

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Popularitas permainan *rugby* atau olahraga *rugby* di Indonesia akhir-akhir ini sedang mengalami kenaikan, karena baru-baru ini PRUI Indonesia sedang mengembangkan program “*Rugby* Masuk Sekolah”. Dalam pengertiannya, *Rugby* olahraga beregu yang melibatkan dua tim, masing-masing terdiri dari lima, tujuh, sepuluh, atau lima belas pemain, bergantung pada format yang dipilih (Zahra et al., 2021). Dikutip dari Oorschot et al. (2017) *Rugby* merupakan olahraga menubruk lawan agar lawan tidak mampu mendapatkan *try* poin. *Rugby* dimainkan di seluruh dunia pada tingkat amatir, semiprofesional, dan profesional. Pada tahun 2016, *rugby* menjelma menjadi olahraga yang diperebutkan dengan diselenggarakannya event demonstrasi Pekan Olahraga Nasional (PON) di Provinsi Jawa Barat, bahkan di tahun 2023 dalam Babak Kualifikasi (BK PON) telah diadakannya kejuaraan nasional *rugby* yang diselenggarakan di Stadion Benteng Kota Tangerang, Banten. Walaupun masih terbilang olahraga baru di Indonesia, namun olahraga ini dapat menjadi olahraga unggulan dikarenakan banyak dari mereka yang ingin tahu atau penasaran dengan cara bermain bola lonjong ini. Hal ini yang akan menjadi peluang para penggiat olahraga untuk dapat belajar serta mengikuti cabang olahraga baru ini.

Permainan *rugby* dimainkan menggunakan lapangan sepak bola yang telah di modifikasi, adapun lapangan *rugby* di Indonesia sendiri terletak di Senayan Jakarta dan Sentani Papua. Yang membedakan permainan *rugby* dengan sepak bola ialah terdapat pada bolanya yang berbentuk lonjong seperti telur dengan menggunakan tangan dan dibawa ke ujung garis akhir lawan untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya untuk memenangkan pertandingan (Fuller et al., 2017). Selain itu, kekompakan tim dan kecepatan bermain adalah kunci utama dalam permainan ini. Olahraga ini mudah dimainkan oleh semua orang dan mudah untuk dipelajari (Burger et al., 2020). Dalam hal ini diperkuat oleh pernyataan Lynch et al. (2019), yang mengatakan bahwa *Rugby* adalah olahraga dimana tim yang menguasai bola maju ke arah gawang lawan berusaha memajukan bola ke arah garis

akhir tim bertahan, sedangkan tim bertahan berusaha menghentikan tim yang membawa bola atau tim penyerang untuk maju dengan menaruh bola di area tim bertahan.

Pada saat latihan, peran pelatih sangat penting untuk melatih kemampuan para atletnya guna menunjang bakat atau teknik dari setiap pemain yang nantinya akan berdampak positif dalam setiap pertandingan yang dimainkan. Maka dari itu, pelatih harus memiliki berbagai jenis metode latihan. Namun, ada banyak hal yang menghalangi penggunaan teknik latihan, yang dalam prosesnya juga akan menyebabkan tubuh manusia memiliki kapasitas yang berbeda untuk berubah (Wahidi, 2017). Dalam akurasi *passing* permainan *rugby* masih banyak terjadi kesalahan yang mengakibatkan bola jatuh ke depan atau *knockt-on* dan direbut oleh lawan sedangkan tim harus berjuang dalam bertahan di bawah tekanan pemain penyerang (Griffin et al., 2017). Sebuah studi melaporkan bahwa variabel waktu penguasaan bola, kecepatan bermain, dan bentuk bermain adalah ukuran yang tepat untuk menilai masalah taktis dalam bermain (Pino-Ortega et al., 2021).

Dalam penelitian ini, diberikanlah solusi *passing* dalam *rugby* yang mengacu pada tindakan sengaja melempar bola dengan tangan ke rekan satu tim yang berada di belakang atau di samping garis serangnya, dengan cara yang tidak memungkinkan pemain bertahan untuk mencapai bola atau penerima (Mazzeu et al., 2021). Seorang atlet *rugby* juga harus mengikuti pelatihan profesional minimal 2 tahun dan dalam keadaan sehat jasmani serta terbiasa melakukan sprint berulang (Beaven et al., 2020). Pengembangan validitas *instrument* dalam penelitian ini sangat penting untuk penelitian selanjutnya dan juga mampu diterapkan kepada setiap pelatih untuk metode latihan para atletnya. Oleh karena itu, dilakukanlah penelitian validitas *instrument spin pass rugby* guna memperbaiki latihan *passing* dan cara *spin pass* yang benar dalam permainan *rugby*.

Peneliti mengambil penelitian ini dikarenakan dalam konteks kemampuan *spin pass*, biasanya pelatih yang bertanggung jawab untuk membedakan pemain yang menunjukkan tanda-tanda kemampuan lebih tinggi atau lebih rendah, yang mengacu pada *instrument spin pass* pada permainan *rugby*. Pengumpulan data yang valid dan nyata memerlukan *instrument* untuk memiliki tingkat kepercayaan dan reliabilitas. Dalam mengumpulkan data atlet, pelatih juga harus memperhatikan

pemilihan instrumen yang tepat (Damrah et al., 2023). Pada hal ini peneliti melakukan pengujian *instrument spin pass* yang dilengkapi dengan ketepatan target serta putaran bola pada jarak awal 10 meter guna untuk memfokuskan kecermatan serta akurasi yang tinggi dalam memperoleh nilai pada aktivitas permainan (Wawan Junresti Daya & Sukendro, 2019). Oleh karena itu, peneliti akan membuat sebuah tes yang mengacu pada validitas *spin pass* dalam permainan *rugby* didasarkan pada kenyataan yang terjadi melalui tes secara langsung kepada atlet berdasarkan skor tes atau skor suatu *instrument* pada jarak awal 10 meter.

