

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di zaman era modernisasi ini banyak perubahan yang terjadi diantaranya menuntut perubahan diberbagai bidang, termasuk bidang olahraga. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi sekarang ini, pendekatan yang sesuai untuk dikembangkan adalah dengan menyajikan informasi dalam berbagai alat peraga atau media pengajaran seperti media audio-visual. Karena semakin pesatnya perubahan itu terjadi, dunia olahraga pun dituntut untuk menguasai ICT (*information communication technologi*) sehingga dapat mengaplikasikan dan mengembangkannya dalam bidang olahraga.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 3 tahun 2005 tentang sistem keolahragaan Nasional (UU-SKN), pasal 1 ayat 1 dijelaskan bahwa “keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pembelajaran, pembinaan, pengembangan, dan pengawasan. Kemudian dalam sistem tersebut bahwa keolahragaan meliputi 3 (tiga) ruang lingkup yaitu olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, dan olahraga prestasi.

Dalam Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional (UU-SKN) Nomor. 3 tahun 2005 Pasal 20 Ayat 3 berbunyi “Olahraga prestasi dilaksanakan melalui proses pembinaan dan pengembangan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan”. Tapi pada kenyatannya prestasi olahraga bangsa Indonesia masih sangat

memprihatinkan khususnya di Sumatera Utara pada cabang olahraga gulat hal ini dapat kita liat pada ajang Kejuaraan Nasional (Kejurnas) gulat PRA PON XVIII 2011 di Semarang.

Prestasi olahraga yang memperhatikan tersebut, salah satunya diakibatkan oleh karena kurangnya pembinaan olahraga prestasi yang masih kurang dalam mengaplikasikan IPTEK dalam kegiatan latihan. Oleh karena itu IPTEK sangat di butuhkan dalam meningkatkan prestasi olahraga.

Dalam Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional no. 3 tahun 2005 pasal 27 ayat 3 berbunyi “bahwa pembinaan dan pengembangan olahraga yang terkait dengan peningkatan prestasi olahraga dilakukan dengan menggunakan pendekatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang lebih efektif secara efisien”. Sesuai undang-undang tersebut media audio-visual berupa VCD (*Video Compact Disk*) merupakan salah satu bagian dari IPTEK OP yang dapat mendukung peningkatan prestasi olahraga.

VCD pembelajaran merupakan suatu media yang berbentuk audio visual yang di dalamnya terdapat suatu tayangan yang dapat dilihat dan didengarkan langsung oleh seseorang. VCD merupakan salah satu media audio-visual yang dapat mendukung dan memotivasi atlet untuk menguasai materi latihan, dengan media ini pelatih dapat memberikan penjelasan yang lebih terperinci tentang teknik yang sedang dilakukan dengan memutar dan menghentikan tayangan teknik tersebut sehingga atlet dapat mencoba apa yang dilihat dan diketahuinya setelah melihat tayangan tersebut dan atlet pun lebih fokus dalam melakukan teknik tersebut.

Dewasa ini olahraga beladiri semakin merambah kemasyarakat baik di daerah maupun di perkotaan. Setiap individu dalam masyarakat dapat memilih aktivitas olahraga beladiri yang diminatinya. Pada penelitian ini peneliti akan meneliti mengenai cabang olahraga beladiri gulat.

Gulat adalah olahraga yang melibatkan kontak fisik antara dua orang, di mana salah seorang pegulat harus menjatuhkan atau dapat mengontrol musuh mereka. Gulat merupakan cabang olahraga beladiri yang menitik beratkan pada teknik bantingan dan kuncian pada lawannya. Olahraga gulat merupakan salah satu cabang olahraga beladiri yang menggunakan ketangkasan dan keuletan didalam setiap gerakannya.

Gulat merupakan salah satu cabang olahraga beladiri individu yang berasal dari Yunani-Romawi kuno. Olahraga gulat indentik dengan dua orang yang saling berhadapan dan berusaha untuk mengguguli lawanya dengan cara menarik, mendorong, membanting, menjegal, dan mengunci sampai punggung lawan menempel di atas matras.

Dalam olahraga gulat terdapat teknik gerakan yang dapat dilakukan secara berkesinambungan, seperti bantingan. Bantingan merupakan suatu teknik dimana atlet mengangkat dan membanting lawan dan banyak dijumpai pada gaya *Greco* Romawi. Pelaksanaan bantingan yang terdiri dari beberapa rangkaian gerak banyak terjadi kesalahan terutama pada saat mengangkat dimana sering posisi tubuh tidak tepat sehingga lawan sering melakukan *counter* yang dapat mengakibatkan lawan mendapatkan *point* (angka).

