

ANALISIS PERTANDINGAN OLIMPIADE OLAHRAGA SISWA NASIONAL CABANG KARATE TINGKAT SMA KOTA PONTIANAK

Prisila Nana, Victor G Simanjuntak, Mimi Haetami
Pendidikan Jasmani Kesehatan FKIP Untan Pontianak
Email:prisilanana@yahoo.com

Abstrak

The purpose of this research is "how to analyze the National Student Sports Olympic Games (O2SN) Karate Branch of the High School in Pontianak City". This study aims to determine the success of the attack to face the next match. The research method used is a survey technique taking with descriptive analysis research. The subject of this research 14 matches. analysis techniques were quantitative percentages. The results of the study showed that the success of the attack technique on O2SN karate branch in the high school level in Pontianak City was as follows: 1) the punch attack technique that gained kizame points 43.37% and the tsuki gyaku 28.57% and the blow attack technique that did not get kizame points 56.53% and gyaku tsuki 71.43%. Kick attack techniques that get maegeri points 0%, mawashi scores 12.12% and ushiro 15%. Kick attack techniques did not get maegeri points 100%, mawashi geri 187.88% and ushiro 85%. at the National Student Sports Olympic Games (O2SN) Karate Branch in the City of Pontianak high-level attack techniques were more effective against the acquisition of points in the kumite men's match, namely the kizame attack technique.

Keywords: *Match Analyze, Karate*

PENDAHULUAN

Menurut Adhyaksa Dault (2010: 5) "Beladiri berasal dari dua kata yaitu bela berarti menjaga atau mempertahankan, sedangkan diri berarti bertumpu pada telapak kaki atau bisa juga di artikan suatu fisik atau mental seseorang. Seni beladiri beraneka ragam ini terlihat dari munculnya aliran-aliran dalam seni beladiri. Salah satunya adalah karate. Tujuan orang belajar karate antara lain adalah untuk mendapatkan kemampuan membela diri, mencari prestasi, menyalurkan bakat dan memelihara kesehatan tubuh .

Karate adalah suatu teknik untuk membela diri dengan tangan kosong atau tanpa senjata (D.J Sutoto, 2002:1). Karate memiliki Bentuk teknik dasar karate ada

tiga yaitu; (1) *Kihon*, yaitu latihan teknik-teknik dasar karate seperti teknik memukul, menendang dan menangkis; (2) *Kata*, yaitu latihan jurus; (3) *Kumite*, yaitu latihan tanding atau sparing (bermanhot Simbolon 2014: 2).

Pertandingan karate diatur dalam pengkategorian *kata* dan *kumite*. Pertandingan karate semua perguruan yang terdaftar di Forki akan ikut berpartisipasi, dimana masing-masing perguruan memiliki suatu karakteristik yang berbeda-beda.

Pertandingan yang sudah di lakukan bahwa setiap perguruan harus berhadapan tidak ada pengecualian di mana hal itu di tentukan sesuai undian untuk mendapatkan lawannya. Tetapi pada saat

latihan dalam Dojo masing- masing, rata- rata latihan itu pada karakteristik perguruan yang mereka pegang itu sendiri, sehingga saat bertanding atlit akan merasa kesusahannya untuk menanggapi teknik yang tepat untuk melawan dari perguruan yang berbeda.

Persiapan pelaksanaan pertandingan karate atlit belum mempersiapkan diri ketika akan menghadapi perguruan lainnya dan para pelatih Banyak yang mengatakan bahwa untuk memenangkan pertandingan *kumite* hanya cukup dengan menguasai serangan pukulan saja dan ada juga pelatih yang mengatakan serangan tendangan lebih penting dikuasai dengan alasan poin yang didapat lebih besar.

