

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Modal dasar untuk mencapai prestasi yang tinggi dalam satu cabang olahraga adalah memiliki kemampuan fisik, teknik, taktik, psikologis dan persiapan teori yang bagus sesuai dengan tuntutan dan spesifikasi masing-masing cabang olahraga itu. Di Negara-negara yang sudah maju dalam olahraga, latihan-latihan untuk menuju prestasi yang tinggi sudah dilakukan sedini mungkin, sejak anak berumur muda sudah mengikuti program-program yang teratur dan meningkat secara bertahap dalam jangka panjang.

Perkembangan Rugby dewasa ini berkembang dengan baik karena memiliki banyak manfaat antara lain memperoleh kesehatan, kesenangan, kesegaran jasmani. Selain itu Rugby juga dapat dijadikan alat pemersatu bangsa dimana olahraga Rugby tidak mengenal tua, muda, anak-anak, orang dewasa, suku, agama dan ras.

Olahraga Rugby belum begitu populer. Induk organisasi untuk olahraga Rugby Indonesia baru diresmikan pada Agustus 2013, bernama Persatuan Rugby Union Indonesia (PRUI). Namun, meski kurang populer, ternyata olahraga ini sudah lama dimainkan di Indonesia sekitar 35 tahun lalu oleh para ekspatriat Australia, Selandia Baru, dan Inggris. Mereka sebagian besar

bekerja di perusahaan tambang dan bermain Rugby untuk menghilangkan kebosanan. Tak heran kala itu Rugby lebih sering terlihat di area pertambangan.

Olahraga Rugby sudah menjadi olahraga eksibisi pada PON XIX di Jawa Barat. Artinya, di Pekan Olahraga Nasional XX selanjutnya di Papua tahun 2020, Rugby akan menjadi cabang olahraga yang resmi dipertandingkan. Rugby juga dipertandingkan di event Internasional seperti *Olimpiade, Asian Games, SEA Games, Rugby World Cup XV (RWC)*. Oleh karena itu pengurus besar Persatuan Rugby Union Indonesia (PRUI) sedang gencarnya melakukan sosialisasi olahraga Rugby ke masyarakat, sekolah dan perguruan tinggi di Indonesia agar Rugby cepat populer dan dikenal oleh orang banyak.

Perkembangan Rugby di Indonesia dapat kita lihat dari pembinaan Rugby mulai dari tingkat sekolah, klub, perguruan tinggi, daerah, nasional maupun internasional. Rugby sudah mulai disosialisasikan disekolah melalui program *Get Into Rugby (GIR)*, baik itu di SD, SMP dan SMA. Saat ini di Jakarta hanya beberapa sekolah saja yang mengadakan kejuaraan Rugby tingkat sekolah, terutama sekolah-sekolah internasional seperti *Jakarta intercultural School (JIS)*, Sekolah Pelita Harapan (SPH) dan *British International School (BIS)* juga mengadakan kejuaraan Rugby 7's antar sekolah setiap tahunnya. Sedangkan pembinaan untuk klub, perguruan tinggi dan daerah juga sudah mulai banyak dengan diadakan setiap tahunnya seperti Kejurnas Rugby 7's

Antar Perguruan Tinggi, Kejurnas Rugby XV antar Perguruan Tinggi, Jakarta XV series, Papua Rugby Open, Java Island Cup, dll. Untuk tingkat anak-anak atau junior setiap tahun diadakan Kejurnas Junior untuk Kelompok Umur 14, Kelompok Umur 17, Kelompok Umur 19 dan Kelompok Umur 21.

Olahraga Rugby saat ini juga mulai masuk ke sekolah-sekolah sebagai kegiatan aktif diluar jam sekolah atau yang biasa disebut ekstrakurikuler. Salah satu sekolah yang memiliki ekstrakurikuler Rugby yaitu SMA Darunnajah di Jakarta Selatan. Sejak berdiri pada tahun 2007, SMA Darunnajah sudah memiliki banyak prestasi. Prestasi yang terakhir di dapatkan yaitu runner-up di kejuaraan Jakarta 7's di Sekolah Pelita Harapan (SPH) pada tahun 2017. Disana mereka satu-satunya peserta yang non-international school. Dipartai final mereka kalah melawan Jakarta Internasional School (JIS). Meskipun demikian, masih banyak hal yang harus diperbaiki dari cara bermain siswa SMA Darunnajah ini. Seperti kesalahan kecil dalam melakukan *passing* dapat menguntungkan tim lawan disaat pertandingan.

Hal ini lah yang membuat saya tertarik untuk melakukan penelitian di SMA Darunnajah. Untuk mengetahui penyebab kesalahan *passing* sekaligus membantu mengurangi kesalahan-kesalahan *passing* yang terjadi di latihan. Keterampilan dan ketepatan yang baik dapat terjadi apabila dilakukan latihan terus menerus hingga mendapatkan hasil yang baik. Latihan yang rutin dengan teknik yang benar dapat sangat membantu dalam mengembangkan

kemampuan para pemain dalam melakukan *passing* secara efektif dan efisien.

