

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini sering kita dengar dalam kehidupan sehari-hari. Buktinya dapat kita lihat dari munculnya berbagai macam teknologi canggih untuk membantu aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu dampak positif dari berkembangnya IPTEK saat ini adalah mempermudah kita dalam berolahraga. Teknologi pun sudah dimanfaatkan untuk membantu atlet-atlet lebih berprestasi, begitu pula dalam proses latihan, IPTEK sudah banyak digunakan oleh para pelatih.

Teknologi merupakan suatu hal yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari di zaman modern seperti saat ini. Hampir di berbagai bidang, teknologi memiliki peran yang sangat penting untuk mendukung kemajuan dan perkembangan, tak terkecuali dalam bidang olahraga. Teknologi memiliki peran penting untuk membantu kemajuan pencapaian prestasi, hal ini dikemukakan oleh Menteri Pemuda dan Olahraga Roy Suryo (dalam Permatasari et al., 2016) bahwa “Pencetak prestasi olahraga saat ini tidak hanya bisa berdasarkan bakat olahraga saja, tapi juga wajib dipadukan dengan teknologi sains” (hlm. 13). Menurut Franklin (dalam Rahmasari et al., 2021), “teknologi merupakan cara praktis yang menjelaskan mengenai cara kita semua sebagai manusia membuat segala sesuatu yang berada disekitar. Perkembangan teknologi yang makin cepat dan canggih memunculkan inovasi-inovasi baru yang mendukung terjadinya disrupsi dimuka bumi. Berdasarkan pemahaman dan pengertian tersebut maka teknologi cara praktis membantu manusia dalam bidang bisnis, ekonomi, transportasi, pendidikan dan bidang olahraga yang akan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang mendukung disrupsi dimuka bumi”(hlm.42). Dari hal tersebut peneliti berfokus ke perkembangan teknologi di bidang olahraga yang akan membantu terhadap ketercapaian prestasi olahraga. Olahraga didefinisikan sebagai segala kegiatan yang sistematis yang dilakukan untuk mendorong, membina serta mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial (UU No. 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional). Menurut Mutohir (dalam

Bangun, 2016) “olahraga adalah proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan/pertandingan, dan prestasi puncak dalam pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila” (hlm. 159).

Dari beberapa penjelasan tentang olahraga di atas maka dapat disimpulkan olahraga adalah aktivitas jasmani dan rohani yang menunjang terhadap kesehatan dan pencapaian prestasi. Dalam olahraga terdapat banyak jenis cabang olahraga yang perlu dikembangkan untuk mencapai prestasi, salah satunya cabang olahraga permainan hockey. Cabang olahraga hockey memang sangat perlu disosialisasikan kepada masyarakat di Indonesia, karena olahraga hockey begitu berpotensi untuk meraih prestasi dimasa sekarang ini. Terlihat bahwa banyak kejuaraan-kejuaraan yang digelar di Indonesia, mulai dari kejuaraan daerah, kejuaraan nasional, Pra PON, dan PON. Dilihat dari hal ini memang sangat perlu untuk mensosialisasikan olahraga *hockey*, untuk atlet-atlet muda yang berbakat, karena olahraga ini juga dipertandingkan di *SEA games*, *ASIAN games*, bahkan *Olympic games*. Priyoko R.D, (2019) “Cabang olahraga *indoor hockey* merupakan salah satu cabang olahraga prestasi dalam bentuk permainan. Dalam permainan ini pemain menggunakan alat stick (tongkat) untuk memindahkan, menggiring, menguasai dan memukul bola yang membutuhkan banyak keterampilan untuk dapat melakukannya. *Indoor hockey* atau yang biasa disebut dengan hoki ruangan adalah sejenis olahraga permainan beregu dengan menggunakan alat”(4). *Indoor hockey* merupakan suatu permainan yang dimainkan antara dua regu (masing-masing 6 pemain) yang tiap permainan memegang tongkat pemukul yang biasa disebut *stick*. Untuk menggerakkan atau memainkan bola pada tongkat pemukul harus pada permukaan yang berbidang datar selebar 5 cm. Begitu juga dengan salah satu pemain yang menjadi penjaga gawang. Efendi, (2016) “Cabang olahraga *indoor hockey* sendiri dimainkan di lapangan berukuran 44 meter x 22 meter” (hlm. 12). Tujuan dari pada permainan ini adalah membuat gol dengan memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke dalam

gawang lawan dari daerah lingkaran tembak (*circle*), dan mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukan bola, memenangkan pertandingan dalam permainan hockey yaitu dengan lebih banyak memasukkan bola ke gawang lawan dari daerah tembak dibandingkan lawan memasukkan bola. Nugraha, (2016) “*Indoor hockey* adalah olahraga dengan gaya permainan cepat, mengumpan bola dengan cepat, sedikit mengolah bola, berlari cepat ke arah gawang lawan dan berusaha memasukan bola ke gawang lawan. Dimainkan dengan menggunakan stik dan bola yang berukuran kecil, dengan cara didorong atau dipukul” (hlm. 182).