Teknik yang digunakan saat bertanding ada 2 teknik serangan yaitu pukulan dan tendangan. Teknik serangan pukulan adalah suatu teknik yang dilakukan dengan menggunakan tangan. Teknik pukulan harus memiliki koordinasi yang baik antar sikap kuda-kuda, sikap tubuh dan cara melakukan pukulan yang benar (Ivan Yulivan 2015:134). Serangan pukulan yang digunakan dalam pertandingan *kumite* yaitu *kizame* dan *gyaku tsuki*. Sama halnya dengan teknik pukulan, teknik tendangan juga memerlukan koordinasi bentuk yang baik. Tendangan yang sering dilakukan dalam pertandingan adalah *Maegeri*, *Mawashi gery* dan *Ushiro geri*.

Teknik dalam karate terdapat komponen fisik yang mempengaruhinya di antaranya adalah kecepatan, kekuatan, daya ledak, kelentukan, kelincahan, daya tahan keseimbangan, koordinasi dan ketepatan.

Nilai pada pertandingan *kumite* dapat didefinisikan sebagai suatu hasil yang diperoleh jika atlit yang bertanding mampu memasukkan pukulan atau tendangan sasaran pada tubuh lawan dengan teknik yang benar. Suatu teknik dinilai apabila teknik yang dilancarkan memenuhi kriteria sebagai berikut: (peraturan pertandingan, 2017: 26) 1). Bentuk yang baik. 2). Sikap sportif. 3). Ditampilkan dengan semangat/spirit yang teguh. 4). Kewaspadaan (*Zanshin*). 5) Waktu yang tepat. 6). Jarak yang benar. Penilaian di bagi 3 kategori yaitu : *yuko*

(poin 1), *waza-ri* (poin 2) dan *ippon* (poin 3). Menurut peraturan pertandingan (2018: 30) “Ada dua kategori yang dikelompokkan sebagai perilaku yang dilarang yaitu Kategori 1 dan Kategori 2 (C1 dan C2)”.

METODOLOGI PENELITIAN

Menurut Zainal Arifin (2014: 2) “ penelitian adalah proses penyelidikan yang ilmiah melalui pengumpulan, pengolahan, analisis dan penyimpulan data berdasarkan pendekatan, metode dan teknik tertentu untuk menjawab suatu permasalahan.” Berdasarkan dari teori menurut para ahli di atas dapat peneliti simpulkan bahwa metode penelitian adalah sebuah proses penyelidikan dengan cara dalam mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu melalui metode ilmiah yang sistematis dan berdasarkan pada teori-teori.

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis. Penelitian Deskriptif adalah Penelitian yang bermaksud untuk membuat pencandraan (deskripsi) mengenai situasi- situasi atau kejadian-kejadian (Sumadi Suryabrata, 2014: 76).

Teknik yang di gunakan adalah survei yaitu pengamatan/penyidikan yang kritis untuk mendapatkan keterangan yang terang dan baik terhadap suatu persoalan tertentu didalam suatu daerah tertentu (S. Margono, 2010: 29). Hal yang di survei dalam penelitian ini pertandingan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) cabang Karate tingkat SMA Se-Kota Pontianak.

Subjek penelitian

Sumber data dalam penelitian merupakan subjek dari mana data dapat diperoleh”. Subjek dalam penelitian merujuk pada responden informasi yang hendak diminati atau digali datannya, sedangkan objek merujuk pada tema yang akan diteliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode dokumentasi berjalannya pertandingan, dengan jumlah pertandingan *kumite* putra 14 pertandingan. subjek penelitian di ambil berupa video pertandingan.

Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugyono (2015: 193) pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber dan berbagai cara. Dalam penelitian ini proses pengumpulan data sangat penting karena dengan hasil yang di peroleh dari pengukuran dapat di lihat gejala yang terjadi pada subjek penelitian yang akan di teliti. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data di lakukan pada setting alamiah dengan sumber data observasi dan dokumentasi.

Teknik observasi digunakan bila Penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala Alam dan hal-hal lainnya yang dapat langsung diamati oleh peneliti (Rukaesih A.Maolani dan Ucu Cahyana, 2015: 148).

