

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga *Floorball* berasal dari negara Swedia, yang di populerkan oleh negara Finlandia dan Swiss, dan juga dimainkan di beberapa negara lainya seperti Norwegia dan Republik Ceko. Hal ini semakin populer di banyak tempat lainya juga, termasuk beberapa negara di luar Eropa, seperti Kanada, Singapura, Jepang, Australia, Amerika Serikat dan Indonesia.

Floorball merupakan cabang olahraga prestasi yang mulai diminati di Indonesia, dimainkan dalam tim atau beregu dan setiap pemain menggunakan stick untuk menggerakkan, menahan dan memukul bola serta dituntut kerjasama yang baik antar pemain. Saat ini perkembangan *Floorball* di Indonesia cukup pesat, hal ini dapat dilihat dari banyaknya digelar *event* kejuaraan *Floorball* mulai dari tingkat pelajar, mahasiswa, daerah, nasional, maupun internasional. Dari banyaknya event kejuaraan itu lah, muncul adanya persaingan olahraga untuk dapat menunjukan kemampuan dan kehebatan tim mereka masing-masing dengan menjadikan tim mereka juara pada *event-event* kejuaraan yang ada. Cabang olahraga *Floorball* di Indonesia telah mengikuti kejuaraan ditingkat internasional seperti kejuaraan Asia Oceania *Floorball* (AOFC) yang berpusat di singapure dan kejuaraan *Sea Games*. Kondisi seperti ini menjadikan olahraga *Floorball* semakin dikenali oleh masyarakat. Olahraga ini tersebar diberbagai provinsi seperti DKI Jakarta, Jawa

Barat, Banten, Jawa Tengah, Jawa Timur, Jambi, dan Bali. Penyebaran terbesar terdapat di provinsi DKI Jakarta. Berkembangnya olahraga *Floorball* di provinsi DKI Jakarta dari mulai tingkat SMP, SMA, dan Universitas, untuk tingkat Universitas terdapat di Universitas Bina Nusantara, Universitas Tarumanegara, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia dan Universitas Negeri Jakarta. *Floorball* mulai ada di Universitas Negeri Jakarta pada tanggal 28 oktober 2012 dengan disepakati rapat anggota *Floorball* maka diresmikannya cabang olahraga *Floorball*. Dibentuklah organisasi klub olahraga *Floorball*, dengan terbentuknya organisasi ini maka terjadi peningkatan minat mahasiswa untuk bergabung dalam klub olahraga *Floorball*.

Tidak hanya itu klub olahraga *Floorball* Universitas Negeri Jakarta telah mengadakan event atau mengikuti event kejuaraan *Floorball* dengan katagori yang berbeda dari katagori pelajar, katagori perguruan tinggi, katagori antar klub kejuaraan liga, dan banyak atlet yang terpilih menjadi pemain tim nasional. Banyak prestasi yang telah diraih oleh klub olahraga *Floorball* Universitas Negeri Jakarta.

Dibalik semua prestasi yang diraih oleh tim olahraga *Floorball* Universitas Negeri Jakarta. Mahasiswa yang tergabung dalam klub olahraga *Floorball* harus mengikutin sesi latihan tiga kali dalam seminggu dengan materi yang berbeda tiap sesi latihan. Materi latihan yang secara langsung diberikan oleh pelatih klub olahraga *Floorball* Universitas Negeri Jakarta.

Atlet yang tergabung dalam klub olahraga ini masih terbilang sedikit dibandingkan klub olahraga lain yang sudah ada lebih dulu. Minimnya atlet yang

bergabung dalam klub olahraga ini dikarenakan mahasiswa belum banyak yang mengetahui karena kurangnya sosialisasi olahraga tersebut. Untuk meningkatkan minat mahasiswa agar bergabung dalam klub olahraga *Floorball* maka olahraga ini diperkenalkan dalam acara masa pengenalan cabang olahraga pada mahasiswa baru. Mahasiswa yang tergabung dalam klub olahraga ini masih terbilang pemula atau baru mengenal dan baru menekuni olahraga ini dengan demikian mahasiswa yang bergabung selalu latihan secara rutin dan latihan tambahan secara mandiri.

Setiap olahraga membutuhkan pemahaman fisik dan kreatifitas dalam latihan yang didasari oleh teknik dasar dari cabang olahraga tersebut. Seorang pelatih *Floorball* dituntut untuk mempersiapkan perencanaan latihan yang susun secara sistematis dengan sasaran menuju penampilan terbaik pada saat kompetisi untuk mencapai prestasi. Prestasi yang tinggi di perlukan persiapan perencana dengan sasaran yang tepat meliputi persiapan fisik, teknik, taktik dan mental. Permainan *Floorball* mempunyai teknik dasar yang harus dikuasai, menurut (samsudin, 2020) adalah teknik menggiring (*dribble*), teknik menerima/ mengontrol (*receive*), teknik mengoper (*passing*) dan teknik menembak (*shooting*). Tujuan utama dalam *Floorball* adalah untuk mencetak lebih banyak gol dari pada lawan dengan menempatkan bola ke gawang lawan yang berada di ujung lapangan.

