

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga mendapat tempat dalam dunia kesehatan sebagai salah satu faktor penting dalam usaha pencegahan penyakit (Mamun & Hasanuzzaman, 2020) Olahraga merupakan suatu kegiatan fisik yang pada dasarnya mengandung sifat permainan dan bersifat berjuang melawan diri sendiri dengan orang lain atau berbaur dengan alam. Kegiatan olahraga dewasa ini sudah menjadi bagian yang sangat dibutuhkan, karena olahraga sangat berpengaruh terhadap aktifitas gerak seseorang. Kegiatan olahraga tidak hanya memiliki makna sebagai sarana untuk kesehatan jasmani saja, tetapi olahraga dapat digunakan sebagai sarana pendidikan prestasi dan olahraga sebagai alat pemersatu (Indrawan & Aji, 2019)

Olahraga adalah segala kegiatan yang melibatkan pikiran, raga dan jiwa, secara terintegrasi dan sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, sosial, dan budaya. (UU No 11 Tahun 2022 Pasal 1). Ruang lingkup olahraga meliputi kegiatan: a) olahraga pendidikan b) olahraga kreasi, dan c) olahraga prestasi (UU No 11 Tahun 2022).

Dalam UU No 11 Tahun 2022 pasal 18 ayat 1 dijelaskan bahwa olahraga pendidikan diselenggarakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter dan memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dibutuhkan guna membangun gaya hidup sehat aktif sepanjang hayat. Olahraga pendidikan diselenggarakan sebagai bagian proses pendidikan yang dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari usia dini, SD, SMP, dan SMA .

Pendidikan jasmani merupakan salah satu alat dalam usaha pencapaian tujuan pendidikan yang mempunyai peranan penting terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak untuk menjadi manusia Indonesia yang seutuhnya.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa (Irwandi, 2019)

Pendidikan jasmani adalah proses penting dari pendidikan. Melalui pendidikan jasmani yang dijalankan dengan baik, siswa akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi hidupnya, terlibat dalam setiap aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan pola hidup sehat dan bugar, berkembang secara sosial, serta berpengaruh terhadap kesehatan fisik dan mentalnya (Bloom & Reenen, 2018)

Pendidikan jasmani adalah proses pembelajaran yang merupakan aktivitas secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, meningkatkan keterampilan motorik, fisik, kecerdasan intelektual, sikap, mental, emosional, spiritual, dan sosial. Pembelajaran pendidikan jasmani mendorong siswa untuk lebih inovatif, terampil, kreatif dapat memahami dan menguasai serta mempraktikkan apa yang dipelajari (Dahlan, 2019)

Salah satu tujuan pendidikan jasmani disekolah adalah memberikan keterampilan gerak pada peserta didik dengan harapan keterampilan gerak yang

sudah dimilikinya dapat dikembangkan dan ditingkatkan kedalam pengembangan spesialisasi gerak cabang olahraga tertentu sesuai dengan potensi, kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki peserta didik. Pendidikan jasmani dilakukan secara teratur, bertahap, dan berkesinambungan dengan memperhatikan taraf pertumbuhan dan perkembangan peserta didik (UU No 11 Tahun 2022 pasal 26 ayat 5)

Mengingat pentingnya peranan olahraga dalam kehidupan manusia, maka harus diadakan pembinaan dan pengembangan di bidang olahraga terutama pada usia remaja, seperti mengikuti dan melibatkan diri pada ekstrakurikuler di sekolah. Masa remaja merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan fisik yang cukup pesat. (Indrayana, 2017)

Fakta di lapangan terlihat mata pelajaran olahraga di sekolah terbatas oleh waktu, kesempatan dan fasilitas lingkungan. Begitu pula di lingkungan rumah peserta didik terbatas dalam ruang gerak, sehingga kebutuhan peserta didik akan gerak tidak bisa terpenuhi. Peserta didik yang seharusnya dapat mengembangkan kemampuan fisik hingga optimal penting untuk melibatkan diri dan mengikuti secara aktif di ekstrakurikuler sekolah. Salah satu ekstrakurikuler yang dapat diikuti untuk menyalurkan gerak aktivitas fisiknya ialah ekstrakurikuler *hockey*.