Priyoko R.D, (2019) menyatakan “Federation Hockey Indonesia (FHI) sebagai induk organisasi hockey di Indonesia. Dalam rangka untuk memajukan prestasi hockey salah satunya dengan cara mengadakan kompetisi atau kejuaraan tiap tahunnya”(hlm.19). Selain bertanding di tingkat nasional secara rutin, tiap-tiap daerah juga mengadakan pertandingan, hal ini berguna untuk menjaring para atlet yang berbakat yang kemudian akan dikirim ke kejuaraan yang levelnya lebih tinggi. Permainan hockey sudah menyebar luas di Indonesia dan mengalami perkembangan yang sangat baik dan kemajuannya terbukti dari banyaknya kalangan mahasiswa (perguruan tinggi) dan pelajar (sekolah) yang menggeluti cabang ini. Di Indonesia telah diadakan banyak kejuaraan hockey Nasional tingkat mahasiswa antar perguruan tinggi se-Indonesia yaitu nomor hockey lapangan (*outdoor*) dan hockey ruangan (*indoor*). Syahrudin (2019) “Permainan *indoor hockey*, dimainkan dalam tempo yang cepat, oleh karena itu seorang pemain *indoor hockey* harus menguasai keterampilan yang baik, karena dengan penguasaan keterampilan tersebut diharapkan dapat melakukan operan-operan yang cepat, tepat dan terarah” (hlm. 8). Hal ini akan menunjang penampilan pemain di lapangan.

Agar dapat bermain *hockey indoor*, pemain dituntut untuk dapat menguasai teknik dasar dengan baik, diantaranya teknik dasar *push* (mendorong bola) dan teknik dasar *dribble* (menggiring bola). Dari beberapa teknik dasar cabang olahraga hockey ada teknik yang harus dikuasai terlebih dahulu seperti teknik cara memegang *stick* (tongkat) bertujuan agar mengetahui fungsi dari *stick*

sendiri, ketika sudah dikuasai teknik memegang *stick* akan menunjang terhadap penguasaan teknik yang lainnya. Pemain pemula harus berlatih dengan teknik-teknik dasar yang baik dan benar dengan memperhatikan kaidah dan sistem latihan secara berulang-ulang yang pada akhirnya teknik dasar tersebut dapat dikuasai dengan benar. Untuk bermain *indoor hockey* dengan baik maka seorang pemain harus bisa menguasai teknik-teknik dasar permainan *indoor hockey* yang baik dan benar. Berikut merupakan teknik dasar dalam permainan hockey yaitu: *Dribble, push, passing, dan shooting*.

Menurut Peterson dan West, (dalam Hermanu, 2013)“Teknik dasar *push* dan *dribble* sering digunakan dan sangat baik untuk mengumpan bola pada kawan ke dua teknik dasar tersebut efektif bila digunakan baik di *indoor hockey* maupun dalam *field hockey*” (hlm. 45). Hal ini hanya dapat dilakukan apabila pemain telah mahir bermain hockey. Pentingnya penguasaan teknik dasar ini seperti dijelaskan oleh Harsono , “Kesempurnaan teknik-teknik dasar dari setiap gerakan adalah penting oleh karena akan menentukan gerak keseluruhan” (hlm. 47). Kegiatan berlatih suatu cabang olahraga seperti *hockey* terdapat berbagai macam aspek pendukung proses latihan salah satunya adalah perangkat latihan yang dimana di dalamnya terdapat media latihan yang sangat berpengaruh terhadap ketercapaian tujuan dalam proses berlatih. Oleh karena itu, media sangatlah berkontribusi besar dalam proses penyampaian informasi baik pengetahuan maupun keterampilan.

Menurut Gerlach dan Ely, (dalam Arsyad, 2011), mengatakan bahwa ”media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap” (hlm. 23). *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mendefinisikan “media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association (NEA)* mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional” (hlm. 24).