Hal utama dalam Rugby yaitu *passing*, dimana *passing* ini merupakan langkah awal dari berjalannya permainan Rugby. Apabila *passing* ini dilakukan dengan tidak baik maka permainan tidak akan berjalan lancar. Sehingga *passing* ini diperlukan keterampilan dan ketepatan yang baik agar permainan dapat berjalan dengan baik. Penggunaan media dan metode latihan yang tepat bisa menjadi salah satu alternatif latihan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Penggunaan media diharapkan dapat membantu pelatih dalam menyampaikan materi agar lebih dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan kepada siswa. Melalui media diharapkan latihan lebih efektif dan efisien, serta dapat memotivasi dan membangkitkan keinginan dan minat siswa untuk lebih memahami informasi materi yang akan disampaikan, sehingga tujuan latihan dapat segera tercapai. Salah satu media yg dapat di manfaatkan yaitu ban luar sepeda motor. Siswa dapat memfokuskan *passing* ke dalam lingkaran ban yang digantung.

Selain itu, penggunaan metode *passing* berpasangan bisa menjadi salah satu cara dalam memperbaiki *passing* siswa. Salah satu tujuannya adalah memberikan kepada siswa untuk saling berinteraksi dan bekerjasama dengan sesama siswa dalam percepatan proses pembelajaran *passing*. Dimana sifatnya yang bisa dilakukan secara statis dan dinamis ke satu titik

membuat siswa dan pasangan tersebut diharuskan siap untuk kondisi datangnya bola dalam bentuk apapun.

Sering terjadinya pelanggaran dan hal-hal yang seharusnya tidak perlu terjadi ketika dalam permainan adalah salah satu masalah yang harus segera diatasi. Untuk meningkatkan keterampilan *passing* dengan baik dan benar dibutuhkan metode latihan yang efektif dari pelatih ketika siswa melakukan drill dengan teknik *passing*.

Peneliti mencoba membandingkan antara belajar *passing* berpasangan dan belajar *passing* menggunakan media target untuk mengetahui metode yang manakah yang lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan *passing* siswa SMA Darunnajah. Alasan peneliti mengambil pembahasan keterampilan *passing* ini dikarenakan banyak pemain yang belum optimal dalam melakukan *passing* saat pertandingan.

## **B. IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi untuk mencari jawaban pemecahannya, adapun permasalahannya adalah sebagai berikut :

1. Olahraga Rugby di Indonesia mulai dimainkan oleh para ekspatriat sejak 35 tahun yang lalu
2. Sosialisasi Rugby di Indonesia sudah mulai masuk ke tingkat sekolah-sekolah di Indonesia

3. Salah satu hal utama dalam permainan Rugby adalah *passing*
4. Belajar *passing* berpasangan dapat meningkatkan keterampilan *passing*
5. Belajar *passing* menggunakan media target dapat meningkatkan keterampilan *passing*
6. Belajar *passing* berpasangan lebih efektif dibandingkan belajar *passing* menggunakan media target untuk meningkatkan keterampilan *passing*

### **C. PEMBATASAN MASALAH**

Agar tidak terjadi perluasan masalah dan salah interpretasi pada penelitian ini, maka dibatasi pada: Efektifitas belajar *passing* menggunakan media target dan *passing* berpasangan untuk meningkatkan teknik *passing* pada ekstrakurikuler Rugby SMA Darunnajah Jakarta Selatan.

### **D. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan sebelumnya diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah belajar *passing* berpasangan efektif untuk meningkatkan teknik *passing* pada siswa ekstrakurikuler Rugby SMA Darunnajah Jakarta Selatan?

2. Apakah belajar *passing* menggunakan media target efektif untuk meningkatkan teknik *passing* pada siswa ekstrakurikuler Rugby SMA Darunnajah Jakarta Selatan?
3. Manakah yang lebih efektif antara belajar *passing* berpasangan dengan belajar *passing* menggunakan media target untuk meningkatkan teknik *passing* siswa ekstrakurikuler Rugby SMA Darunnajah Jakarta Selatan?

#### **E. KEGUNAAN HASIL PENELITIAN**

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui metode manakah yang lebih efektif antara belajar *passing* berpasangan dengan belajar *passing* menggunakan media target untuk meningkatkan keterampilan *passing* siswa SMA Darunnajah Jakarta Selatan
2. Untuk mengembangkan bentuk latihan yang lebih efektif terhadap peningkatan hasil kemampuan *passing* pada siswa SMA Darunnajah Jakarta Selatan
3. Bisa menjadi bahan informasi yang bermanfaat bagi semua pelatih Rugby