Hockey merupakan salah satu cabang olahraga yang kurang terkenal di Negara Indonesia, hal ini sangat berpengaruh terhadap pengetahuan masyarakat pada cabang olahraga yang sudah terkenal di Negeri Jiran Malaysia. Pemasaran olahraga *hockey* ini berjalan berangsur-angsur, meskipun begitu para penggiat *hockey* di Negara Indonesia tidak menyerah untuk terus mengupayakan pemasaran olahraga ini. (Sari et al., 2022)

Olahraga *hockey* mempunyai beberapa nomor yang telah di pertandingan yaitu: *hockey* ruangan (*indoor hockey*), *hockey* lapangan (*field hockey*), *hockey* es (*ice hockey*), serta *hockey* bawah air (*underwater hockey*). *Hockey* ruangan atau disebut juga dengan *hockey indoor* ialah olahraga permainan yang diadaptasi berasal dari *hockey* lapangan (*hockey outdoor*). Hanya saja memiliki sedikit beberapa peraturan serta alat-alat yg berbeda, sedangkan untuk teknik, strategi, serta skill serupa namun tak sama. Dengan ukuran lapangan yang lebih kecil dan jumlah pemain yang lebih sedikit, permainan *hockey indoor* cenderung lebih dinamis karena gerakan yang cepat.

Dilihat dalam permainan *hockey*, para pemain mempelajari untuk permainan lebih akurat dalam hal teknik dasar bermain, seperti teknik *passing*, *stop*, *dribbling*, dan *shooting*. *Hockey* memiliki aturan khusus secara teknik, taktik dan tentunya memiliki nilai mental yang nyata bagi para pemainnya .

Saat ini *hockey* mulai dikenal dan digemari oleh masyarakat khususnya pada sekolah menengah atas di Kabupaten Tangerang. Olahraga *hockey* sudah masuk dalam lingkungan Sekolah Menengah Atas dalam bentuk ekstrakurikuler. Karna dapat dilihat dari kejuaraan yang diadakan mulai dari *event fun game* pelajar *hockey indoor* sampai kejuaraan resmi seperti kejuaraan *hockey* ruangan antar pelajar se- Indonesia. Perguruan tinggi di Indonesia yang menyelenggarakan kejuaraan *hockey* diantaranya; Universitas Negeri Jakarta (UNJ), Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), Sekolah Tinggi Ekonomi Indonesia (STEI), Institut Sains dan Teknologi Nasional (ISTN). Dalam satu tahun, pelajar sekolah menengah atas bisa mengikuti lima kali kejuaraan bahkan

lebih. Namun olahraga *hockey* ini hanya populer dikalangan beberapa sekolah yang memang sudah menekuni ekstrakurikuler olahraga *hockey* disekolahnya.

Hampir setiap provinsi memiliki tim *hockey* di sekolah menengah atas, contohnya yaitu Banten yang terdapat lebih dari empat sekolah menengah atas yang sudah sering berpartisipasi dalam kejuaraan *hockey* antar pelajar. Sekolah yang menjadikan *hockey* sebagai ekstrakurikuler, diantaranya yaitu SMA 4 Kabupaten Tangerang, SMA 14 Kabupaten Tangerang, SMA 13 Kabupaten Tangerang, SMA 6 Kabupaten Tangerang, SMA 9 Kota Tangerang, SMP 16 Kota Tangerang, SMA 3 Kota Serang, SMA 3 Cilegon. Selain di Banten, di Jakarta juga memiliki sekolah yang menjadikan *hockey* sebagai ekstrakurikuler, yaitu SMA 98 Jakarta, SMA 58 Jakarta, SMA 39 Jakarta, SMA BHK, SMA PSKD.