Selain observasi, peneliti juga mendokumentasikan pertandingan tersebut dengan mengambil rekaman pertandingan *kumite* yang berlangsung. Dalam penelitian ini dokumentasi dilakukan untuk mengambil video atau gambar, data yang berhubungan pertandingan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) Cabang Karate Tingkat SMA Se-Kota Pontianak yang kemudian video tersebut akan dianalisis.

Alat Pengumpul Data

Adapun alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah: 1). Alat dokumentasi berupa kamera, yang berguna untuk mengambil video/gambar yang berkaitan dengan penelitian. 2). Lembar penilaian yang berisi indikator penilaian karate.

Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan teknik observasi dan dokumentasi pertandingan O2SN Cabang Karate Tingkat SMA Se-Kota Pontianak. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan langkah sebagai berikut: 1). Editing mengecek data yang telah dikumpulkan. 2). Memasukan data

kedalam tabel penilaian. 3). Mentabulasikan data yang tadinya berupa video untuk memperoleh hitungan dengan cara dimasukan kedalam bentuk tabel dan pemberian nilai terhadap item yang perlu diberikan nilai. 4). Mempersentasekan data yang telah dihitung perkategori dengan rumus: $Dp = \frac{n}{N} \times 100\%$. 5). Menyimpulkan hasil penelitian sehingga diperoleh deskripsi tentang pertandingan O2SN Cabang Karate Tingkat SMA Se-Kota Pontianak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskriptif Data Hasil Penelitian

data penelitian di peroleh dari video yang di ambil saat pertandingan berlangsung. Kemudian di pindahkan pada instrumen yang berupa lembar penilaian untuk melihat secara keseluruhan teknik serangan masuk dan tidak masuk yang diluncurkan oleh atlit dalam suatu pertandingan.

Hasil Analisis Data

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pertandingan karate pada kejuaraan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) tingkat SMA Se-Kota Pontianak, berdasarkan teknik serangan yang dilakukan untuk memperoleh poin analisis pertandingan dilakukan pada atlit *Karate-ka* putra dalam 14 kali bertanding dalam sekali bertanding waktu 2,5 menit. Data penelitian di peroleh dari video yang di ambil saat pertandingan berlangsung. Keberhasilan teknik serangan tiap pertandingan berkaitan dengan pengumpulan poin keseluruhan dalam proses pertandingan hingga pertandingan selesai dan seorang atlit yang mengumpulkan poin terbanyak yang memenangkan pertandingan/ dengan selisih 8: 0 dalam Satu Kali bertanding.. Berikut disajikan tabel 1 data teknik serangan pukulan dan tendangan yang mendapatkan poin dan tidak mendapatkan poin dalam suatu pertandingan.

Tabel 1 Deskripsi Data Total Serangan Pukulan Dan Tendangan Masuk dan Tidak Masuk Per-Kategori.

| n | Pukulan | | | | Tendangan | | | | | |
|----|---------|----|-------------|----|-----------|----|--------------|----|--------|----|
| | Kizame | | Gyaku Tsuki | | Maegeri | | Mawashi Geri | | Ushiro | |
| | P | TP | P | TP | P | TP | P | TP | P | TP |
| 14 | 30 | 39 | 38 | 95 | 0 | 1 | 4 | 29 | 3 | 17 |

Berdasarkan data pada tabel 1 diatas maka di dapatkan teknik serangan yang dilontarkan sebanyak 14 pertandingan yang terdiri dari pukulan *kizame* “P” sebanyak 30 kali dan “TP” sebanyak 39 kali. Pukulan *gyaku tsuki* “P” sebanyak 37 kali dan “TP” sebanyak 95 kali. Tendangan *maegeri* “P” sebanyak 0 kali

