

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hockey merupakan cabang olahraga prestasi yang mulai diminati, dimainkan beregu dan setiap pemain menggunakan *stick* untuk menggerakkan, menahan, dan memukul bola serta dituntut kerjasama yang baik antar lini pemain. Saat ini perkembangan *hockey indoor* di Indonesia cukup pesat, hal ini dapat dilihat dari banyaknya digelar event kejuaraan *hockey indoor* mulai dari tingkat pelajar, mahasiswa, daerah, nasional, maupun internasional. Dari banyaknya event kejuaraan itu lah, muncul adanya persaingan olahraga untuk dapat menunjukkan kemampuan dan kehebatan tim mereka masing-masing dengan menjadikan tim mereka juara pada event-event kejuaraan yang ada.

Cabang olahraga *hockey* semakin menunjukkan berbagai prestasi ditingkat internasional khususnya pada perhelatan Sea Games ke - 29 di Malaysia tahun 2017 dengan mempersembahkan 2 medali perak dalam kategori *hockey indoor*. Kondisi seperti ini menjadikan olahraga *hockey* bukan lagi sebagai cabang olahraga yang asing dan terkesan mewah baik dikalangan pelajar, mahasiswa maupun masyarakat Indonesia pada umumnya.

Popularitas cabang olahraga *hockey* mulai berkembang di tingkat Sekolah dan Universitas, hal ini dapat terlihat dari semakin banyaknya sekolah dan Universitas yang memiliki klub olahraga *hockey*. Beberapa Sekolah yang menjadikan cabang olahraga *hockey* sebagai ekstrakurikuler. Ditingkat Universitas cabang olahraga *hockey* sudah menjadi olahraga yang bergengsi dan menarik perhatian orang

banyak, hampir sebagian besar Perguruan Tinggi di Indonesia memiliki klub olahraga *hockey* di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM). Di kejuaraan tingkat pelajar itu sendiri ada event seperti Kejuaraan Nasional yang diselenggarakan oleh STIE, UNJ, dan ISTN, dan berkembang bertaraf Internasional kejuaraan pelajar yang dilaksanakan di Indonesia yang diselenggarakan oleh Perkumpulan *hockey* Universitas Negeri Jakarta.

Hockey indoor atau *hockey* ruangan merupakan olahraga permainan adaptasi dari *hockey* lapangan. Teknik, skill dan taktik dasarnya pun hampir sama dengan *hockey* lapangan, perbedaannya pada ukuran lapangan yang lebih kecil dan jumlah pemain yang lebih sedikit. Jumlah pemain pada 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.

Ukuran lapangan *hockey* ruangan mempunyai panjang 40 meter dan lebar 20 meter dengan balok yang membatasi kedua sisi lebar lapangan. Sehingga jarak antara pemain yang cukup dekat, permainan *hockey* ruangan cenderung lebih dinamis karena berpindah bola lebih cepat dari satu pemain ke pemain lainnya. Kondisi ini mengharuskan pemain memiliki kompetensi kemampuan teknik yang tinggi dan penguasaan taktik yang mumpuni.

Permainan *hockey* ruangan menurut pengambilan keputusan yang lebih cepat dan tepat pada setiap individu pemainnya, lalu menggabungkan dalam kerjasama tim yang baik. Setiap pemain harus mampu menyatu ke dalam tim dan menjadi bagian tim, sehingga dalam pertandingan setiap pemain mampu menjalankan peran masing-masing.

Keberhasilan dan kegagalan sebuah tim dalam pertandingan disebabkan beberapa faktor diantaranya penguasaan teknik dasar permainan *hockey*. Seorang atlet *hockey* harus menguasai beberapa teknik dasar seperti *dribbling*, *passing* dan *shooting* yang baik untuk bermain *hockey*, supaya ketika saat pertandingan seorang atlet dapat melakukan penguasaan bola dengan baik dan mengurangi kesalahan-kesalahan yang dibuat oleh diri sendiri. Oleh karena itu penguasaan teknik dasar sangat diperlukan pada setiap pemain, agar pola penyerangan yang dibuat dalam sebuah tim dapat berjalan sesuai dengan pola yang telah direncanakan.

Pola penyerangan didalam sebuah tim untuk membangun serangan yang dapat menembus pertahanan lawan sangat berpeluang dalam mencetak gol. Oleh karena itu memanfaatkan peluang sebuah tim ketika pertandingan berlangsung adalah pola penyerangan.

Pola penyerangan didalam *hockey indoor* sangat penting karena bertujuan untuk mencetak gol. Pola penyerangan dan pola bertahan merupakan strategi dalam permainan *hockey indoor*. Pola penyerangan dapat dilakukan apabila sebuah tim sedang menguasai bola. Sehingga tim yang menguasai bola dapat melakukan serangan dengan cara membangun perlahan dari pemain bertahan ke pemain tengah kemudian ke pemain penyerang. Tim yang terus menguasai bola dan melakukan serangan memiliki kesempatan lebih banyak menciptakan peluang untuk mencetak gol. Semakin sering tim melakukan serangan ke daerah pertahanan lawan, maka semakin besar.

Beberapa daerah di Indonesia, berhasil mengembangkan olahraga *hockey* khususnya di tingkat pelajar, salah satu contohnya adalah Garut – Jawa Barat,

dimana di daerah ini terdapat beberapa sekolah yang berkembang dan diakui eksistensinya karena beberapa kali menjadi juara di event nasional. Diantaranya adalah SMA Negeri 26 Garut dan SMA Negeri 11 Garut.

Peneliti dalam beberapa kali kesempatan melihat pada sesi latihan tim putra SMA Negeri 26 Garut, pola-pola yang dilakukan khususnya pola penyerangan terjadi variasi-variasi yang dilakukan sangat minim. Pola penyerangan yang dilakukan mudah dibaca dan monoton.

Dalam sebuah pola penyerangan seharusnya memiliki banyak variasi pola, hal ini berguna untuk mengecoh dari taktik lawan. Tim lawan akan sulit ketika pola penyerangan dilakukan dengan banyak variasi. Karena dengan pola penyerangan yang baik, struktur dan bervariasi maka otomatis pola-pola yang dilakukan banyak mengalami serangan-serangan yang tidak terduga bagi lawan.

Berdasarkan penjabaran diatas maka peneliti tertarik untuk membuat model latihan pola penyerangan dalam berbagai variasi dan formasi permainan di SMA Negeri 26 Garut.

B. Fokus Penelitian

Agar masalah tidak meluas, maka berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, fokus penelitian perlu dibatasi. Pada penelitian ini peneliti hanya memfokuskan pada masalah yaitu model latihan pola penyerangan.

C. Perumusan Masalah

Berkaitan dengan model yang akan dikembangkan, maka dapat dirumuskan masalah "Bagaimanakah Model Latihan Pola Penyerangan Pada Permainan *Hockey indoor*".

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai sumber referensi bagi para pelatih membuat model latihan pola penyerangan yang bervariasi dalam menyusun program latihan.
2. Sebagai tolak ukur pelatih untuk menentukan pola penyerangan yang efektif dalam pertandingan.
3. Hasil penelitian diharapkan menjadi acuan para pelatih hockey indoor dalam memetakan pola penyerangan yang tepat.
4. Diharapkan dapat meningkatkan prestasi *hockey* di SMA Negeri 26 Garut tingkat nasional atau internasional.
5. Dapat meningkatkan prestasi dalam dunia kepelatihan khususnya cabang olahraga *hockey*.