Perkembangan *hockey indoor* pelajar di Indonesia terbilang cukup pesat. Popularitas cabang olahraga *hockey* di lingkungan pelajar ini juga sudah sangat menyebar di kalangan pelajar Kabupaten Tangerang, yaitu di SMA 4 Kabupaten Tangerang, SMA 6 Kabupaten Tangerang, SMA 13 Kabupaten Tangerang, dan SMA 14 Kabupaten Tangerang. Olahraga permainan *hockey* pelajar Kabupaten Tangerang sering melakukan uji coba setiap bulannya, sehingga terjalinlah komunikasi dan sosial yang baik antar sekolah.

Prestasi *hockey* akan diperoleh jika menguasai teknik dasar yang berkualitas. Secara umum teknik dasar diartikan sebagai gerakan yang sering terjadi dalam permainan atau pertandingan dalam cabang olahraga tertentu. Teknik dasar yang baik dan berkualitas tentunya akan membuat pertandingan menjadi lebih menarik. Dalam penelitian ini teknik dasar yang akan dibahas

adalah *passing* (mengoper).

Passing adalah salah satu teknik dasar yang dikuasai oleh setiap pemain *hockey*, pengertian *passing* sendiri yaitu teknik mengoper atau memindah bola dengan cara menggerakkan bola di sepanjang tanah dengan gerakan mendorong lurus ke depan atau samping menggunakan bagian stick, saat mendorong bola bagian bawah stick harus bersentuhan dengan tanah seperti yang ditentukan sesuai peraturan yang ditetapkan pada permainan *hockey* indoor, untuk menunjang keberlangsungan strategi permainan yang baik di lapangan, teknik *passing* yang dipakai dalam *hockey* indoor adalah teknik push, keterampilan teknik push yang baik dapat menunjang keberlangsungan permainan tim yang baik (Budiman, 2020).

Menurut Bob (2011:41) *Benefit of having good passing is a scoring possibility, offences against an opponent and assist keeper when controlling the ball*” manfaat dari mempunyai kemampuan *passing* yang baik adalah mengatur peluang mencetak gol, mengamankan area berbahaya dari lawan dan membantu kiper dalam mengontrol bola.

Menurut penelitian dari Eris Nurmalasari tahun 2022 yang berjudul “Model Belajar Mengoper Bola Hoki Melalui Permainan Pada Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)” didapati hasil bahwa model latihan menjadi bervariasi, kreatif dan tidak membosankan namun model yang dibuat masih cenderung pasif dan tidak berfokus pada peningkatan keterampilan *passing* secara team lebih kearah individu. ditambah dengan penelitian dari Intan Khusnul Khotimah 2022 yang berjudul “Model Belajar Teknik Dasar *Passing* Pada Permainan *Hockey*

Indoor Berbasis Video Tutorial Untuk Anak Usia Sekolah Menengah Atas”, diketahui bahwa dari penelitian tersebut mendapati hasil berupa peningkatan keterampilan teknik dasar *passing hockey* dengan berbasis video, hal tersebut yang berbeda serta menjadi keterbaharuan dari penelitian saya yaitu dengan berbasis permainan.

Peneliti juga telah mengkaji dari penelitian Resthu Ariandini 2022 dengan judul “Model Latihan *Passing* Berpasangan Pada Ekstrakurikuler *Hockey* di tingkat Sekolah Menengah Atas”. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan yang saat ini sedang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama tentang peningkatan keterampilan *passing* hockey dan menghasilkan produk berupa model latihan, namun memiliki perbedaan yaitu penelitian yang peneliti saat ini lakukan melalui uji efektivitas dan membuat model belajar sesuai dengan kaidah Pendidikan Jasmani yang diterapkan pada siswa Sekolah Menengah Atas Ekstrakurikuler *Hockey* dengan berbasis permainan yang dimodifikasi untuk membuat siswa lebih aktif bergerak, tidak jenuh dan pelatih dapat menambah kreatifitas dalam mengajar ataupun berlatih.

