

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hockey ruangan merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang terdapat di Indonesia, olahraga permainan ini dibatasi oleh waktu yang sudah ditentukan dalam peraturan permainan. Tim yang paling banyak mencetak angka atau disebut dengan gol selama pertandingan sampai dengan waktu selesai maka tim tersebut keluar sebagai pemenangnya. *Hockey* merupakan olahraga permainan dengan menggunakan alat, olahraga permainan ini dimainkan oleh dua tim yang setiap pemainnya memegang sebuah tongkat atau *stick* untuk menggerakkan bola. Jumlah pemain dalam setiap tim yaitu 12 orang dengan ketentuan 6 pemain berada di dalam lapangan termasuk penjaga gawang dan 6 pemain lainnya berada di luar lapangan sebagai pemain pengganti.

Di Indonesia *hockey* ruangan merupakan salah satu permainan *hockey* yang paling populer dibandingkan dengan beberapa jenis permainan *hockey* lainnya seperti *Hockey Lapangan (field hockey)*, *Hockey Es (ice hockey)* dan *hockey* yang menggunakan sepatu roda (*inline hockey*). Sarana dan prasarana yang relatif mudah didapatkan menjadi salah satu alasan cabang olahraga *hockey* ruangan lebih diminati oleh masyarakat olahraga.

Laju pertumbuhan dan perkembangan olahraga *hockey* ruangan di Indonesia bisa dikatakan sudah sangat menggembirakan. Hal ini dapat dilihat dari mulai banyaknya klub-klub *hockey* ruangan yang terbentuk dan berada di lingkungan Sekolah maupun Universitas, selain itu terlihat juga mulai banyak kejuaraan-kejuaraan *hockey* ruangan yang diselenggarakan oleh para penyelenggara kegiatan baik ditingkat pelajar maupun mahasiswa.

Perkembangan olahraga *hockey* di Indonesia ini didominasi oleh kalangan mahasiswa dan pelajar, sedangkan untuk masyarakat umum olahraga *hockey* masih kurang begitu diminati, salah satu penyebabnya ialah masih terbatasnya fasilitas olahraga khususnya *hockey* baik di lingkungan Sekolah, Universitas maupun masyarakat umum. Selain itu harga perlengkapan yang cukup mahal juga membuat olahraga permainan ini kurang bisa menjadi pilihan masyarakat banyak.

Keterbatasan sarana dan prasarana yang tidak memadai serta jalur pembinaan yang kurang berjalan dengan optimal, berpengaruh terhadap perkembangan olahraga *hockey* dikalangan masyarakat secara umum. Oleh karena itu pembinaan dikalangan pelajar maupun mahasiswa merupakan faktor penting yang harus dilakukan dalam upaya meningkatkan pembinaan pemasalan olahraga dan prestasi olahraga *hockey* ruangan di Indonesia.

Saat ini beberapa daerah di Indonesia sudah mulai mengadakan kejuaraan *hockey* ruangan khususnya ditingkat pelajar, peserta yang mengikuti kejuaraan tersebut cukup banyak baik yang berasal dari Sekolah

Menengah Atas (SMA) sekitar sampai keluar daerah.Kejuaraan ditingkat pelajar banyak diselenggarakan oleh beberapa Universitas salah satunya sudah diselenggarakan oleh Klub *Hockey* Universitas Negeri Jakarta,dari beberapa kejuaraan ini terlihat antusias peserta untuk mengikuti kejuaraan cukup banyak. Pada kejuaraan *hockey* ruangan tingkat pelajar ini pesertanya sebagian besar berasal dari Sekolah Menengah Atas (SMA) disekitar Jakarta, Bogor, Tangerang, Bekasi (JABOTABEK) dan Bandung, sedangkan untuk peserta dari luar pulau Jawa belum terlalu banyak mengikuti dikarenakan faktor jarak yang jauh dan keterbatasan biaya.

Olahraga *hockey* ruangan merupakan cabang olahraga permainan beregu dengan masing-masing pemain menggunakan alat yaitu berupa stik untuk menggerakkan serta memasukan bola ke dalam gawang. Tiap-tiap regu atau tim yang bertanding memiliki pemain dan seorang penjaga gawang yang menggunakan perlengkapan pribadi sebagai pelindung (*protector*) untuk mencegah terjadinya cedera.

Dalam permainan olahraga *hockey* setiap pemain diharuskan memiliki kemampuan (*skill*) yang baik terutama saat menguasai bola, karena olahraga ini memiliki tingkat kesulitan yang lebih dari olahraga permainan pada umumnya yaitu tiap-tiap pemain menggunakan alat berupa stik sebagai penggerak utama bola saat permainan berlangsung. Selain keahlian dalam menggunakan alat, di dalam sebuah tim juga dituntut memiliki kerja sama yang baik antar pemain, hal ini bertujuan agar tercipta suatu pola permainan

yang bagus dan tepat sehingga dapat membantu dalam meraih poin serta kemenangan pada suatu pertandingan.