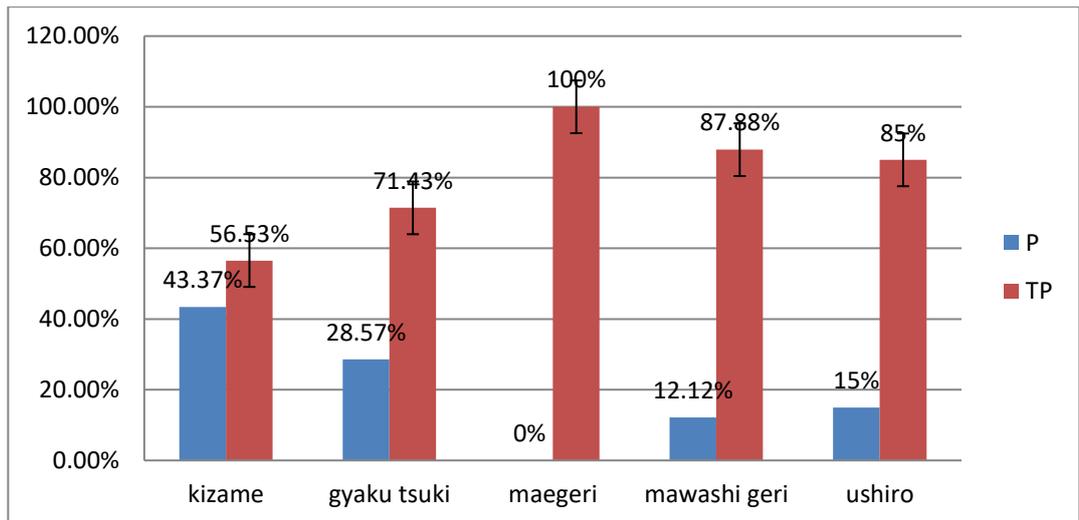
dan “TP” sebanyak 1 kali. Tendangan *mawashi* “P” sebanyak 4 kali dan “TP” sebanyak 29 kali. Tendangan *ushiro* “P” sebanyak 3 kali dan “TP” sebanyak 17 kali. Dari table 1 diatas untuk lebih jelas, berikut disajikan tabel 2 data hasil analisis persentase keberhasilan pukulan dan tendangan dalam pertandingan

Tabel 2 Data Persentase Keberhasilan Pukulan Dan Tendangan Keseluruhan Pertandingan per-kategori

| n | Pukulan | | | | Tendangan | | | | | |
|----|---------|--------|-------------|--------|-----------|------|--------------|--------|--------|-----|
| | Kizame | | Gyaku Tsuki | | Maegeri | | Mawashi Geri | | Ushiro | |
| | P | TP | P | TP | P | TP | P | TP | P | TP |
| 14 | 43.37% | 56.53% | 28.57% | 71.43% | 0% | 100% | 12.12% | 87.88% | 15% | 85% |

Dari tabel 2 menunjukkan persetase pukulan *kizame* yang mendapatkan “P” sebesar 43.37% dan tidak poin “TP” sebesar 56.53%. Pukulan *Gyaku Tsuki* yang mendapatkan poin “P” sebesar 28.57% dan tidak poin “TP” sebesar 71.43%. Tendangan *Maegeri* yang mendapatkan “P” sebesar 0% dan tidak

poin “TP” sebesar 100%. Tendangan *Mawashi Geri* yang mendapatkan “P” sebesar 12.12% dan tidak poin “TP” sebesar 87.88%. Tendangan *Ushiro* yang mendapatkan “P” sebesar 15% dan tidak poin “TP” sebesar 85%. Jika ditampilkan dalam bentuk Grafik dapat dilihat sebagai melalui gambar 1 berikut:



Gambar 1 Data Persentase Keberhasilan Pukulan Dan Tendangan Keseluruhan Pertandingan per-kategori

Keterangan:

Biru : poin

Merah : tidak poin

Pembahasan

Hasil analisis data pertandingan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) cabang Karate Kumite Putra Sekota Pontianak yang bertempat di aula SMAN 8 Pontianak dilakukan dengan pengambilan data berupa video selama proses pertandingan berlangsung. Pengambilan data dibantu oleh 4 Asisten penelitian yang masing-masing bertugas sebagai perekam video pertandingan dari 4 sudut lapangan pertandingan. Kemudian, data yang di dapatkan pada pertandingan yang telah di dokumentasikan melalui video tersebut dimasukkan kedalam instrumen peniaian yang berupa rubrik penilaian teknik serangan yang peneliti buat dan telah di validasi oleh 2 orang validator. Langkah selanjutnya peneliti melakukan pengecekan data yang telah dikumpulkan, dan mentabulasikan data yang tadinya pada lembar rubrik penilaian teknik serangan kedalam bentuk tabel. Selanjutnya peneliti mempersentasekan data dengan rumus yang digunakan.

Berdasarkan persentase yang telah peneliti uraikan hasil analisis menunjukkan bahwa kontribusi terbesar perolehan poin selama pertandingan berlangsung merupakan hasil dari

keberhasilan teknik serangan pukulan yang dilakukan Baik pada teknik serangan pukulan *Kizame* maupun *Gyaku tsuki*, dengan jumlah serangan yang diluncurkan pukulan *kizame* sebanyak 30 kali dan pukulan *gyaku tsuki* sebanyak 38 kali. Jadi teknik serangan pukulan berjumlah 68 kali dengan persentase sumbangan perolehan poin pada teknik serangan pukulan *kizame* dan serangan pukulan *gyaku tsuki* dengan persentasi masing-masing *kizame* sebesar 43.37% dan *gyaku tsuki* sebesar 28.57%. Sedangkan teknik serangan tendangan *maegery* 0 kali, tendangan *mawashi geri* 4 kali dan *ushiro geri* 3 kali dengan jumlah total keseluruhan 7 kali dengan persentase masing-masing *maegeri* 0% *mawashi geri* sebesar 12.12%, dan *ushiro* sebesar 15%.

Teknik serangan pukulan yang diluncurkan dan tidak mendapatkan poin pukulan *kizame* 39 kali dan pukulan *gyaku tsuki* 94 kali, jumlah total keseluruhan 135 dengan persentase persentasi masing-masing *kizame* sebesar 56.53% dan *gyaku tsuki* sebesar 71.43% . Tendangan yang diluncurkan dan tidak mendapatkan poin sebagai berikut: tendangan *maegery* 0 kali, tendangan *mawashi geri* 29 kali dan tendangan *ushiro geri* 17 kali, jumlah total

keseluruhan 46 kali dengan persentase masing-masing *maegeri* 100% *mawashi geri* sebesar 87.88%, dan *ushiro* sebesar 85%. Dari hasil penelitian yang didapatkan tersebut terlihat bahwa dalam pertandingan teknik serangan pukulanlah yang dominan mendapatkan poin bagi atlet untuk memenangkan pertandingan. teknik serangan pukulan merupakan suatu gerakan yang mudah dan sederhana untuk dilakukan, dengan gerakan yang mudah dilakukan sering kali atlet hanya menggunakan teknik serangan pukulan saja, sehingga jarang sekali atlet yang melakukan teknik serangan tendangan meskipun teknik tendangan memiliki poin yang tinggi jika dilakukan dengan tepat.

Dilihat dari data tersebut terdapat bahwa lebih banyak melakukan teknik serangan baik serangan pukulan maupun serangan tendangan yang tidak mendapatkan poin. Hal ini di pengaruhi oleh berbagai faktor seperti bentuk yang tidak sempurna, lambat dalam melakukan serangan dan pada saat perkenaan juga lambat ditarik kembali keposisi semula, perkenaan yang mementalkan lawan, power tidak ada, teknik serangan yang kalah kecepatan dengan serangan lawan, suatu strategi yang di gunakan dengan teknik gerakan tipuan yang dilakukan agar lawan tidak bisa membaca gerakan yang akan di luncurkan.