Permainan *Floorball* pada dasarnya adalah suatu upaya untuk menguasai bola atau merebut bola kembali bila sedang dikuasai oleh lawan. Bila teknik dasar dikuasai dengan baik, maka bola akan lebih lama berada dalam penguasaan. Teknik *dribble* merupakan salah satu teknik khusus yang harus dikuasai oleh setiap pemain. Dengan menguasai teknik *dribble* seorang pemain akan mudah melewati lawan,

membuka peluang untuk mencetak gol dengan *counter attack*, membuat posisi lawan menjadi unbalance dan teknik *dribble* ini pentingnya pada saat melakukan *penalty*, karena pemain yang melakukan tembakan *penalty* ke gawang lawan harus melakukan *dribble* dengan tujuan melabui *goalkeeper* untuk mendapatkan ruang kosong pada sudut gawang dan mencetak *point*.

Dalam *Floorball* ada dua macam teknik *dribble* yaitu, *dribble forehand* dan *dribble backhand* (Stefan Dahlgren & Filip Dalgren, 2014). *Dribble forehand* adalah teknik *dribble* yang posisi bolanya berada pada *forehand stick*, untuk *blade* kanan bola di *dribble* berada disisi kiri dari tubuh, dan sebaliknya untuk *blade* kiri. Hal yang harus diperhatikan dalam gerakan ini adalah menjaga bola pada perkenaan *blade* yaitu posisi *blade* harus tertutup. Sedangkan *dribble backhand* merupakan kebalikan dari *dribble forehand*, posisi bola berada pada sisi *backhand stick*. Untuk *blade* kanan bola di *dribble* berada disisi kanan dari tubuh. Gerakan *dribble* bebas kesegala arah tergantung situasi permainan. Kombinasi gerakan pada teknik *dribble forehand* dan *dribble backhand* ini sangat dibutuhkan untuk mengefesienasi gerakan ketika menipu lawan serta membawa bola mengarah pada ruang kosong untuk mencari kesempatan mengoper bola kepada teman dan mencari kesempatan untuk mencetak gol.

Berdasarkan pengamatan peneliti di klub *Floorball* Universitas Negeri Jakarta banyak atlet yang kurang baik dalam melakukan *dribble*, pada saat permainan atlet mudah kehilangan bola ketika melakukan teknik *dribble*, hal ini dikarenakan atlet kurang memerhatikan pada perkenaan *blade* pada bola dan disetiap sesi latihan pada teknik *dribble* atlet yang perlu melakukan pengulangan secara

berulang-ulang sehingga atlet merasa bosan atau jenuh dengan materi *dribble* yang kurang bervariasi, menurunkan minat dalam latihan sehingga tingkat motivasi latihan berkurang. Akibat menurunnya motivasi latihan berdampak pada saat latihan *dribble* atau membawa bola lepas dari jangkauan *stick* atau tongkat *Floorball* ketika latihan maupun dalam pertandingan, yang kemudian mendasari peneliti dalam melakukan wawancara dengan *coach* klub *Floorball* Universitas Negeri Jakarta. Dalam wawancara tersebut diperoleh hasil yang serupa dengan pengamatan peneliti, bahwa kurangnya kemampuan *dribble* dan referensi model latihan *dribble* tersebut.

Berdasarkan masalah di atas peneliti mempunyai gagasan untuk membuat “model latihan *dribble* pada cabang olahraga *Floorball*”. Diharapkan melalui model latihan *dribble* ini, para atlet dapat termotivasi untuk mengikuti latihan dan pelatih dapat menambah wawasan serta inovasi baru dalam melatih melalui sebuah model latihan yang bervariasi.

B. Fokus Penelitian

Mengacu pada permasalahan di atas, maka fokus masalah yang diangkat oleh peneliti adalah membuat model latihan *dribble* pada cabang olahraga *Floorball*. Berikut fokus masalah yang ditetapkan oleh peneliti adalah “model latihan *dribble* pada cabang olahraga *Floorball*”. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media dan referensi pelatih untuk melakukan latihan *dribble* pada cabang olahraga *Floorball*. Hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan dapat menambah model latihan *dribble* pada cabang olahraga *Floorball*.

C. Perumusan masalah

Berdasarkan fokus masalah maka di rumuskan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana model latihan *dribble* pada cabang olahraga *Floorball*?”

D. Kegunaan penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa kegunaan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Dapat menjadi bentuk latihan *dribble* yang baku sehingga mampu meningkatkan keterampilan *dribble* atlet terhadap cabang olahraga *Floorball*.
2. Sebagai bahan referensi atau pedoman bagi pelatih dalam melatih *dribble* pada cabang olahraga *Floorball*.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian model ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan diri dalam mempersiapkan profesi menjadi seorang pelatih.
4. Bagi Institusi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmu dalam bidang olahraga sehingga melahirkan penelitian-penelitian yang lebih baik dari sebelumnya.