Berdasarkan pengamatan yang telah peneliti lakukan pada saat kejuaraan Invitasi Hoki Ruang Kabupaten Garut (IHRKG) 2023, tim *hockey* SMA dari Kabupaten Tangerang masih banyak melakukan kesalahan, kesalahan yang masih sering terjadi adalah pandangan saat melakukan *passing*, pemain masih hanya melihat bola saat melakukan *passing* tanpa melihat teman yang akan menjadi arah atau tujuan *passing*. Penempatan kaki tumpu yang kurang tepat berada disamping bola dan ayunan kaki saat melakukan *passing* tidak sepenuhnya dimulai dari

belakang sehingga powernya tidak begitu baik dan ketepatan arah bola kurang akurat. Para pemain juga masih banyak yang setelah melakukan *passing* pemain hanya pasif atau tidak bergerak ke depan, kiri ataupun ke kanan. Sementara dalam permainan *hockey*, pemain harus rajin bergerak untuk menciptakan ruang bagi rekan satu tim. Untuk dapat melakukan *passing* yang akurat, pemain harus melakukan secara rutin dan terus menerus supaya dapat menciptakan gerakan yang otomatis. Namun jika latihan dilakukan monoton dan tanpa adanya variasi dapat menimbulkan rasa malas dan bosan pada pemain.

Hal tersebut diperkuat dari hasil wawancara peneliti dengan para pelatih ekstrakurikuler SMA di Kabupaten Tangerang, yang menyampaikan bahwa “setiap latihan *hockey* pelatih lebih sering menggunakan metode pasif seperti *passing* berpasangan dan tidak bergerak atau berpindah tempat dibandingkan metode *passing* aktif seperti *passing and moving* dimana setelah melakukan *passing* siswa bergerak aktif mencari posisi untuk membuka ruang, serta pelatih masih belum menerapkan variasi model belajar teknik *passing* khususnya dalam bentuk permainan”.

Pada penelitian ini peneliti akan mencoba memberikan model belajar *passing hockey* berbasis permainan, yaitu dengan memberikan pengajaran kepada siswa dengan berbagai bentuk permainan yang mengarah kepada gerakan *passing*, sehingga diharapkan siswa akan lebih bergerak aktif, memiliki kemauan untuk belajar gerakan baru, lebih berani, dan lebih percaya diri dalam melakukan setiap gerakan yang ada dalam permainan *hockey*. Adapun perbedaan model belajar yang terdahulu dengan model belajar *passing hockey* yang terbaru yang akan

peneliti buat adalah sebagai berikut :

| No | Model Lama | Model Baru |
|----|--|--|
| 1 | Model belajar <i>passing</i> masih menggunakan metode pasif dengan <i>passing</i> berpasangan | Model belajar <i>passing</i> menggunakan metode aktif dengan segitiga, segiempat dan model lainnya yang berbasis permainan |
| 2 | Model belajar <i>passing</i> masih menggunakan Teknik <i>passing</i> pantul dan tidak bergerak membuka ruang | Model belajar <i>passing</i> menggunakan Teknik <i>passing</i> & moving yaitu setelah <i>passing</i> bergerak aktif membuka ruang |
| 3 | Model belajar <i>passing hockey</i> masih membuat para siswa antre menunggu giliran <i>passing</i> | Model belajar <i>passing hockey</i> berbasis permainan membuat semua siswa bergerak aktif sehingga tidak ada yang diam dan antre menunggu giliran <i>passing</i> |
| 4 | Kurangnya variasi model belajar <i>passing hockey</i> | Menghadirkan beberapa variasi model belajar <i>passing hockey</i> berbasis permainan |
| 5 | Model belajar <i>passing hockey</i> membosankan dan membuat jenuh | Model belajar <i>passing hockey</i> lebih menyenangkan. |

1.1 Tabel Variasi Model Lama & Model Baru

Bentuk-bentuk permainan harus dikemas secara menarik dan

menyenangkan, serta membuat peserta didik merasa termotivasi untuk melakukannya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Diana (2012: 91) bahwa “Permainan harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada siswa”. Sedangkan menurut Pepen dan Nurhidayat (2008: 11) mengatakan bahwa “permainan pada dasarnya adalah proses experiential learning, dimana pelakunya mengalami dan merasakan secara langsung”

Permainan itu sendiri merupakan kegiatan yang bertujuan agar siswa atau pemain tidak jenuh dalam mempelajari *passing hockey*. Permainan juga dapat diartikan sebagai cara bermain dengan mengikuti aturan - aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun kelompok untuk mencapai tujuan tertentu (Sunyo Adji Purnomo & Ranni Novianty). Sehingga permainan dinilai dapat membantu siswa atau pemain untuk tertarik dalam mengikuti belajar *passing hockey* dan tidak menimbulkan kejenuhan.

