

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Bola tangan adalah suatu permainan olahraga prestasi yang dimainkan dengan menggunakan tangan. Selain bola basket dan bola voli, permainan olahraga bola tangan dimainkan secara beregu dan biasanya didalam ruangan (*indoor*). Permainan bola tangan dimainkan oleh dua tim yang masing-masing tim terdiri dari tujuh orang.

Permainan bola tangan dimainkan disebuah lapangan dengan ukuran panjang 40 meter dan lebar 20 meter, dua buah gawang berukuran tinggi dua meter dan panjang tiga meter. Di sekeliling dibuat garis untuk menandai daerah yang hanya boleh dimasuki oleh penjaga gawang, garis tersebut adalah garis enam meter, yang sering disebut daerah gawang. Permainan Bola tangan sendiri mirip dengan sepak bola yaitu berlari menggiring dan memasukkan bola ke dalam gawang, tetapi menggunakan tangan serta teknik dan peraturannya sama seperti permainan bola basket. Menurut Mahendra (2000, hlm. 06) bahwa :

“Tujuan dari permainan ini adalah, memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mencegah agar tim lawan tidak dapat memasukkan bola ke gawang sendiri. Permainan ini lebih tepat disebut sebagai permainan kombinasi antara permainan basket dan permainan sepak bola, disebut demikian karena keterampilan teknik dasar ketika memainkan bola tangan menyerupai teknik dasar basket, yang terdiri dari *passing*, *dribbling*, *shooting*, dll. Sedangkan lapangan permainan serta bentuk-bentuknya lebih mirip sepakbola.”

Adapun lamanya waktu permainan dijelaskan dalam buku peraturan permainan bola tangan (2007, hlm. 13) yaitu:

Waktu permainan untuk semua team dengan pemain umur 16 atau lebih adalah 2 babak masing-masing selama 30 menit dengan istirahat 10 menit, waktu permainan untuk team remaja (12-16 tahun) adalah 2x25 menit, dan 2x20 menit untuk umur 8-12 tahun. Untuk keduanya waktu istirahat antara babak adalah 10 menit.

Dari segi teknik dalam individu, pemain harus bisa melakukan beberapa teknik dasar dalam permainan bola tangan yaitu berlari, melompat, menangkap

bola, mengoper bola, menggiring bola dan menembakkan bola. Hal ini juga dijelaskan oleh Haris (1987, hlm. 11) bahwa “Teknik dasar dalam permainan bola tangan terdiri dari : 1) Berlari dan melompat, 2) Menangkap bola (*catching*), 3) Mengoper bola (*passing*), 4) Menggiring bola (*dribbling*), 5) Menembak bola (*shooting*)”

Selain dari segi teknik, penempatan posisi merupakan salah satu hal penting dalam permainan bola tangan, karena dapat menentukan hasil sebuah pertandingan. Berdasarkan EHF Glossary (2015, hlm. 1) “*Court player is all the players except for the goalkeeper*”. “Pemain lapangan adalah semua pemain kecuali penjaga gawang”. Berdasarkan deskripsi pada EHF Glossary (2015) *Court player* sendiri memiliki beberapa posisi yaitu:

- 1) *Centre Back (CB) is a player positioned largely around the midcourt who initiates the offensive play, shoots or tries to penetrate the defense: also called playmaker. Centre Back* adalah seseorang pemain yang berposisi lebih besar: mengelilingi bagian lapangan tengah yang memulai permainan menyerang, menembak, atau mencoba menembus pertahanan; juga biasa disebut playmaker.
- 2) *Line Player (LP) is Playing Position in attack, a player who is a active largery around the six-metre line among the defenders; also called “pivot”* . *Line Player* adalah posisi bermain didalam menyerang, seorang pemain yang lebih besar aktif mengelilingi garis 6 meter diantara para pemain bertahan; juga biasa disebut ‘pivot’.
- 3) *Left Back (LB) is a player positioned on the left hand side of the middle hack carrying out action in the second line of the attack. Left Back* adalah seorang pemain yang berposisi pada sisi kiri tangan dari bagian lapangan tengah.
- 4) *Right Back (RB) is a player positioned on the right hand side of the middle back carrying out action in the second of the attack. Right Back* adalah seorang pemain yang berposisi pada sisi kanan tangan dari bagian lapangan tengah.
- 5) *Left Wing (LW) is a player positioned on the left side of the court. Left Wing* adalah seorang pemain yang berposisi pada sisi kiri dari lapangan.
- 6) *Right Wing (RW) is a player positioned on the right side of the court. Right Wing* adalah seorang pemain yang berposisi pada sisi kanan dari lapangan.