Teknik efektif yang dilancarkan pada saat bersamaan dengan tanda berakhir pertandingan, dinyatakan sah. Satu serangan, walaupun efektif kalau dilakukan setelah adanya perintah untuk menanggapi atau menghentikan pertandingan, tidak akan mendapat nilai dan dapat mengakibatkan suatu hukuman bagi si pelaku. Tidak ada teknik yang diberikan nilai walaupun secara teknis adalah benar jika dilakukan ketika kedua kontestan berada di luar area pertandingan. Tapi jika salah satu dari kontestan melakukan serangan/teknik efektif sementara ia masih berada didalam area pertandingan dan sebelum wasit berteriak *yame*, maka teknik tadi dapat memperoleh nilai.

Gerakan teknik serangan tidak terlepas dari komponen kondisi fisik

menurut Mochamad Moeslim (dalam Harsuki, 2003:318) tentang pentingnya parameter kemampuan kondisi fisik bagi olahragawan, para ahli sepak, hanya atlet yang memiliki kemampuan fisik prima yang mampu bertanding secara optimal. Atlet harus memiliki komponen-komponen kondisi fisik yang berperan penting dalam pertandingan *Kumite*. Teknik serangan yang diluncurkan memiliki komponen kondisi fisik yang mempengaruhinya. Pukulan *kizame* maupun *gyaku tsuki* harus memiliki kecepatan, ketepatan, koordinasi, kekuatan dan daya ledak/power, sedangkan tendangan *maegeri*, *mawashi geri* dan *ushiro* harus memiliki kecepatan, kekuatan yang di kontrol, daya ledak/power, keseimbangan, koordinasi dan ketepatan. Komponen kondisi fisik kelincahan dan daya tahan pun tidak kalah penting dalam pertandingan *kumite*, daya tahan atlet di tuntutan agar tetap prima dalam waktu 2-3 menit selama pertandingan berlangsung, kelincahan atlet dalam *kumite* diperlukan dimana atlet mempermainkan teknik mengambil kesempatan dari lawan untuk mendapatkan poin

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka disimpulkan bahwa Teknik serangan pukulan terhadap perolehan poin dalam pertandingan *kumite* cabang olahraga karate pada Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) tingkat SMA Se-kota Pontianak Di Aula SMAN 8 Pontianak untuk *kumite* putra 1). pukulan *Kizame* sebesar 43.37% dan *Gyaku Tsuki* sebesar 28.57%. Teknik serangan tendangan *maegeri* sebesar 0%, *Mawashi Geri* 12.12% dan *ushiro* sebesar 15%. 2). Teknik serangan pukulan yang diluncurkan tidak memperoleh untuk *kumite* putra *Kizame* sebesar 56.53% dan *Gyaku Tsuki* sebesar 71.43%. Teknik serangan tendangan yang tidak perolehan poin *kumite* putra *maegeri* sebesar 100%, *Mawashi Geri* 87.88% dan *ushiro* sebesar 85%. pada pertandingan *kumite* teknik serangan pukulan *kizame* lebih efektif dibandingkan dengan teknik serangan lainnya terhadap perolehan poin.

Saran

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari penelitian ini, saran yang di berikan kepada pelatih, hasil penelitian diharapkan dapat menjadikan acuan dalam latihan untuk meningkatkan teknik serangan, khususnya teknik serangan tendangan *mawashi geri*, teknik serangan tendangan *mawashi geri* memiliki poin tertinggi dari semua teknik.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin Zainal. (2014). Penelitian Pendidikan Bandung: Remaja Rosdakarya.

Dault Adhyaksa. (2010). Beladiri Untuk Anak. Jakarta : Dian Rakyat.

Simbolon Bermanhot. (2014). Latihan dan Melatih Karateka. Yogyakarta: Griya Pustaka.

Sujoto J.B. (2002). Teknik Oyama Karate Seri Kihon. Jakarta: Elek Media Komputindo.

Sugyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Suryabrata Sumardi. (2014). Metode Penelitian. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Yulivan ivan. (2012). The Way Of Karate-Do. Jakarta : Mudra