

## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan aktifitas fisik yang memiliki aspek yang menyeluruh dan dalam pencapaian prestasinya sangat didukung oleh penerapan ilmu dan teknologi yang tepat guna, dimana tujuan dari berolahraga adalah mencapai prestasi setinggi-tingginya dengan semaksimal mungkin bagi mereka, baik yang dia dalam individu maupun tim. Mendapatkan prestasi dibidang olahraga yang digeluti diharapkan mendapat ilmu pengetahuan dan teknologi yang kegunaannya tepat. Tercapainya prestasi dalam olahraga merupakan usaha yang dilakukan melalui pembinaan diusia dini baik dari kemampuan teknik, taktik, strategi, mental serta kematangan jiwa dan fisik melalui pendekatan ilmiah.

Cabang olahraga *hockey* merupakan salah satu cabang olahraga prestasi dalam bentuk permainan. Permainan ini pemain menggunakan alat *stick* (tongkat) untuk memindahkan, menggiring, menguasai dan memukul

bola yang membutuhkan banyak keterampilan untuk dapat melakukannya.

Adapun tujuan dari permainan ini adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan. Kemajuan dan perkembangan *hockey* saat ini sangatlah baik. Untuk itu diharapkan agar banyak yang memberikan

kontribusi dalam pengembangan, penciptaan temuan-temuan baru yang berupa bentuk-bentuk latihan yang lebih baik untuk kedepannya yang meliputi aspek fisik, teknik, dan taktik/ strategi serta mental.

Sehingga setiap masalah yang akan dihadapi dapat diatasi dengan terus membenahi diri, dengan cara mengembangkan, mengevaluasi dan memperbaiki dari segala sektor pendukung serta terus mencari metode dan teknik yang lebih efektif dan efisien agar dapat menghasilkan atlet yang prestasinya lebih baik dan akhirnya memperoleh tim yang lebih berprestasi. Mempelajari teknik dasar agar dapat memainkan bola dan menyadari akan pergerakan bola akan dapat dikuasai dengan melakukan latihan secara terencana, terukur dan berkesinambungan dengan berulang-ulang.

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. Pertandingan olahraga *hockey* yang standar internasional menggunakan lapangan sintetis seperti pada Olimpiade, kejuaraan dunia atau turnamen resmi dibawah *Federation International de Hockey* (FIH).

Mencapai prestasi yang diinginkan membutuhkan kemampuan teknik yang sesuai gerakannya, rasio (pemahaman) dan kreatifitas dalam melakukannya, diantaranya adalah *dribbling*. *Dribbling* merupakan teknik dasar yang harus

dimiliki dan dikuasai setiap atlet *hockey*, sehingga setiap atlet dapat mengatur ritme permainan dan menikmati permainan *hockey*. Bermain *hockey* dengan baik maka seorang pemain harus bisa menguasai teknik-teknik dasar permainan

*hockey* yang baik dan benar. Berikut merupakan teknik dasar dalam permainan *hockey* yaitu: *dribble, push, passing, hit, flick*, dan *shooting*.

Atlet memperoleh teknik bermain *hockey* yang baik dan benar, para pemain sebaiknya berlatih secara rutin dengan penuh kedisiplinan. Oleh sebab itu penguasaan teknik dasar yang diharapkan mendapat perhatian serius dari pembina dan pelatih *hockey* sejak dini. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam hal *dribble* ialah bola harus dikuasai sepenuhnya agar dapat melindungi bola dari lawan pada saat *dribble*. Pemain dianjurkan menggunakan *stick* sebagai keperluan untuk melindungi bola terhadap serangan lawan, pandangan tidak boleh selalu pada bola, tetapi juga pengamatan pada situasi lapangan.

*Dribble* bertujuan untuk mendekati jarak sasaran, melewati lawan, mengatur tempo permainan, memindahkan daerah permainan, memancing lawan untuk mendekati lawan hingga daerah penyerangan terbuka. Disamping itu posisi tubuh dan keakuratan gerak juga sangat menentukan hasil teknik menggiring sama pentingnya dengan kondisi fisik dan psikologis atlet.

