambatan gerak, perbandingan data, alur gerak).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka masalah perlu diidentifikasi lebih dalam lagi, dengan tujuan dapat mempermudah penelitian, untuk mendapatkan tujuan penelitian ini dapat dikemukakan dalam beberapa bentuk pertanyaan:

Bagaimana gerak teknik *flick* dalam permainan *hockey*?, Apakah gerak teknik *flick* di perlukan dan mendukung sebuah permainan dalam menghasilkan gol?, Seberapa penting teknik *flick* dalam permainan *hockey*?, Apakah analisis gerak diperlukan untuk memperbaiki teknik *flick* dalam permainan

hockey lapangan (*outdoor*) atlet Putri Sumatera Utara Pelatda PON XIX 2016 Jawa Barat tahun 2016?.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah ditulis di atas maka penelitian ini dibatasi ruang lingkupnya atau juga disebut batasan masalah. Untuk menghindari pembahasan yang lebih luas lagi maka penelitian ini akan di fokuskan pada analisis gerak teknik *flick* dalam permainan *hockey* lapangan (*outdoor*) atlet Putri Sumatera Utara Pelatda PON XIX 2016 Jawa Barat tahun 2016.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembahasan masalah yang telah dituliskan di atas maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana analisis gerak teknik *flick* yang dilakukan oleh atlet Putri Sumatera Utara Pelatda PON XIX Jawa Barat tahun 2016 dalam permainan *hockey* lapangan (*outdoor*)?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gerak teknik *flick* yang dilakukan oleh atlet Putri Sumatera Utara Pelatda PON XIX Jawa Barat tahun 2016 dalam permainan *hockey* (*outdoor*)?

F. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti sebagai penambah wawasan dan pengetahuan, sebagai masukan kepada pelatih, sebagai masukan kepada atlet yang berlatih, sebagai bahan masukan kepada calon-calon peneliti, sebagai referensi dan masukan bagi civitas akademik Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan serta sumbangan bagi dunia pendidikan dan kepelatihan.

