

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Hoki pada saat ini semakin dinamis dan dimainkan dalam tempo yang cepat. Pergerakan pemain, baik pergerakan dengan bola maupun tanpa bola yang semakin sulit dan rumit diantisipasi. Hoki merupakan olahraga kompetitif dan dinamis yang menuntut pemainnya bergerak kesana kemari dari satu tempat ke tempat lain melalui penerapan suatu strategi permainan. Menurut Carsiwan, dkk (2014, hlm. 1) permainan hoki terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu :

1. Hoki Lapangan (*field hockey*) adalah suatu permainan yang dimainkan di lapangan yang berbentuk persegi panjang beralaskan rumput atau rumput sintetis. Dengan jumlah pemain 11 orang (dengan penjaga gawang) dalam satu timnya. Setiap pemain menggunakan tongkat yang ujungnya melengkung (stik) dan bola yang kecil. Karakteristik permainan hoki hampir sama dengan permainan sepakbola.
2. Hoki Ruangan (*indoor hockey*) adalah suatu permainan yang dimainkan didalam ruangan dengan lapangan yang berbentuk persegi panjang beralaskan kayu, tembok tau karpet, dan terdapat papan pantul di setiap sisi panjang lapangannya. Jumlah pemain yang bermain 5 pemain (dengan penjaga gawang) dalam satu timnya. Permainan hoki dalam ruangan ini adalah salah satu bentuk modifikasi dari permainan hoki lapangan. Didalam permainan hoki ruangan pergerakan bola dan tempo permainan menjadi lebih cepat dibandingkan dengan hoki lapangan.
3. Hoki Es (*ice hockey*) adalah suatu permainan yang dimainkan dilapangan yang berbentuk elips beralaskan es padat. Dalam hoki es peralatan, stik, dan bola yang digunakan sangat berbeda dengan hoki lapangan dan hoki ruangan.

Permainan olahraga hoki yang berkembang di Indonesia adalah hoki lapangan dan hoki ruangan. Dalam hoki lapangan dan ruangan terdapat teknik dasar yang sama seperti teknik dasar *passing*, *stopping*, *dribbling*, dan *shooting*. Namun terdapat perbedaan di dalam teknik dasar *passing*, di dalam hoki lapangan teknik dasar *passing* yang di gunakan antara lain *push* (mendorong bola), *tapping/hit* (memukul bola), dan *scoop* (melambungkan bola) sedangkan di dalam hoki ruangan hanya dapat menggunakan teknik *push* saja.

Setiap pemain dituntut untuk betul-betul menguasai teknik dasar bermain hoki sebagai seorang individu, sedangkan sebagai anggota dari tim, dia harus memberikan segenap kemampuan dan keahliannya melalui kerjasama dengan rekan-rekannya dalam tim. Di dalam permainan hoki seorang pemain dituntut untuk bisa menguasai teknik dasar permainan hoki yaitu antara lain: *passing*, *stopping*, *dribbling*, dan *shooting*. Masing-masing teknik dasar mempunyai fungsi dan tujuan yang berbeda, seperti *passing* digunakan untuk mengumpan bola kepada rekan, *stopping* digunakan untuk menerima atau menghentikan bola yang diumpan dari teman, dan *dribbling* digunakan untuk menguasai dan membawa bola dari satu tempat ke tempat lain, dan *shooting* untuk memasukan bola ke gawang lawan.

Hoki pada saat ini semakin dinamis dan dimainkan dalam tempo yang cepat. Pergerakan pemain, baik dengan bola maupun tanpa bola yang semakin sulit dan rumit diantisipasi, *passing* yang cepat dan akurat dan kemampuan *shooting* yang baik menjadikan hoki sebagai permainan atau olahraga yang menarik. Kondisi semacam ini menuntut tiap pemain memiliki kemampuan *passing* yang cepat. Hal ini disebabkan *passing* merupakan salah satu teknik yang sangat penting dalam menyusun suatu penyerangan. Kerjasama antar pemain dalam memberikan bola dengan baik dan tepat akan memudahkan dalam upaya mencetak gol. Salah satu teknik yang paling sering digunakan setiap pemain dalam proses mencetak gol ke gawang lawan adalah teknik *passing*. Teknik *passing* yang sering dan dapat digunakan di dalam hoki lapangan maupun hoki ruangan adalah teknik *push*. *Push* adalah salah satu keterampilan yang pokok dalam permainan hoki. Selama permainan berlangsung, seorang pemain akan mungkin melakukan *push* lebih banyak dari keterampilan yang lain.

Beberapa cara melatih kemampuan teknik dasar *push* dalam olahraga hoki diantaranya dilakukan dengan orang maupun menggunakan media. Kedua bentuk metode latihan tersebut sering digunakan oleh para pelatih dalam upaya meningkatkan hasil belajar *push*, yang dimaksud latihan *push* dengan orang, yaitu melakukan latihan *push* dengan teman. Keuntungan latihan *push* dengan orang diantaranya adalah hasil bola bervariasi, keadaan sesuai dengan permainan sebenarnya sehingga dapat bersifat pengkondisian. Sedangkan kelemahannya

adalah arah bola tidak terukur. Sedangkan latihan *push* menggunakan media, yaitu latihan *push* menggunakan suatu alat yang telah dibuat dan disesuaikan dengan tujuan latihan yang akan dicapai, yaitu menggunakan media papan. Keuntungan dari menggunakan media papan adalah dapat mengatur irama dan kerasnya laju bola dengan konstan, dan hasil arah bolanya terukur lurus ke depan. Sedangkan kelemahan latihan *push* menggunakan media berupa papan adalah kurang ekonomis, dan hanya dapat dilakukan paling banyak oleh dua orang. Pemilihan media untuk suatu proses belajar-mengajar maupun pun latihan adalah suatu tindakan strategis, karena akan mempengaruhi ketepatan-gunaan terhadap pencapaian tujuan dan kelancaran kegiatan. Media Pembelajaran/Latihan menurut Supandi (1999, hlm. 88) adalah “Alat bantu dan wahana yang memuat pesan atau bahan ajar yang akan disampaikan serta merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran/latihan”. Mengenai kriteria pemilihan media latihan/pembelajaran, menurut Rahardjo (dalam Supandi, 1991, hlm. 96) menjelaskan: “1) Menunjang tercapainya tujuan, 2) Tepat guna, 3) Ketersediaan, 4) Mutu teknis media, 5) Biaya pembuatan, pengoperasian dan pemeliharaan.”