Permainan dapat membuat siswa lebih aktif bergerak terlebih dalam melakukan teknik *passing hockey*. Model belajar *passing* aktif merupakan latihan yang disajikan untuk mengembangkan kemampuan teknik dasar *passing* dengan berpindah tempat dari satu tempat ke tempat lain. Seperti *passing* aktif segitiga dan segiempat berbasis permainan. Model belajar *passing hockey* berbasis permainan ini juga dibuat seperti layaknya melakukan *passing* dan bergerak atau aktif di daerah lapangan sendiri ataupun di daerah lapangan lawan agar mampu menguasai bola sebaik mungkin untuk melancarkan taktik yang sudah dilatih.

Model belajar *passing hockey* berbasis permainan ini dipilih karena yang

paling sesuai dengan kenyataan pada saat pertandingan dan membuat pemain menjadi terbiasa dengan game situasi dan diharapkan dapat mengurangi kesalahan *passing* dan meningkatkan akurasi *passing* pada saat pertandingan . Model belajar ini diharapkan mampu untuk membuat variasi model belajar yang lebih seru dan tidak membosankan.

Dari pernyataan tersebut peneliti meyakini bahwa *passing* dalam cabang olahraga *hockey* sangat berpengaruh, dan kurangnya variasi model belajar *passing hockey* membuat siswa bosan dan jenuh. Oleh karena itu berdasarkan uraian diatas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian Model belajar *passing hockey* berbasis permainan untuk siswa sekolah menengah atas.

B. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini memilih permasalahan menjadikan sebuah rangkaian solusi. Sehingga tidak terjadi kesalahan persepsi di luar lainnya. Maka penelitian ini memfokuskan pada Model Belajar *Passing Hockey* Berbasis Permainan Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. Penelitian ini mendesain sebuah model *passing* berbasis permainan yang dapat di aplikasikan oleh pelatih.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah Model belajar *passing hockey* berbasis permainan untuk siswa sekolah menengah atas?
2. Bagaimana efektivitas Model belajar *passing hockey* berbasis permainan untuk siswa sekolah menengah atas?

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Diharapkan hasil penelitian model *passing hockey* ini untuk menjadi salah satu bahan latihan seorang pelatih dalam menambahkan variasi *passing* agar tidak monoton, bervariasi dan menjadi lebih menarik.

2. Secara Praktis

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

a. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti.

b. Bagi Program Studi Pendidikan Jasmani dan Universitas

Hasil penelitian dari Model belajar *passing hockey* berbasis permainan ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam mengembangkan variasi model *passing hockey* berbasis permainan untuk mendukung olahraga prestasi dan sebagai sumbangan salah satu referensi bagi perpustakaan Universitas Negeri Jakarta serta sebagai rujukan bagi penelitian yang serupa.

c. Bagi Sekolah SMA di Kabupaten Tangerang

Sebagai bahan pertimbangan dalam mengevaluasi suatu model belajar *passing hockey* berbasis permainan

d. Bagi Ekstrakurikuler *Hockey* SMA di Kabupaten Tangerang

Pembuatan model belajar *passing hockey* berbasis permainan dapat menjadi sebuah solusi dalam meningkatkan kualitas *passing* guna memenangkan pertandingan dan mencapai prestasi

e. Bagi Pelatih

Penelitian ini memberikan sumbang pikiran sekaligus dapat dijadikan sebagai pedoman bagi para pelatih ekstrakurikuler *hockey* dalam upaya mengembangkan program belajar dan materi latihannya.

f. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi upaya dalam proses pemasaan olahraga *Hockey* di Indonesia.

