

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bola tangan termasuk ke dalam permainan yang sangat sederhana. Bola tangan dimainkan dalam sebuah lapangan menggunakan sebuah bola dan 2 buah gawang. Dalam sebuah pertandingan, permainan bola tangan terdiri atas 2 buah tim yang masing-masing tim terdiri atas 6 orang pemain dan 1 penjaga gawang. Adapun Tujuan permainan bola tangan adalah untuk mencetak poin sebanyak mungkin ke gawang lawan dan mencegah lawan untuk memasukan bola ke gawang kita sendiri.

Dalam permainan bola tangan, seorang atlet dituntut untuk menguasai teknik dasar bola tangan sebagai penunjang prestasi puncak. Teknik dasar tersebut dapat dikuasai seorang atlet melalui sebuah latihan. Untuk itu, latihan teknik sangat penting sekali dikuasai oleh atlet. Menurut Harsono (1988, hlm.100), latihan teknik merupakan latihan untuk mempermahir teknik-teknik gerakan yang diperlukan, sehingga atlet mampu melakukan cabang olahraga yang dilakukannya, misalnya teknik shooting, dribbling dan passing dalam bola tangan. Selain itu, latihan teknik dapat diartikan sebagai latihan yang dilakukan guna membentuk dan mengembangkan kebiasaan motorik atau perkembangan neuromuscular. Janusz Czerwinski dan Frantisek Taborsky (1997, hlm. 6) mengungkapkan bahwa teknik dasar dalam permainan bola tangan terdiri atas:

1. *catching the ball* (menangkap bola);
2. *passing* (mengumpan);
3. *shooting* (menembak/melempar);
4. *dribbling* (menggiring bola dengan tangan);
5. *feint Movement* (gerakan pukulan/lemparan tipuan);
6. *offensive and defensive movement* (gerakan penyerangan dan petahanan);
7. *goal keeper's technique* (teknik penjaga gawang).

Teknik-teknik dasar tersebut merupakan hal yang harus dipelajari atlet sebagai syarat untuk memainkan permainan bola tangan. Seperti yang telah dipaparkan di atas, tujuan permainan bola tangan adalah untuk mencetak poin

sebanyak mungkin. Berkaitan dengan itu, teknik dasar yang mendukung seorang penyerang untuk mencetak poin adalah teknik *shooting*. Haris (1986, hlm. 32) mengungkapkan bahwa cara-cara menembak bola (*shooting*) meliputi: 1) *the standing shoot* (menembak dalam posisi berdiri); 2) *the jump shoot* (menembak pada saat melompat ke atas); 3) *the dive shoot* (menembak pada saat melompat ke depan); 4) *the fall shoot* (menembak sambil menjatuhkan diri ke samping/ke depan); 5) *the side shoot* (menembak dari samping badan); 6) *the flying shoot* (menembak pada saat melayang); 7) *the reverse shoot* (menembak membalik/memutar).

Sebuah kajian dari pertandingan bola tangan Tim A UPI melawan Tim UNJ yang berlangsung pada tanggal 16 oktober 2014 pukul 10.49 WIB, diperoleh hasil *shooting* yang berbeda yaitu; 1) terjadi 51 jumlah tembakan bila dipresentasikan menjadi 100%; 2) dari 51 jumlah tembakan, UPI melakukan 22 tembakan bila dipresentasikan menjadi 43%, sedangkan UNJ melakukan 29 tembakan atau bila di presentasikan menjadi 57%; 3) UPI hanya mampu melakukan 10 kali tembakan masuk bila dipresentasikan menjadi 45% dan 12 kali tembakan tidak masuk atau jika dipresentasikan menjadi 55%; 4) sedangkan UNJ mampu melakukan 22 tembakan masuk bila dipresentasikan menjadi 76% dan hanya 7 kali melakukan kegagalan menembak jika di presentasikan menjadi 24%.

Dari kajian hasil *shooting* tersebut, peneliti mengamati bahwa ada kelemahan dalam ketepatan hasil tembakan. Dengan demikian, dari data diperoleh adanya keunggulan dan kelemahan yaitu antara lain: 1) *standing shoot* memiliki keunggulan yaitu tembakan ini dapat dilakukan secara cepat, namun *standing shoot* juga memiliki kelemahan yaitu *tackle* mudah dilakukan lawan karena gerakan tembakan ini sangat sederhana; 2) *jump shoot* memiliki keunggulan yaitu tembakan ini sangat efektif dilakukan apabila pemain bertahan memiliki postur tubuh yang pendek, tetapi tembakan ini memiliki kelemahan terhadap pemain bertahan yang memiliki postur tubuh yang tinggi; 3) *dive shoot* memiliki keunggulan yaitu penembak mampu menerobos pertahanan lawan ketika terdapat celah diantara dua pemain bertahan, namun kelemahan *dive shoot* yaitu tembakan ini tidak mungkin dilakukan ketika pertahanan lawan rapat sekali; 4) *fall shoot* memiliki keunggulan dalam hal kecepatan menembak yang dapat dilakukan