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah papan yang dibuat sesuai dengan tujuan latihan yaitu papan berbentuk Lurus. Pemilihan media tersebut hendaknya memperhatikan syarat-syarat, sebagai berikut: a) tujuan yang hendak dicapai yaitu meningkatkan kemampuan *push* dalam permainan hoki, b) ketersediaan bahan-bahannya yaitu mudah didapat sesuai kebutuhan, c) mutu teknis yaitu kualitas alat bantu terjamin, d) biaya pembuatan dan pengoperasiannya yaitu relatif terjangkau.

Media latihan berupa papan yang dimodifikasi dianggap dapat meningkatkan hasil belajar *passing* dengan menggunakan *push*, namun hal tersebut perlu dibuktikan melalui penelitian. Oleh karena itu penting untuk dilakukan suatu penelitian mengenai “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar *Push* Pada Permainan Hoki Di SMAN 26 Bandung”.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang mempengaruhi hasil belajar *push* dalam permainan olahraga hoki di SMAN 26 Bandung antara lain :

1. Keterampilan teknik dasar *push* dapat meningkat apabila siswa melakukan latihan secara rutin dan berkesinambungan.
2. Latihan dengan menggunakan media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam melakukan latihan *push* dalam permainan olahraga hoki.
3. Latihan dengan menggunakan media papan dapat mempermudah siswa untuk melakukan *push* terhadap temannya.

Adapun permasalahan intinya yaitu, apakah media papan berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar *push* pada permainan hoki di SMAN 26 Bandung?

## C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tepat sasaran dan untuk menghindari kesalahan penafsiran dalam penelitian ini dan agar penelitian ini nantinya dapat diperoleh hasil yang penulis inginkan sesuai dengan tujuan, maka perlu diadakan pembatasan penelitian penelitian. Mengenai pembatasan masalah dijelaskan oleh Surakhmad (1998, hlm. 36) sebagai berikut:

Pembatasan ini diperlukan bukan saja untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah bagi peneliti tetapi juga untuk dapat menetapkan lebih dahulu segala sesuatu yang diperlukan untuk pemecahannya: tenaga, kecekatan, waktu, biaya, dan lain sebagainya yang timbul dari rencana tersebut.

Berdasar pada penjelasan di atas, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya fokus pada pengaruh media papan berbentuk Lurus terhadap hasil belajar *push*.
2. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media papan yang telah dimodifikasi. Yaitu papan berbentuk Lurus.

3. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar *push* dalam permainan hoki.
4. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 26 Bandung yang tergabung dalam ekstrakurikuler olahraga hoki.
5. Sampel sebanyak 20 orang, sampel diperoleh dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.
6. Instrumen yang digunakan adalah tes keterampilan tes keterampilan *passing (push)* (Richard, dkk, 1984, hlm. 252) dan tes keterampilan bermain (*GPAI*) (Griffin, Mitchell, dan Oslin (1977) dalam Metzler (2000)).

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah “apakah media papan berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar *push* pada permainan hoki di SMA Negeri 26 Bandung?”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media papan dalam meningkatkan hasil belajar *push* pada permainan hoki di SMA Negeri 26 Bandung.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari hasil penelitian dapat digunakan oleh mereka yang memerlukan merupakan harapan setiap peneliti. Manfaat dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Dalam penelitian ini mudah-mudah memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Secara teoritis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat keilmuan dan informasi bagi para guru pembina ekstrakurikuler hoki disekolah, pelatih dan atlet hoki tentang pentingnya penguasaan teknik *push* yang baik dan tepat dalam permainan hoki serta sebagai acuan para pembina, pelatih dan atlet dalam melatih dan meningkatkan teknik *push* dalam permainan hoki, khususnya melalui modifikasi media papan.
  - b. Sebagai dasar untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang pengaruh media papan dalam meningkatkan hasil belajar teknik *push* dalam permainan hoki.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Penulis, dapat menggunakan media papan sebagai suatu alat untuk meningkatkan hasil belajar teknik dasar *push* dalam permainan hoki.
  - b. Bagi Siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan teknik dasar *push*.
  - c. Bagi Sekolah, dari hasil penelitian ini Sekolah lebih memperhatikan penuh dalam hal penyediaan sarana dan prasarana olahraga khususnya permainan olahraga hoki.

### **G. Struktur Organisasi Penelitian**

Sistematika penulisan dalam penulisan skripsi ini meliputi :

#### **BAB I Pendahuluan**

Terdiri latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

#### **BAB II KajianPustaka atau Landasan Teoritis**

Terdiri dari landasan teori, kerangka pemikiran dan hipotesis.

#### **BAB III: Metode Penelitian**

Terdiri dari metode penelitian, populasi dan sampel, desain penelitian, definisi konseptual, definisi operasional, instrumen penelitian, analisis dan pengolahan data.

BAB IV Hasil penelitian dan Pembahasan.

Terdiri dari hasil penelitian, pembahasan dan analisis data.

BAB V Penutup