Setiap orang pada umumnya bisa mengikuti permainan olahraga *hockey* ruangan. Salah satu kemudahannya ialah olahraga *hockey* ruangan memiliki peraturan permainannya yang tidak memerlukan secara khusus karakter ataupun bentuk tubuh tertentu misalnya tinggi badan, jadi setiap orang bisa untuk bermain *hockey* ruangan. Olahraga *hockey* ruangan memiliki kemungkinan populer di Indonesia mengingat banyaknya persamaan dengan beberapa olahraga permainan yang lain seperti futsal yang kini merupakan olahraga cukup populer karena olahraga ini sangat menarik untuk dipelajari ataupun ditonton.

Berbagai kemampuan (*skill*) yang bisa diperagakan oleh para pemain, akan membuat masyarakat tertarik dalam menonton permainan olahraga ini. Kondisi tersebut membuat setiap pemain *hockey* ruangan dituntut untuk bisa menguasai dan mempraktikkan keterampilan dasar bermain *hockey* seperti bergerak dengan bola (*dribbling*), menerima dan mengontrol bola (*stopping*), mengoper bola (*passing*) dan menembak (*shooting*).

Perkembangan olahraga *hockey* dari waktu ke waktu semakin pesat, menyikapi kondisi ini selayaknya diimbangi dengan tingginya tuntutan penguasaan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh para pemain, maka dari itu akan dapat memberikan suatu bentuk permainan bermutu yang tentunya menarik untuk dipelajari maupun ditonton. Ada beberapa

keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain agar dapat bermain *hockey* dengan baik dan benar, dalam hal ini peran masing-masing individu untuk berusaha menguasai keterampilan tersebut sangat diharapkan. Pemain yang memiliki kemampuan keterampilan dasar yang baik bisa memberikan kontribusi maksimal untuk kemenangan tim dalam sebuah pertandingan.

Keterampilan operan (*passing*) merupakan salah satu keterampilan yang mutlak harus dimiliki oleh setiap pemain *hockey* khususnya *hockey* ruangan. Dengan dimilikinya keterampilan operan (*passing*) dalam permainan *hockey* bisa menghasilkan bentuk permainan yang berkualitas, bahkan mampu mempengaruhi hasil dalam sebuah pertandingan. Keterampilan operan (*passing*) selain bisa digunakan untuk mengalirkan bola melalui pemain, fungsi lainnya juga bisa digunakan untuk mencetak gol ke gawang lawan. Bahkan keunggulan dari sebuah keterampilan operan (*passing*) yaitu memiliki peluang lebih besar dan mudah jika digunakan untuk mencetak gol.

Pemain yang memiliki keterampilan operan (*passing*) dengan baik bisa lebih produktif dalam mencetak gol. Seorang pemain dengan posisi penyerang harus juga memiliki keterampilan operan (*passing*) yang baik, karena kebanyakan seorang penjaga gawang cukup sulit dalam mengantisipasi bola hasil dari operan (*passing*) antara pemain yang diarahkan ke gawang. Hal ini disebabkan salah satunya karena akurasi yang

dihasilkan dari keterampilan operan (*passing*) lebih baik dari keterampilan menembak (*shooting*) itu sendiri.

Luas lapangan permainan *hockey* ruangan yang cenderung kecil dan memiliki pembatas di samping kanan kirinya, membuat pergerakan bola antar pemain dalam sebuah pertandingan akan berjalan dengan sangat cepat. Oleh karena itu keterampilan operan (*passing*) bisa dikatakan sebagai keterampilan dasar yang paling utama harus dimiliki oleh para pemain baik ditingkat pelajar, mahasiswa sampai pada atlet nasional.

Di Jakarta khususnya saat ini keberadaan klub *hockey* ruangan ditingkatan sekolah bisa dikatakan cukup memperhatikan dari segi jumlah dan prestasinya, butuh perhatian khusus dari pihak-pihak tertentu untuk memperbaiki kondisi ini sertalebih mengembangkan olahraga *hockey* ruangan di Jakarta. Dari seluruh sekolah yang berada di Jakarta hanya beberapa sekolah yang memiliki klub *hockey* ruangan seperti klub *hockey* SMAN 39 Jakarta, SMAN 16 Jakarta, SMAN 98 Jakarta, SMAN 58 Jakarta, PSKD dan klub *hockey* ruangan SMAN 46 Jakarta. Berdasarkan pengamatan peneliti salah satu dari klub *hockey* ruangan ini dinilai memiliki karakter yang sesuai dengan kondisi dan keperluan untuk dijadikan sampel penelitian yaitu klub *hockey* ruangan putra SMAN 46 Jakarta. Dalam beberapa kesempatan pada suatu pertandingan resmi ataupun sekedar pertandingan persahabatan, penulis memperhatikan klub *hockey* ruangan putra SMAN 46 bermain. Menurut pengamatan penulis, hal yang paling terlihat dari kekurangan yang

dimiliki klub *hockeyruanga* putra SMAN 46 Jakarta adalah dalam hal keterampilan operan (*passing*). Klub ini dirasa kurang memiliki kemampuan penguasaan bola (*possession*) dengan baik, hal ini dapat terlihat dari mudahnya para pemain kehilangan penguasaan bola di tengah-tengah pertandingan. Kehilangan penguasaan bola bisa disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya bisa disebabkan oleh kurangnya kemampuan atlet dalam melakukan keterampilan operan (*passing*), seperti operan tidak tepat sasaran, kecepatan operan terlalu lambat, gagal melakukan operan dan operan mudah diantisipasi oleh lawan. Salah satu faktor ini yang membuat peneliti dengan berbagai pertimbangan pada akhirnya memilih klub *hockeyruangan* putra SMAN 46 sebagai lokasi penelitian.