penembak secara cepat, namun *fall shoot* memiliki kelemahan dalam hal ketepatan menembak karena penembak hanya memiliki sedikit waktu pada saat melakukan tembakan ini; 5) *side shoot* memiliki keunggulan dalam hal tipuan karena kiper akan sulit menebak arah datangnya bola, namun tembakan ini memiliki kelemahan dalam hal ketepatan karena penembak akan kesulitan untuk mengendalikan tembakan ini 6) *flying shoot* memiliki keunggulan dalam hal momentum dalam menembak, tetapi *flying shoot* memiliki kelemahan pada saat langkah penembak dihentikan; 7) *reverse shoot* memiliki keunggulan dalam hal tipuan karena pemain bertahan maupun kiper sangat sulit mengantisipasi tembakan ini, namun teknik ini memiliki kelemahan dalam hal ketepatan dalam menembak karena penembak akan kesulitan dalam mengontrol tembakan ini.

Kemudian, dari hasil analisis pertandingan Tim A UPI melawan Tim UNJ di atas, dapat diketahui bahwa teknik *shooting* yang paling dominan dilakukan oleh Tim A UPI adalah teknik *flying shoot*. Menurut Haris (1987, hlm. 39), teknik *flying shoot* merupakan senjata ampuh dalam permainan dan cara yang paling efektif dalam memasukkan bola ke gawang. Kemudian, teknik *flying shoot* memiliki keunggulan dalam hal momentum sehingga teknik *flying shoot* lebih mudah dalam menentukan arah lemparan bola dibandingkan teknik *shooting* lainnya. Berkaitan dengan area *shooting*, Clayton dan Dwight (1997, hlm. 43) mengungkapkan bahwa area tengah termasuk ke dalam area yang memiliki persentase *shooting* yang besar dalam hal ketepatan pada saat memasukkan bola. Akan tetapi, walaupun Tim A UPI sudah melakukan tembakan dengan teknik *flying shoot* di area tengah, Tim A UPI masih dirasa kurang dalam hal efektivitas *shooting* tersebut. Oleh karena itu, perlu adanya pembuktian terhadap keefektifan teknik *flying shoot* di area tengah tersebut dengan dilakukan suatu perbandingan efektivitas terhadap ketujuh jenis *shooting* dengan memperhatikan area yang lain. Berkaitan dengan itu, semua teknik *shooting* memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing seperti yang telah diungkapkan di atas dan area dalam menembak pun perlu harus diperhatikan sehingga penelitian terhadap perbandingan efektivitas ketujuh jenis *shooting* dan area dalam menembak perlu dilakukan. Hingga kini, belum ada rekam statistik atau hasil penelitian yang menyangkut perbandingan efektivitas *shooting* (*standing, jump, dive, fall, side, flying* dan

reverse) dalam 3 area pada permainan bola tangan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Perbandingan Efektivitas *Shooting* (*Standing, Jump, Dive, Fall, Side, Flying, dan Reverse*) dalam 3 Area pada Permainan Bola Tangan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti merumuskan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Hasil persentase *shooting* Tim A UPI melawan tim UNJ adalah sebesar 45%. Hal ini menunjukkan bahwa Tim A UPI memiliki kelemahan dalam hal efektivitas *shooting*.
2. *Flying shoot* dikatakan sebagai teknik yang efektif dalam upaya memasukkan bola ke gawang. Meskipun Tim A UPI sudah melakukan teknik *flying shoot* dalam pertandingan melawan Tim UNJ, Tim A UPI masih mengalami kendala dalam hal efektivitas *shooting*.
3. Area tengah termasuk ke dalam area yang paling besar dalam hal ketepatan untuk memasukkan bola ke gawang. Akan tetapi, walaupun Tim A UPI sudah melakukan tembakan di area tengah, Tim A UPI masih dirasa kurang dalam hal efektivitas *shooting* tersebut.
4. Belum ada rekam statistik atau hasil penelitian yang menyangkut perbandingan efektivitas *shooting* (*standing, jump, dive, fall, side, flying dan reverse*) dalam 3 area pada permainan bola tangan.

C. Batasan Masalah Penelitian

Agar penelitian tidak terlalu luas, peneliti membuat batasan penelitian sebagai berikut.

1. Teknik *shooting* dilakukan dari jarak 9 meter karena:
 - a. di jarak tersebut sulit untuk diantisipasi oleh lawan;
 - b. ketetapan dari instrumen penelitian yang digunakan.
2. Ruang lingkup dalam penelitian ini hanya pada teknik *shooting* (*standing, jump, dive, fall, side, flying dan reverse*) yang dilakukan di 3 area dari jarak 9 meter.
3. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah teknik *shooting* (*standing, jump, dive, fall, side, flying dan reverse*).

4. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah 3 area dari jarak 9 meter.
5. Populasi dalam penelitian ini adalah Tim A putra UKM Bola Tangan UPI Bandung.
6. Sampel dalam penelitian ini adalah 10 orang dari Tim A putra UKM Bola Tangan UPI Bandung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manakah teknik *shooting* yang paling efektif antara *standing, jump, dive, fall, side, flying* dan *reverse* dalam permainan bola tangan di area kiri?
2. Manakah teknik *shooting* yang paling efektif antara *standing, jump, dive, fall, side, flying* dan *reverse* dalam permainan bola tangan di area tengah?
3. Manakah teknik *shooting* yang paling efektif antara *standing, jump, dive, fall, side, flying* dan *reverse* dalam permainan bola tangan di area kanan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini antara lain untuk mendeskripsikan:

1. *shooting* yang paling efektif antara *standing, jump, dive, fall, side, flying* dan *reverse* di area kiri;
2. *shooting* yang paling efektif antara *standing, jump, dive, fall, side, flying* dan *reverse* di area tengah;
3. *shooting* yang paling efektif antara *standing, jump, dive, fall, side, flying* dan *reverse* di area kanan;

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi seluruh mahasiswa, khususnya FPOK dan umumnya bagi pihak lain yang berkepentingan dalam bidang olahraga bola tangan. Adapun manfaat teoretis dan praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang teknik dan area yang paling efektif dalam melakukan *shooting* pada permainan bola tangan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut.

a. Bagi Atlet

Setelah diketahui teknik dan area yang paling efektif dalam melakukan *shooting*, diharapkan atlet dapat memperoleh manfaat sebagai berikut.

- 1) Atlet lebih memperdalam teknik dan area yang diketahui paling efektif dalam melakukan *shooting* pada setiap latihan tanpa mengabaikan teknik dan area yang lain.
- 2) Atlet dapat melakukan *shooting* dengan efektivitas yang tinggi dalam setiap pertandingan.

b. Bagi Pelatih

Penelitian ini dapat dijadikan suatu acuan dalam program latihan menghadapi pertandingan selanjutnya.

G. Batasan Istilah

Agar tidak terdapat kesalahpahaman tafsiran dalam penelitian ini, maka peneliti perlu menjelaskan definisi istilah yang ada dalam penelitian ini. Adapun definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. **Perbandingan** adalah perbedaan (selisih) kesamaan (dalam KBBI, 2008, hlm. 131).
2. **Efektivitas** berasal dari kata efektif yang berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya) arti dari efektivitas sendiri adalah keefektifan (dalam KBBI, 2008, hlm. 352).
3. **Teknik** adalah keterampilan gerak dasar yang diperlukan untuk mampu melakukan cabang olahraga yang dilakukan oleh atlet. (Harsono, 1988, hlm. 100).
4. **Shooting** adalah usaha untuk memasukan bola kedalam gawang.
5. **Garis 9 Meter** adalah garis putus - putus, dibuat 3 meter di bagian luar area garis gawang. Kedua garis memiliki lebar 15 cm (dalam buku peraturan permainan 2007, hlm. 7).

6. **Permainan** berarti sesuatu yang di gunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipergunakan (dalam KBBI 2008, hlm. 858).
7. **Bola Tangan** adalah permainan beregu, yang terdiri atas 2 regu dengan masing-masing regu memiliki 7 pemain (6 pemain dan 1 penjaga gawang). (Clanton dan Dwight 1997, hlm. 1).

H. Struktur Organisasi

Struktur organisasi penelitian memuat tentang urutan penelitian dari setiap bab dan bagian bab dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, struktur organisasi penelitian dirinci sebagai berikut.

1. Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan istilah, serta struktur organisasi penelitian.
2. Bab II merupakan tinjauan pustaka, kerangka berpikir, dan hipotesis, Tinjauan pustaka berisi uraian tentang teori serta konsep dalam melakukan penelitian. Berdasarkan topik atau isu yang diangkat, teori atau konsep yang diambil berkaitan dengan teknik *shooting* dalam permainan bola tangan. Kemudian, kerangka berpikir berisi kejelasan hubungan antarvariabel-variabel dalam penelitian. Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, diuraikan hipotesis berupa dugaan sementara hasil penelitian.
3. Bab III merupakan metodologi penelitian yang berisi uraian tentang metode penelitian yang digunakan, variabel penelitian, prosedur penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrument penelitian, serta teknik analisis data.
4. Bab IV merupakan temuan dan pembahasan yang berisi uraian tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.
5. Bab V merupakan simpulan dan saran yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus pengajuan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.