Bantingan merupakan salah satu teknik yang penting dan sangat mendukung dalam olahraga gulat. Pada saat bertanding seorang atlet tidak dapat

melakukan bantingan lengan ,bantingan pinggang, bantingan leher, dan bantingan *jublish* tanpa diberikan latihan khusus. Untuk dapat meningkatkan hasil bantingan yang sempurna atlet tersebut harus diberikan latihan khusus. Teknik bantingan itu antara lain : bantingan lengan, bantingan pinggang, bantingan leher dan bantingan *jublish*.

Dari pengalaman peneliti selama menjadi atlet gulat, para pegulat terkadang belum benar dan sempurna melakukan teknik bantingan. Hal ini juga ditemukan pada klub-klub gulat lain. Akan tetapi dengan strategi yang dimiliki pelatih gulat untuk memberikan teknik-teknik bantingan yang benar dengan terlebih dahulu memberikan latihan dari tingkat yang lebih mudah. Dengan menayangkan pembelajaran gulat teknik bantingan dengan menggunakan media VCD pada saat latihan diharapkan akan dapat membantu proses pemahaman konsep dan langkah-langkah dalam melakukan teknik bantingan sehingga pegulat akan dengan sendirinya trampil dalam melakukan teknik bantingan tersebut. Hingga saat ini belum ada pembelajaran gulat teknik bantingan dengan menggunakan media VCD.

Setelah peneliti melakukan observasi dari beberapa atlet gulat Pengcab PGSI Medan, selama ini mereka belum pernah melihat tayangan pembelajaran gulat teknik bantingan dengan media VCD. Terkait dengan uraian yang telah dikemukakan di atas maka peneliti melakukan penelitian awal atau analisis kebutuhan yang dilaksanakan pada tanggal 4 dan 6 Juli 2012 dimana peneliti membagikan angket terhadap 11 atlet Pengcab PGSI Medan. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut dapat diketahui, atlet yang belum pernah melihat tayangan pembelajaran gulat teknik bantingan dengan media VCD sebanyak 50%. Dan

mereka mengatakan teknik bantingan dengan menggunakan media VCD sangat mendukung dan membantu dalam proses pembelajaran. Dari data tersebut dapat diperoleh kesimpulan bahwa perlu dikembangkan pembelajaran gulat teknik bantingan dengan media VCD, yang nantinya dapat dijadikan sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan atlet dalam menguasai teknik-teknik gulat, dengan adanya pengembangan ini diharapkan akan dapat membantu mensosialisasikan olahraga gulat ke masyarakat, sehingga nantinya akan muncul bibit – bibit atlet gulat yang berprestasi baik nasional maupun internasional.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi yaitu : Sudahkah olahraga gulat mengikuti perkembangan teknologi sekarang ini ? Apakah seorang pelatih gulat sudah menerapkan penggunaan teknologi dalam melatih ? Apakah pelatih sudah mengajarkan teknik bantingan dalam olahraga gulat dengan benar? Apakah atlet sudah memahami teknik bantingan gulat ? Apakah sudah ada pembelajaran gulat teknik bantingan dengan menggunakan media VCD ? Apakah pembelajaran dengan menggunakan media VCD dapat membantu atlet menguasai dan terampil dalam melakukan teknik bantingan dalam olahraga gulat?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di depan, maka masalah-masalah yang dikaji dalam penelitian ini, dibatasi pada beberapa hal : 1) masalah yang berkaitan dengan proses

pembelajaran gulat khususnya teknik bantingan gulat, 2) masalah yang berkaitan dengan penggunaan VCD dalam proses pembelajaran gulat teknik bantingan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : Apakah pembelajaran gulat teknik bantingan dengan media VCD dapat meningkatkan keterampilan para atlet gulat dalam menguasai materi teknik dasar gulat khususnya teknik bantingan ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian dan pengembangan model pembelajaran gulat teknik bantingan dengan media VCD ini memiliki beberapa tujuan antara lain :

1. Untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang proses pelaksanaan pembelajaran atlet dalam menguasai teknik-teknik bantingan, pembelajaran teknik bantingan dengan menggunakan media

Tujuan akhir penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa VCD yang berisikan model pembelajaran gulat teknik bantingan bagi para atlet gulat, sehingga dapat melengkapi bantuan belajar yang ada pada saat ini, yakni agar pembelajaran gulat dapat lebih efektif dan menarik.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan pembelajaran gulat teknik bantingan dengan media VCD ini bagi pelatih gulat dapat dijadikan sebagai acuan dan pedoman dalam melatih.
2. Pengembangan pembelajaran gulat teknik bantingan dengan media VCD ini bagi atlet gulat dapat mempermudah serta mempercepat dalam menguasai teknik bantingan.
3. Pengembangan pembelajaran gulat teknik bantingan dengan media VCD ini dapat mengurangi rasa jenuh seorang atlet gulat dalam berlatih.
4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran ilmiah bagi ilmuwan maupun peneliti lainnya yang lebih spesifik dan menarik.