Ten & Haridas (2006:41), Teknik dasar *dribbling* dalam permainan *hockey* ada tiga jenis yaitu, “mengelecek longgar, mengelecek rapat, mengelecek indian”. *Dribble* merupakan teknik dasar yang harus dikuasai

setiap atlet *hockey* secara sempurna, karena *dribble* digunakan untuk mengontrol agar bola tetap dalam penguasaan tim dan mengubah arah penyerangan. Melakukan serangan, menggiring bola dapat dilakukan sebagai strategi seorang penyerang untuk menciptakan peluang *shooting* ke gawang lawan demi

terciptanya gol. Namun ketiga teknik dasar di atas berbeda dalam pelaksanaannya, tingkat kesulitan dalam melakukannya serta manfaatnya.

Untuk pencapaian prestasi yang tinggi hanya dapat diraih dengan latihan-latihan yang direncanakan dengan sistematis dan dilakukan secara terus-menerus, dengan demikian peran dari seorang pelatih di sini sangat penting. Pencapaian prestasi puncak dapat diraih bila pembinaan atlet melalui tahapan tingkat pemula sampai atlet berprestasi atau dari tahap usia dini sampai usia dewasa. Prestasi olahraga yang dicapai merupakan hasil akumulatif dari berbagai aspek usaha, di samping itu juga untuk mewujudkan prestasi olahraga memerlukan suatu proses yang relative lama diantaranya melalui “*training*” atau latihan. Menurut Robert Koger (2007:2) “Setiap latihan harus memiliki tujuan tertentu”. Untuk mencapai suatu tujuan yaitu kemenangan di perlukan kerjasama yang solid dari tim tersebut. Kemenangan tidak dapat di raih secara perorangan dalam permainan tim, disamping itu setiap individu atau pemain di haruskan memiliki kondisi fisik yang bagus, teknik dasar yang baik, dan mental bertanding yang baik pula.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada saat pelaksanaan kejuaraan piala rektor 2019 di Universitas Negeri Medan Cabang Olahraga *Indoor Hockey*, dan berdasarkan hasil diskusi bersama pelatih *hockey* Binjai Bapak Dinul Khairi

Putra melalui pengamatan pada saat kejuaraan piala rektor Tahun 2019 dan kejuaran-kejuaran lainnya. Pertandingan yang berlangsung di dalam lapangan para atlet putra dominan menggunakan teknik *close dribble* . Hal itu membuat permainan dalam tempo cepat dan efisien dalam pergerakan.



Teknik *close dribble* adalah salah satu teknik dasar *dribbling* dalam permainan *hockey* yang harus dikuasai oleh atlet putra. Penggunaannya, teknik *close dribble* dominan dipakai untuk membawa atau menggiring bola, teknik *close dribble* dapat dikuasai penuh oleh atlet dan dalam *control* sehingga pemain dapat mengatur dan menguasai bola dalam permainan. Menggunakan teknik *close dribble*, permainan dapat berjalan dengan efektif dan efisien dalam pergerakan maupun dengan pola permainan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 22 Maret 2020 pada atlet putra Binjai *Hockey Club* di Lapangan *hockey* Gor Binjai ketika peneliti mengamati bahwa *close dribble* sangat dibutuhkan dalam permainan, tetapi dalam pelaksanaannya para atlet masih kurang sempurna terkhusus dalam penguasaan bola dilakukan dengan cepat, menggiring bola dengan *close dribble* membutuhkan pergerakan yang cepat dan lincah dalam bergerak dalam permainan, bukan hanya di pertandingan saja terlihat juga pada saat uji coba dan pada saat sesi latihan yang sudah terjadwal atlet masih sering kehilangan bola pada saat membawa bola dengan teknik *close dribble*.

Dari analisis beberapa serangkaian uji coba maupun pada saat sesi latihan yang dilakukan pelatih Binjai *Hockey Club* peneliti memperoleh keterangan

bahwa Binjai *Hockey Club* masih banyak kekurangan dari beberapa hal seperti teknik dan fisik. Atlet masih kurang dalam menguasai menggiring bola dengan *close dribble* atlet sering mengurangi kecepatan dan kurang adanya kelincahan pada saat menggiring bola dengan *close dribble* dan sering terlihat pada saat

latihan maupun uji coba.