1.2 Rumusan Masalah

Tingkat keakuratan *spin pass* dalam *rugby* yang masih kurang, sehingga peneliti tertarik membuat instrument penelitian ini dengan menerapkan tes *spin pass* menggunakan jarak awal 10 meter, agar para atlet mampu menerapkannya dalam latihan *passing*. Oleh karena itu, maka peneliti mengambil rumusan dari masalah yang akan diangkat yaitu sebagai berikut:

- a. Bagaimana validitas *instrument spin pass* dalam permainan *rugby*?
- b. Berapa nilai validitas instrument *spin pass* dalam permainan *rugby*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan tes validitas *instrument spin pass* dalam permainan *rugby*. Dampak dari penelitian ini, bagi atlet yaitu mampu memberikan *passing* yang lebih baik kepada rekan satu tim pada saat pertandingan atau permainan *rugby* berlangsung. Adapun bagi pelatih, yaitu dapat menjadi acuan dalam latihan *spin pass* untuk pertandingan *rugby*. Penelitian ini akan menjawab apakah validitas *instrument* latihan menggunakan *spin pass* menggunakan media target dapat menghasilkan data atau nilai yang sesuai dengan koefisien reliabilitas diatas 0,80 (Reliabilitas sangat tinggi).

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan beberapa manfaat, yaitu seperti diuraikan di bawah ini:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini menawarkan keuntungan teoritis yaitu dalam hal memberikan informasi yang berharga bagi para atlet *rugby* sebagai bentuk latihan dalam

mengembangkan keakuratan *passing* dalam rangka meningkatkan prestasi tim dan juga prestasi atlet itu sendiri agar mampu bersaing dengan atlet lain.

1.4.2 Manfaat Praktis

Kegunaan atau manfaat praktis ialah kegunaan bagi pelaksana kegiatan dalam hal ini pelatih, atlet dan pembina. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengumpulkan informasi yang dapat memberikan wawasan tambahan bagi para pelatih serta atlet *rugby* khususnya dalam pelatihan olahraga *rugby*.

1.5 Struktur Organisasi

Tabel 1. 1 Struktur Organisasi

STRUKTUR ORGANISASI		
BAB I PENDAHULUAN	BAB II KAJIAN PUSTAKA	BAB III METODE PENELITIAN
1.1 Latar Belakang 1.2 Rumusan Masalah 1.3 Tujuan Penelitian 1.4 Manfaat Penelitian 1.5 Struktur Organisasi	2.1 Hakikat Permainan Rugby 2.2 Hakikat Teknik Dasar Rugby 2.3 Validitas dan Reliabilitas Instrumen 2.4 Macam-macam Uji Validitas 2.5 Hakikat Instrumen Penelitian 2.6 Penelitian Terdahulu yang Relevan 2.7 Kerangka Berpikir 2.8 Hipotesis Penelitian	3.1 Metode dan Desain Penelitian 3.2 Waktu dan Pelaksanaan Penelitian 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian 3.4 Instrumen Penelitian 3.5 Prosedur Penelitian 3.6 Pengumpulan Data 3.7 Pengolahan dan Analisis Data 3.8 Tes dan Pengukuran
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	
4.1 Temuan Penelitian 4.2 Pembahasan Penelitian	5.1 Simpulan 5.2 Implikasi 5.3 Rekomendasi	

Skripsi berjudul “Validitas Instrument Spin Pass Dalam Permainan Rugby” ini berisi V Bab. Bab I yaitu Pendahuluan, Bab II yaitu Kajian Pustaka, Bab III yaitu Metode Penelitian, Bab IV yaitu Temuan dan Pembahasan, dan Bab V yaitu Simpulan, Implikasi dan Saran. Adapun penjelasan mengenai masing-masing bab ialah sebagai berikut:

Bab I berisi pendahuluan dimana pada bab ini terdiri latar belakang tentang suatu hal yang mendasari penelitian ini dilaksanakan. Selain itu pada bab ini juga menguraikan tentang masalah yang mendasari bagi penelitian yang akan dilakukan. Selain masalah yang diangkat, dalam bab ini juga berisi informasi mengenai beberapa tujuan serta manfaat dari penelitian yang dilaksanakan serta isu-isu yang diangkat dalam penelitian.

Bab II yaitu berisi tentang kajian pustaka. Dimana pada bab ini peneliti memaparkan tentang semua dasar teori dan semua teori-teori yang mendukung tentang judul yang diambil oleh peneliti mengenai “Validitas Instrument Spin Pass Dalam Permainan Rugby”.

Bab III yaitu berisi tentang metode penelitian. Dimana Bab ini menjelaskan metodologi yang dipilih peneliti untuk melakukan penelitian. Selain itu instrumen penelitian, populasi, sampel, prosedur penelitian, teknik pengolahan data dan analisis data juga dijelaskan oleh peneliti tentang yang akan digunakan dan diterapkan dalam penelitian.

Bab IV yaitu berisi tentang berbagai temuan dan pembahasan dalam penelitian. Pada bab ini, peneliti menjelaskan hasil atau penemuan penelitian yang dilakukan. Serta pembahasan yang menjadi jawaban dari rumusan masalah yang telah diangkat oleh peneliti untuk melakukan penelitian ini.

Bab V yaitu berisi tentang kesimpulan, implikasi dan saran. Dimana pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari penelitian, implikasi atau akibat langsung dari hasil temuan penelitian dan juga terdapat saran atau rekomendasi dari peneliti.