Karakteristik permainan bola tangan memiliki banyak struktur pergerakannya yaitu, gerakan-gerakan dasar yang membangun pola gerak, dari mulai gerak lokomotor, gerak non-lokomotor, dan manipulatif. Menurut Clanton dan Dwight (1997, hlm. 67) menjelaskan bahwa: “*Team Handball is a contact sport that requires aggressive individual defense*”, arti dari pernyataan tersebut

Putri Valentina Sirait, 2018

**PERBANDINGAN ANTARA SPEED DENGAN AGILITY PADA PEMAIN POSISI CENTRE BACK DAN WING DALAM OLAHRAGA BOLA TANGAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yaitu “Bola tangan adalah olahraga yang bersentuhan yang memerlukan penjagaan individu yang agresif. Pengertian agresif dibatasi berdasarkan hal-hal yang diperbolehkan sesuai dengan buku peraturan Bolatangan. Maka dari itu diantara tujuh orang pemain dalam bola tangan, peneliti memilih dua pemain untuk dijadikan penelitian yaitu *centre back* dan *wing*. Karena berdasarkan dua posisi tersebut memiliki karakteristik yang sama yaitu sama-sama membutuhkan *speed* dan *agility* untuk mengatur pertahanan dan serangan pada permainan.

Dalam bertahan *centre back* dan *wing* memiliki karakteristik dengan 3 teknik yaitu *Tackle*, *Blockshoot*, dan *Steal*. Secara fisik, ketiga teknik ini tidak memiliki perbedaan yang dominan, karena saat melakukan *tackle* pada posisi *centre back* atau pada posisi *wing* harus sama-sama cepat merubah arah/*agility*, atau menutup langsung/*speed*, kemudian pada *steal*, ketika melakukan *steal* saat fase mengamati, kita berpindah-pindah dan melakukan *agility*, saat men-*steal* kita melakukan *speed*, yang membedakan hanya dominan bentuk gerak *steal*nya. Pada posisi *centre back* harus melakukan *steal* pada sisi kanan atau kiri sedangkan jika posisi *wing* hanya pada 1 sudut saja. Singkatnya, unsur *agility* pada posisi *centre back* lebih tinggi dibandingkan pada posisi *wing* untuk *steal*, namun pada unsur *speed*nya tetap sama. Untuk *blockshoot* unsur *agility* hanya saat mengamati bola saja, tetapi karena *blockshoot* lebih banyak dilakukan pada posisi di tengah, maka unsur *agility* dalam melakukan *blockshoot* lebih dominan pada posisi *centre back*.

Sedangkan pada saat posisi menyerang, terdapat *Passing*, *Catching*, dan *Shooting*. *Passing* dan *Catching* dalam bola tangan lebih dominan *agility centre back* karena posisi *centre back* lebih banyak melakukan *passing* dan *catching*. Sedangkan untuk *shooting*, posisi *centre back* maupun *wing* sama-sama memerlukan *speed* dan *agility* karena pada saat posisi menyerang *wing* harus segera berlari menuju area lawan untuk siap-siap menerima *passing* jauh dari *centre back* jikalau posisi *wing* kosong atau bisa disebut juga *secoundbreak*, dan posisi *centre back* harus memiliki *speed* yang cepat untuk segera menerima *passing* dari *goalkeeper*. Dan *agility* pada kedua posisi tersebut sama-sama dibutuhkan karena untuk mencentak *goal* pada area lawan kedua posisi ini harus mempunyai *agility* untuk melewati pertahanan dari lawan tersebut. Dan oleh

karena itu kondisi fisik permainan bola tangan karakteristiknya sangat cepat dan dinamis.

Adapun beberapa komponen fisik dasar yang perlu dilatih agar menjadi dasar atau pondasi yang kuat, Iman Imanudin (2017, hlm. 17) mengemukakan ada empat komponen dasar, yaitu: “Fleksibilitas, Kecepatan, Kekuatan, dan Daya tahan”. Dari sejumlah komponen kondisi fisik yang disebutkan, peneliti dalam penelitian ini memfokuskan pada komponen *speed* dan *agility*, karena *speed* dan *agility* termasuk komponen yang sangat dibutuhkan apabila kita melihat dari ciri khas gerakanya dalam posisi *centre back* dan *wing*.

Menurut Harsono (1988, hlm. 216) “Kecepatan adalah kemampuan untuk menempuh suatu jarak dalam waktu yang sesingkat-singkatnya.” Pendapat lain mengatakan menurut Sajoto (1988, hlm. 54): “kecepatan adalah kemampuan untuk menempuh jarak tertentu, terutama jarak pendek dalam waktu yang sesingkat-singkatnya.”

Sedangkan kelincahan Harsono (1988, hlm. 172) adalah “kemampuan untuk mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu sedang bergerak, tanpa kehilangan keseimbangan dan kesadaran akan posisi tubuhnya.” Senada dengan pendapat tersebut pengertian mengenai kelincahan ditambahkan Mahendra (2007, hlm. 40) yang menjelaskan bahwa “kemampuan seseorang untuk bergerak secara cepat” Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hubungan kecepatan dan kelincahan itu sangatlah erat dan hanya orang yang memiliki kecepatan dan kelincahan yang mampu untuk merubah arah posisi tubuh secara cepat dan tepat pada saat sedang bergerak, tanpa kehilangan keseimbangan tubuhnya. Dan hubungan kecepatan dan kelincahan itu sangatlah erat.

Setelah kita mengetahui karakteristik setiap posisi dan kebutuhannya maka, program latihan bisa disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing posisi pada pemain *centre back* dan *wing*. artinya latihan betul bersifat *individualistis*.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mencari tahu posisi pemain manakah yang lebih memiliki kemampuan *speed* dan *agility* dengan cara membandingkan posisi pemain *centre back* dan *wing*.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan peneliti merumuskan beberapa masalah penelitian sebagai berikut :

- 1) Apakah terdapat perbedaan kemampuan *speed* antara pemain berposisi *centre back* dan *wing*?
- 2) Apakah terdapat perbedaan kemampuan *agility* pemain berposisi *centre back* dan *wing*?
- 3) Apakah *speed* dan *agility* pemain berposisi *wing* lebih baik dari pada pemain berposisi *centre back*?

## 1.3 TUJUAN PENULISAN

Mengacu pada rumusan masalah penelitian yang akan dilaksanakan, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

- 1) Mengetahui perbedaan kemampuan *speed* pemain berposisi *centre back* dan *wing*.
- 2) Mengetahui perbedaan kemampuan *agility* pemain berposisi *centre back* dan *wing*.
- 3) Mengetahui hasil *speed* dan *agility* pemain berposisi *wing* lebih baik daripada pemain berposisi *centre back*.

## 1.4 MANFAAT/SIGNIFIKANSI PENELITIAN

Dari hasil penelitian ini, peneliti berharap bisa memberikan manfaat untuk para pelatih ataupun masyarakat pada umumnya, diantaranya :

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian ini bisa memberikan pengetahuan bagi pihak pelatih maupun masyarakat untuk memperkaya wawasan mengenai *speed* dan *agility* yang diaplikasikan pada cabang olahraga bola tangan.

### 1.4.2 Manfaat Praktisi

Penelitian ini menjadi bahan pembelajaran bagi olahragawan untuk memahami perbandingan *speed* dan *agility* pada saat pemain berposisi *centre back* dan *wing* bertanding olahraga bola tangan.

## 1.5 STRUKTUR ORGANISASI SKRIPSI

Struktur organisasi skripsi berisi tentang uraian penelitian dari setiap bab dan bagian dalam skripsi.

Bab I menjelaskan tentang latar belakang yang mendasari mengambil judul tentang perbandingan antara *speed* dan *agility* pada pemain berposisi *center back* dan *wing* dalam olahraga bola tangan. Rumusan masalah membahas tentang adakah perbedaan kemampuan *speed* dan *agility* antara pemain berposisi *centre back* dan *wing*. Dan apakah *speed* dan *agility* pemain berposisi *wing* lebih baik daripada pemain berposisi *centre back*. Tujuan penelitian ini terdiri dari 3 tujuan, yaitu : 1. Mengetahui perbedaan kemampuan *speed* pemain berposisi *centre back* dan *wing*, 2. Mengetahui perbedaan kemampuan *agility* pemain berposisi *centre back* dan *wing*, 3. Mengetahui hasil *speed* dan *agility* pemain berposisi *wing* lebih baik daripada pemain berposisi *centre back*.

Bab II menjelaskan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, terutama variabel penelitian tentang *speed* dan *agility*, pemain berposisi *centre back* dan *wing*, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian

Bab III menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan. penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode penelitian komperatif. Desain penelitian terdiri dari X, C, O<sub>1</sub>, dan O<sub>2</sub>. X adalah *speed*, C adalah *agility*, O<sub>1</sub> adalah pemain berposisi *centre back*, O<sub>2</sub> adalah pemain berposisi *wing*. Selain itu pada bab ini juga membahas tentang populasi dan sampel dimana peneliti memakai populasi sebagai sampel sebanyak 12 atlet/posisi (*centre back* dan *wing*) Anggota UKM Bola Tangan UPI yang sedang terikat bersama kontingen daerah yang akan bermain pada PORDA 2018. Instrumen penelitian ini menggunakan tes lari 20 meter dan *zig-zag run*, serta menjelaskan prosedur penelitian yang akan dilakukan seperti mencari populasi, menentukan sampel, lalu dilakukan

pengolahan data, menganalisis data yang telah dikumpulkan dan menulis kesimpulan.