Menindaklanjuti hal di atas, pada saat melakukan observasi pertama kali dapat digambarkan bahwa keadaan atlet klub *hockey* ruangan Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 46 Jakarta ini memiliki keanekaragaman seperti yang dimiliki oleh siswa-siswa di Sekolah lain pada umumnya. Mulai dari perbedaan kondisi ekonomi, latarbelakang keluarga, motivasi internal, kemampuan berfikir, kondisi psikologi, keterampilan dalam bidang olahraga, maupun bakat dan minat terlihat sangat berbeda-beda. Kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan dasar olahraga *hockey* khususnya keterampilan operan (*passing*) pada permainan *hockey* ruangan juga sangat beranekaragam, setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Namun secara garis besar semua siswa yang terlibat dalam kegiatan

olahraga *hockey* ruangan memiliki kemampuan keterampilan teknik dasar yang relatif kurang dan harus dibenahi.

Setelah melakukan pengamatan awal dapat terlihat bahwa atlet putra klub *hockey* ruangan Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 46 Jakarta belum menguasai keterampilan dasar operan (*passing*) dengan begitu baik. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman serta kesadaran atlet akan pentingnya penguasaan sebuah keterampilan dasar disetiap cabang olahraga. Kebanyakan atlet remaja atau junior enggan dalam mempelajari keterampilan dasar dengan baik dan benar, banyak hal yang mempengaruhi kondisi tersebut salah satunya adalah gaya penyampaian yang dilakukan oleh pelatih mungkin kurang bisa diterima oleh atlet junior.

Seperti kita ketahui bersama bahwa atlet junior memiliki tingkah laku dan pola pikir yang berbeda dengan atlet senior pada umumnya, atlet junior sangat mudah bosan dalam menerima materi latihan juga cenderung memiliki kemampuan berfikir yang belum optimal sehingga menyebabkan lambatnya dalam memahami sebuah materi latihan yang diberikan. Selain itu secara psikologis atlet junior masih sangat labil dalam hal kondisi mental, sehingga sikap frustrasi terhadap sesuatu hal akan mudah terjadi ketika mereka tidak bisa berhasil melakukan sesuatu pekerjaannya yang dalam hal ini adalah melakukan keterampilan dasar olahraga *hockey* ruangan. Dengan kondisi demikian metode yang diberikan pelatih dalam menyampaikan suatu materi

memiliki peranan penting atas keberhasilan atlet pada cabang olahraga *hockey* ruangan.

Untuk memperoleh keterampilan operan (*passing*) yang baik dan benar maka tidak terlepas darisebuah proses belajar dan latihan yang terprogram dengan baik. Kaitan dengan hal tersebutserta kondisi yang ada di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 46 Jakarta, peneliti lebih tertarik dan akan memfokuskan metode atau gaya dalam memberikan keterampilan dasar operan (*passing*) pada olahraga *hockey* ruangan dengan menggunakan pendekatan bermain. Disini peneliti akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan nyaman dengan harapan atlet mampu menyerap materiyang diberikan. Suasana yang nyaman dan menyenangkan dapat diperoleh dengan pendekatan bermain, karena dengan kegiatan bermain dapat memicu terjadinya situasi yang timbul secara spontan, selain itu pemberian materi melalui pendekatan bermain akan lebih meningkatkan motivasi atlet dalam mempelajari keterampilan dasar opaeran (*passing*) pada olahraga *hockey* ruangan.

Hasil pengamatan di diatas menjadi landasan bagi peneliti untuk melakukan kegiatan penelitian ilmiah di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 46 Jakarta.Kondisi yang ada juga membuat penulis tertarik untuk meneliti apakah dengan penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan keterampilan operan (*passing*) pada atlet klub *hockey* ruangan putra SMAN 46 Jakarta.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang dapat difokuskan dalam penelitian ini sebagai berikut :

- Bagaimana cara untuk meningkatkan keterampilan operan (*passing*) pada Klub *hockey* ruangan putra Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 46 Jakarta.
- Bagaimanakah penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan keterampilan operan (*passing*) pada klub *hockey* ruangan putra Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 46 Jakarta.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan semua uraian diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : Apakah metode pendekatan bermain dapat meningkatkan keterampilan operan (*passing*) pada klub *hockey* ruangan putra SMAN 46 Jakarta.

D. Kegunaan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk atlet dapat meningkatkan kualitas keterampilan operan (*passing*) pada permainan *hockey* ruangan.

2. Untuk peneliti dapat dijadikan pengalaman dan ilmu yang baru guna mengembangkan dan meningkatkan keterampilan operan (*passing*) pada *athle hockey* ruangan.