Menurut Ramli, (2021) memberikan penjelasan terkait beberapa kegunaan media pembelajaran yaitu:

a) Lebih meningkatkan daya kepaahaman terhadap materi pembelajaran; b) Dapat lebih mempercepat daya cerna pebelajar terhadap materi yang disajikan; c) Merangsang cara berpikir pebelajar; d) Membangkitkan daya kognitif, afektif, dan psikomotor mereka yang mendalam akan pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan; e) Membantu kuatnya daya ingatan pebelajar, karena sifat media pembelajaran mempunyai daya stimulus yang lebih kuat; f) Membantu pebelajar memahami secara integral materi pembelajaran yang disajikan, sehingga pemahaman terhadap pokok bahasan yang disajikan secara utuh dan bermakna; g) Membantu memperjelas pengalaman langsung yang pernah dialami mereka dalam kehidupan; h) Dapat membantu merangsang kegiatan kejiwaan pebelajar untuk memahami materi pembelajaran. Aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensi dan sebagainya dapat dibangun oleh media pembelajaran yang tepat dalam memilihnya. (hlm. 3)

Dari definisi media pembelajaran di atas maka ada persamaan terhadap media latihan adalah alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pelatih terhadap atlet yang mengarah terhadap tercapainya suatu tujuan latihan. Media latihan yang dipilih hendaknya sesuai dengan karakteristik atlet dan disesuaikan dengan materi atau program yang akan disampaikan. Dengan mempertimbangkan kedua aspek tersebut agar proses latihan menggunakan media akan berjalan efektif. Penggunaan media latihan masih belum mengarah terhadap pengembangan teknologi khususnya cabang olahraga hockey, setelah peneliti melakukan observasi ke klub hockey 26 Garut, menemukan proses latihan hanya menggunakan berupa video dalam youtube dan pemahaman pelatih saja, hanya menciptakan satu arah antara pelatih dan atlet. Hal ini membuat peneliti mencoba mengembangkan media yang dapat dengan mudah dipergunakan untuk membantu proses latihan baik dalam pemberian program latihan ketika di lapangan dan pemberian pemahaman terhadap atlet pemula yang ingin menguasai hockey ruangan (*indoor hockey*), sehingga dapat membuat proses latihan akan lebih menarik serta meningkatkan semangat dalam berlatih.

Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini memunculkan adanya berbagai *software-software* yang dapat dijadikan sebagai media latihan yang salah satunya adalah android. Menurut Nazruddin, (dalam Asriyanik & Al Islami, 2017)

“Android merupakan sebuah *system oprasi* pada sebuah telepon seluler. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi”(hlm. 7). *System operasi* android yang sifatnya terbuka, hal ini membuat siapapun dapat mengembangkan *software* aplikasi sebagai media. Dengan adanya media latihan berbasis aplikasi android diharapkan dapat membantu atlet untuk lebih memahami materi yang disampaikan dengan mudah. Karena media latihan berbasis aplikasi android dapat di kembangkan sesuai kebutuhan. Selain itu di dalamnya tidak hanya memuat materi dalam bentuk teks, tetapi terdapat gambar maupun video serta aspek lainnya yang dapat dibuat semenarik mungkin sehingga proses latihan akan lebih terbantu dan tentunya latihan akan menjadi menarik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, mengingat begitu pentingnya media dalam proses berlatih, khususnya dalam latihan *indoor hockey*. Maka pengembangan media latihan teknik dasar *indoor hockey* sangat diperlukan untuk membantu proses berlatih untuk mencapai prestasi. Oleh karena itu, peneliti ingin mencoba membuat “**Pengembangan Media Latihan Teknik Dasar *Indoor Hockey* Berbasis Aplikasi Android**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok bahasan dalam latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

Bagaimana kelayakan produk media latihan aplikasi berbasis android sebagai media latihan terhadap klub hockey 26 Garut?

1.3 Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah yang penulis tetapkan, maka tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui kelayakan produk aplikasi *indoor hockey* berbasis android sebagai media latihan bagi klub hockey 26 Garut.

1.4 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian berupa produk media latihan dalam bentuk aplikasi berbasis android yang dapat digunakan bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun secara praktis.

1.4.1 Manfaat secara teoritis

- a. memberikan sumbangan bagi perkembangan pengetahuan dalam bidang olahraga.
- b. secara tidak langsung membantu pemerintah dalam mewujudkan masyarakat yang berpengetahuan dan berwawasan dalam menghadapi era digital.

1.4.2 Manfaat secara praktis

a. Bagi pelatih

1. Memperoleh media latihan yang lebih inovatif dalam berlatih
2. Diharapkan dengan hasil pengembangan media latihan ini dapat memicu peningkatan kreativitas pembuatan media belajar maupun media latihan.
3. Dijadikan bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas latihan

b. Bagi Atlet

1. Dengan adanya media latihan *indoor hockey* berbasis aplikasi android memberikan kemudahan dalam memahami materi teknik dasar.
2. Meningkatkan motivasi atlet dalam meningkatkan berlatih *indoor hockey*.
3. Media latihan ini mendukung atlet dalam melakukan proses latihan secara mandiri maupun kelompok.