Hasil wawancara dengan pelatih Binjai *Hockey Club* Bapak Dinul Khairi Putra beliau mengatakan bahwa kemampuan anak didiknya dalam hal teknik permainan hockey seperti stopball, passing, serta push sudah cukup bagus namun menggiring bola dengan teknik close dribble masih kurang baik dari mengurangi kecepatan saat membawa bola, mendekati jarak sasaran serta membuka ruang dan menghambat permainan masih kurang menurut pelatih, dikarenakan para pemain masih kurang dalam teknik membawa bola dengan close dribble, kurang adanya ketenangan dalam menguasai bola, sering mengurangi kecepatan pada saat membawa bola saat menggiring bola kearah pertahanan lawan.

Dari keterangan tersebut peneliti mencoba mencari penyebab hal ini bisa terjadi, sehingga penulis berinisiatif berdialog dengan pelatih serta mengamati pada saat sesi latihan. dari dialog dengan pelatih dan hasil pengamatan tersebut ada beberapa alasan penyebab atlet masih kurang dalam permasalahan-permasalahan diatas hal ini disebabkan karena beberapa faktor salah satunya masih kurangnya latihan atau bentuk-bentuk latihan menggiring bola atau membawa bola (*close dribble*) serta faktor pendukung fisik lainnya.

Dalam permainan hockey, menggiring bola dengan close dribble sangat diperlukan. Gerakan menggiring bola harus dilakukan secara cepat, Menggiring bola juga dipengaruhi oleh factor-faktor fisik seperti: kecepatan dan kelincahan.

Dari pendapat di atas menunjukan unsur teknik menggiring bola dengan close dribble sangat diperlukan dalam permainan hockey. Sedangkan

kemampuan *close dribble* juga merupakan unsur terpenting dalam permainan hockey, namun juga memiliki banyak unsur koordinasi kecepatan dan kelincahan. Dengan pertimbangan hal diatas maka peneliti merasa perlu membuktikan dengan mengadakan penelitian yang berjudul : “Hubungan Kecepatan Dan Kelincahan Terhadap Hasil Close Dribbel Dalam Permainan Hockey Putra Binaan Federasi Hockey Indonesia (FHI) Kota Binjai Tahun 2021”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas yang dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sehubungan dengan kemampuan teknik *close dribble* dalam permainan *Hockey* ruangan (*Indoor Hockey*).

1. Materi yang diberikan pelatih belum memenuhi kriteria.
2. Masih belum optimalnya hockey yang hanya dilaksanakan melalui latihan yang hanya dilaksanakan 3 kali pertemuan setiap sesinya.
3. Belum diketahui hubungan kecepatan dan kelincahan terhadap Hasil Close Dribbel Dalam Permainan Hockey.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas maka perlu kiranya diberikan pembatasan masalah agar penelitian ini tidak terlalu luas. Maka dalam penelitian ini peneliti hanya membatasi masalah pada Hubungan Kecepatan Dan Kelincahan Terhadap

Hasil Close Dribbel Dalam Permainan Hockey Putra Binaan Federasi Hockey Indonesia (FHI) Kota Binjai Tahun 2021”.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, sebagai berikut:

1. Adakah hubungan antara kecepatan terhadap hasil close dribble?
2. Adakah hubungan antara kelincahan terhadap hasil close dribble?
3. Adakah hubungan antara kecepatan dan kelincahan terhadap hasil close dribble?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara kecepatan terhadap hasil close dribble.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara kelincahan terhadap hasil close dribble.
3. Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara kecepatan dan kelincahan terhadap hasil close dribble.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapaun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi pelatih/club



- ✓ Dapat memberikan informasi tentang bagaimana meningkatkan prestasi atlet.
- ✓ Sebagai bahan masukan pelatih dalam memilih *alternative* metode latihan yang akan dilakukan.
- ✓ Untuk meningkatkan kinerja pelatih dalam menjalankan tugasnya sebagai pelatih secara *professional*, terutama dalam pengembangan prestasi atlet secara maksimal.
- ✓ Untuk meningkatkan kreatifitas pelatih dalam membuat dan mengembangkan metode latihan close dribble dalam bentuk latihan yang berbeda.

## 2. Bagi atlet

- ✓ Sebagai bahan dalam rangka meningkatkan prestasi.
- ✓ Memberikan pengetahuan dan penjelasan tentang metode menggiring bola dengan teknik close dribble dalam upaya meningkatkan prestasi khususnya dalam pengembangan variasi latihan.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY