

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Mutohir (dalam Bangun, 2016) “olahraga adalah proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan/pertandingan, dan prestasi puncak dalam pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila”. Tendangan *penalty* disebut juga tendangan hukuman (*penalty* kick). Terjadinya tendangan *penalty* disebabkan adanya pemain yang melakukan pelanggaran keras pada lawannya dikotak *penalty* atau juga karena adanya pelanggaran karena bola menyentuh tangan atau lengan dikotak *penalty*. Tendangan *penalty* dapat terjadi karena pelanggaran yang dilakukan oleh pemain di daerah kotak *penalty*, pelanggaran tersebut dapat berupa teakle lawan dengan sengaja, hands ball atau tindakan-tindakan yang dapat merugikan atau membahayakan lawan (Permana, 2015). Tendangan *penalty* diberikan oleh wasit jika terjadi pelanggaran dikotak *penalty* yang dilakukan oleh salah satu pemain dari tim yang sedang diserang. Dan dalam penilaian wasit, pelanggaran tersebut telah dilakukan dengan sengaja.

Tendangan *penalty* yang didapatkan oleh sebuah tim harus dimanfaatkan sebaik mungkin, artinya ketika seorang pemain dapat mencetak gol, maka akan memberikan keuntungan pada timnya tersebut. Keberhasilan mencetak gol dari titik *penalty* sungguh merupakan hal yang menguntungkan, akan tetapi menjadi

sebaliknya kegagalan dari tendangan *penalty* adalah hal yang sangat merugikan untuk tim (Chinnanta, 2015).

Olahraga merupakan bagian integral dari kehidupan manusia. Latihan fisik merupakan faktor penting dalam menjaga kesehatan manusia. Kesehatan itu sendiri merupakan kebutuhan dasar manusia. Olahraga berkelanjutan bukan hanya cara menjaga kesehatan, tetapi juga masalah kebanggaan bangsa. Oleh karena itu, banyak perhatian diberikan pada pengembangan kegiatan olahraga dari berbagai kelompok.

Pelatih remaja bukanlah pekerjaan Membesarkan anak-anak sebagai pelatih. Pelatih harus menemukan latihan yang sesuai dengan karakteristik anak yang dituju. Menurut (Isnaini & Sabarini, 2010), jenis permainan yang dimainkan anak sangat ditentukan oleh usia. Beberapa kelompok umur memiliki jenis permainan yang berbeda dari yang lain. Pelatih harus mengembangkan program pelatihan sesuai dengan usia.

Hockey merupakan salah satu cabang olahraga yang cukup menarik dan merupakan cabang olahraga yang membutuhkan penggabungan antara ilmu pengetahuan dan pemanfaatn fisik secara langsung karena permainan *hockey* dituntut banyak keterampilan dan kemampuan fisik. Nugraha, (2016) mengatakan “Olahraga *hockey* adalah salah satu olahraga permainan yang dimainkan oleh dua regu yang setiap pemainnya menggunakan suatu tongkat yang ujungnya melengkung (*stick*) dan bola”

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 *hockey* yang standar internasional menggunakan lapangan sintesis seperti olimpiade, kejuaraan dunia atau tournament resmi dibawah federation internasional de *hockey* (FIH).

Berdasarkan hasil wawancara kepada pelatih dan penyebaran angket atlit *hockey* asahan yang berada di daerah binjai, diperoleh informasi bahwa proses pengenalan *game* media pembelajaran berbasis teknologi. Teknologi memiliki peran penting untuk membantu kemajuan pencapaian prestasi, hal ini dikemukakan oleh Menteri Pemuda dan Olahraga Roy Suryo (dalam Permatasari et al.,2016). Kebanyakan media pembelajaran yang digunakan berupa power point, pelatih belum memanfaatkan media teknologi lain yang bersifat interaktif seperti *games* edukasi berbasis android. Sehingga minat atlit dalam mengenal *hockey* masih sedikit. Khususnya untuk materi pinalti *hockey*. Pentingnya penggunaan *games* edukasi berbasis android pada pembelajaran olahraga khususnya pada konsep pinalti dapat membantu atlit lebih mudah memahami cara melakukan Teknik pinalti. Teknik dasar dalam permainan *hockey* yang harus di kuasai pemain: *Dribbling* (menggiring bola): Kemampuan mengontrol bola dengan tongkat *hockey* saat bergerak untuk mempertahankan penguasaan bola dan menghindari lawan. *Passing* (mengoper bola): Teknik mengirim bola kepada rekan setim dengan akurat menggunakan berbagai jenis *passing* sesuai situasi permainan.

Receiving (menerima bola): Keterampilan mengontrol bola yang diterima agar tetap dalam kendali dan siap melanjutkan permainan. *Shooting* (menembak bola): Teknik memukul bola ke arah gawang lawan dengan tujuan mencetak skor. *Tackling* (merebut bola): Teknik defensif untuk merebut bola dari lawan tanpa melakukan pelanggaran. Menurut Putra dan Sari (2020) dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan

Olahraga, penguasaan teknik dasar ini sangat penting untuk membangun fondasi keterampilan atlet *hockey* dan meningkatkan performa dalam pertandingan. Latihan yang fokus pada teknik-teknik ini juga berkontribusi pada peningkatan pengambilan keputusan dan kerja sama tim.

Federasi Hoki Indonesia (FIH) sebagai induk organisasi *hockey* di Indonesia. Dalam memajukan prestasi *hockey* dengan cara mengadakan kompetisi atau pertandingan tiap tahunnya. Selain kompetisi di Tingkat nasional secara rutin, tiap-tiap daerah juga mengadakan kompetisi, hal ini berguna untuk menjaring para atlet yang berbakat kemudian dikirim kejuaraan yang levelnya lebih tinggi.

Dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini kita dapat bermain sepak bola dengan menggunakan media elektronik yang telah dikemas dalam bentuk program *game* sepak bola. *Game* ini merupakan simulasi dalam bermain *hockey* khususnya *penalty*

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis berminat membuat *game* dengan tampilan 3 dimensi dengan menggunakan flash. Maka penulis mengambil judul skripsi: “**Pengembangan *Game* Simulasi *Penalty Hockey* Berbasis *Mobile* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Dan Teknik Atlet *Hockey***” yang diharapkan semoga *game* ini dapat menghibur dan menghilangkan kejenuhan bagi para pemainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Pokok permasalahan yang menjadi fokus dalam perancangan permainan ini adalah “Bagaimana kelayakan *game* simulasi *penalty hockey* berbasis *mobile* dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan atlet *hockey*?”

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari permasalahan yang ada maka perlu adanya batasan masalah, mengingat luasnya *game* maka penulis akan membatasi semuanya, antara lain:

1. *Game* yang dibuat menggunakan *software Adobe flash CS3, Action Script 2.0*
2. *Game* yang dirancang dimainkan dengan *single player*. *Game* yang dibuat merupakan dua dimensi (2D).
3. *Game* ini ber-genre *sport*
4. Input mengerjakan *game* menggunakan *mouse* dan *keyboard*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membuat *game* sebagai bentuk wujud pengembangan kemajuan teknologi informasi dalam bidang *game*.
2. Merancang *game* ini sebagai sarana alternative pembelajaran bagi anak-anak TK dan SD Kelas 1 sampai 3, khususnya dalam bidang komputer.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Memperkenalkan teknologi informasi yang efektif dalam belajar kepada anak-anak dan orangtua.
2. Menambah semangat anak dalam belajar dengan cara yang menyenangkan melalui *game* ini.