

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Rugby merupakan jenis olahraga tim yang dimainkan oleh dua tim. Setiap tim mencoba membuat skor dengan cara menendang melempar atau membawa bola sehingga mereka dapat menendang untuk mendapatkan skor atau bola menyentuh rumput dibelakang garis gawang lawan tim yang menyetak skor yang paling banyak yang menjadi pemenang.

Olahraga yang cukup sulit dan penuh benturan yang harus menguasai berbagai keahlian atau *skill* untuk bisa bermain dengan baik seperti berlari, menendang, melempar, dan membawa bola. Karena bermain rugby bukanlah olahraga yang bisa dimainkan bila tidak memiliki keahlian atau keberanian dan fisik yang prima karena ada berbagai macam teknik dasar yang harus dikuasai seperti *passing* (mengoper bola) *kicking* (menendang bola) *reseaving* (menerima atau menangkap bola), *tackling* (menabrak atau memberhentikan lawan), dan sebagainya.

Permainan *rugby* berawal dari kejadian yang terjadi pada pertandingan sepak bola tingkat sekolah di England tahun 1823 *william webb ellis* mengambil bola dengan tangannya dan membawanya lari. Semenjak itulah, dimulai pertandingan olahraga *rugby*, olahraga ini dibuat berdasarkan sejarah yang terjadi secara spontan kemudian Universitas Cambridge memodifikasi permainan ini, mempopulerkan dan membuat peraturan resmi *rugby*.

Olahraga *rugby* di Indonesia sendiri belum begitu cukup berkembang walaupun sudah ada beberapa klub yang ada di daerah-daerah tertentu. Saat ini di Indonesia sudah mulai ada pertandingan-pertandingan di tingkat nasional seperti kejuaraan nasional antar klub ataupun kejuaraan nasional antar perguruan tinggi. Begitu pun di Pekan Olahraga Nasional tahun 2016 di Jawa Barat, olahraga *rugby* telah dipertandingkan sebagai cabang olahraga exebisi. di Jakarta terdapat beberapa klub, mulai dari Universitas Negeri Jakarta atau perguruan tinggi sampai tingkat pelajar. Beberapa wadah untuk cabang olahraga *rugby* ini masih perlu banyak latihan dalam keterampilan agar dapat menguasai permainan dan strategi yang diterapkan. Jika tidak, akan terjadi kesalahan-kesalahan atau pelanggaran yang sangat mendasar ketika dalam permainan atau pertandingan, sehingga harus segera diperbaiki.

Di Indonesia sendiri para pemain *rugby* di tingkat klub, universitas, perguruan tinggi daerah maupun nasional masih sangat kurangnya inovasi untuk membuat permainan modifikasi untuk meningkatkan kemampuan tackle sehingga melakukannya tidak benar yang mengakibatkan cedera, kekelelahan dan bosan pada saat latihan karena atlet sangat mudah dilewati oleh lawan, terdapat banyak cara dan metode latihan tackle melalui permainan modifikasi yang bisa dilakukan untuk meningkatkan efektifitas latihan.

Perkembangan *rugby* di Universitas Negeri Jakarta sendiri bisa dibidang sebagai cabang olahraga baru dan belum banyak juga peminatnya, walaupun begitu *rugby* Universitas Negeri Jakarta sudah sering mengadakan beberapa kejuaraan nasional, dan juga suka mengikuti banyak kejuaraan seperti di Malaysia dan berbagai kejuaraan lainnya, maupun yang harus diperbaiki lagi dalam segi kemampuan atlet rugby UNJ karena masih banyak yang belum menguasai kemampuan atau teknik-teknik dalam rugby seperti *passing, running, ruck, receiving, kick, maul, line out* dan yang sangat penting lagi adalah *tackle*.

Keterampilan *tackle* dalam olahraga *rugby* sangatlah penting, karena jika kita tidak menguasai teknik tersebut bertahan kita akan sangat mudah di lewati lawan ketika membawa bola dan kita tidak bisa merebut bola, lawan pun akan sangat mudah mencetak skor ke pertahanan kita. *Tackle* harus

dilakukan secara benar dan kuat karena jika kita melakukannya tidak benar dan tidak kuat pasti kita akan sangat mudah dikalahkan oleh lawan.

Seperti saat sedang bertahan dan lawan kita mempunyai teknik untuk mengecoh lawan yang bagus maka atlet yang sedang bertahan harus mempunyai kemampuan *tackle* yang baik dan momentum yang tepat jika itu semua tidak dikuasai oleh pemain bertahan akan sangat mudah sekali lawan mencetak poin ke garis bertahan kita.

Atlet *rugby* pada saat latihan banyak melakukan gerakan *tackle* berlawanan atau saling mengalahkan yang bertujuan untuk *tackle* yang sempurna jika seorang pemain tidak banyak latihan *tackle* yang bertujuan untuk menyempurnakan gerakan, dan sebelum bertanding baru saja dilakukan tidak pada saat latihan maka atlet tidak akan bisa melakukan gerakan tersebut secara baik dan benar itu bisa mengakibatkan salah *tackle* yang menyebabkan cedera karena salah melakukan *tackle*.

Cedera pada atlet *rugby* banyak terjadi karena kurangnya kemampuan untuk melakukan *tackle* yang baik dan bertenaga karena disaat latihan tidak banyak model-model latihan yang bertujuan untuk meningkatkan *tackle* dan juga melakukannya dengan tidak sempurna karena bosan dengan bentuk latihan yang sama tidak ada modifikasi dari pelatih dan itulah yang membuat seorang atlet akan salah melakukannya yang bisa mengakibatkan cedera

yang serius, seperti di saat lawan membawa bola dan lawan menabrak kita dengan keras atlet harus melakukan *tackle* dengan baik dan keras juga jika tidak melakukan seperti itu kita akan kalah disaat berlawanan dengan musuh apa lagi dia memiliki banyak teknik yang hebat seperti *hands off* kita pun akan sangat mudah di lewati oleh lawan jika kita melakukan *tackle* yang salah.

Ketrampilan *tackle* menggunakan permainan modifikasi adalah salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan tackle dan atlet tidak jenuh dan dengan mudah meyerap ilmu *tackle* dalam berlatih. *Tackle* menggunakan permainan modifikasi ada banyak sekali spesisifikasi seperti permainan modifikasi berhadapan satu lawan satu, latihan kekuatan tangan, kekuatan kaki, kekuatan bahu dan juga melakukan tackle kuat dan dengan momentum yang tepat

Atlet juga kurang disiplin saat melakukan latihan *tackle* yang sangat amat dibutuhkan karena gerakan itu adalah gerakan atau teknik dasar sekali dan harus dikuasai oleh atlet *rugby* tetapi para atlet merasa bosan dan jenuh dengan latihan yang ada apa lagi sering terjadinya cedera dan kekalahan karena tidak menguasai tackle maka saya disini ingin membuat permainan modifikasi baik menggunakan alat maupun tidak menggunakan alat guna untuk meningkatkan keahlian gerakan *tackle* dengan cara menyenangkan dan juga bagus untuk meningkatkan *tackle* yang baik benar dan bertenaga.

Terkait kenyataan yang terjadi di lingkungan Rugby Universitas negeri Jakarta khususnya dalam pelaksanaan latihan *tackle*, penulis melihat terjadi permasalahan kurangnya kemampuan *tackle* dalam latihan sehingga dapat berpengaruh pada penurunan kemampuan *tackle*. Dengan demikian penulis mengambil permasalahan tersebut yang ada di rugby Universitas Negeri Jakarta dengan judul “Penerapan Permainan Modifikasi Untuk Meningkatkan Keterampilan *Tackle* Pada Atlet Rugby Universitas Negeri Jakarta”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, agar fokus penelitian ini tidak meluas sehingga tidak akan terjadi kesalahan pendapat, maka peneliti membatasi masalah kepada Penerapan Permainan Modifikasi Untuk Meningkatkan Keterampilan *Tackle* Pada Atlet Rugby Universitas Negeri Jakarta.

Dengan permainan modifikasi yang diterapkan dalam peningkatan keterampilan *tackle* dapat diarahkan kepada atlet rugby Universitas Negeri Jakarta dalam bentuk keterampilan *tackle* yang optimal, fokus penelitian ini akan diarahkan kepada tindakan yang dipilih oleh peneliti yaitu bentuk dan macam jenis permainan yang utuh dan sudah di modifikasi dalam melihat hasil dan proses bermain untuk meningkatkan keterampilan *tackle*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus masalah yang diuraikan sebelumnya maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: Apakah penerapan permainan modifikasi dapat meningkatkan Keterampilan *tackle* pada atlet *Rugby* Universitas Negeri Jakarta?

D. Kegunaan Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini, penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini untuk menjadikan satu program bentuk permainan olahraga yang mampu diterapkan pada cabang olahraga lain

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk atlet, dapat meningkatkan keterampilan *tackle* dan mengetahui berbagai macam bentuk dan jenis permainan rugby.
- b. Untuk pelatih, dapat dijadikan pedoman berbagai macam bentuk permainan yang dapat meningkatkan keterampilan *tackle*.

- c. Untuk rugby Universitas Negeri Jakarta, dapat dijadikan bahan masukan dalam membentuk suatu program khusus dalam upaya meningkatkan kualitas latihan di klub rugby Universitas Negeri Jakarta.
- d. Untuk program studi rekreasi, dapat dijadikan panduan mahasiswa olahraga rekreasi dalam pengembangan ilmu permainan khususnya di olahraga rugby.
- e. Untuk peneliti, dapat dijadikan pengalaman dan ilmu baru guna untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan *tackle* dengan permainan modifikasi di klub rugby