

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan bagian dari aktivitas sehari-hari manusia yang berguna membentuk jasmani dan rohani yang sehat. Olahraga adalah proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong, mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmani dan rohani seseorang sebagai individu atau anggota masyarakat berupa permainan, pertandingan dan prestasi puncak dalam pembentukan manusia yang memiliki ideologi yang seutuhnya dan berkualitas. Perkembangan olahraga yang semakin luas menjadikan banyak bidang kajian dalam olahraga dimana hal tersebut menjadi sebuah profesi bagi pelakunya. Olahraga prestasi merupakan olahraga yang dilakukan dan dikelola secara profesional yang memiliki tujuan untuk mendapatkan suatu prestasi tertentu. Tujuan dari olahraga prestasi adalah untuk meraih prestasi dari bidang yang diperlombakan baik di tingkat daerah, nasional, dan juga internasional. Salah satu cabang olahraga yang sudah berkembang lama adalah olahraga sepak bola. Menurut Karo–Karo (2021) “Olahraga merupakan suatu hal yang umum dan sering dilakukan sehari-hari. Aktivitas fisik ini bahkan kerap kali dikaitkan dengan kesehatan” (hlm. 15).

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat populer di Indonesia. Antusias perkembangan sepak bola yang sangat pesat di Indonesia tidak hanya di kalangan atlet profesional saja, namun juga masyarakat menggemari permainan ini. Dalam hal ini tidak hanya laki-laki yang menggemari permainan sepak bola ini, namun juga perempuan baik anak kecil hingga orang dewasa. Sepak bola merupakan permainan beregu yang didalamnya harus terdapat unsur kerjasama antar tim. Sepak bola adalah salah satu olahraga yang sangat populer di dunia. Dalam pertandingan, olahraga ini dimainkan oleh dua kelompok berlawanan yang masing-masing berjuang untuk memasukkan bola ke gawang kelompok lawan. Menurut Aprianova dan Hariadi (2017) “sepak bola adalah olahraga permainan yang dilakukan oleh dua tim yang masing-masing tim berjumlah 11 orang pemain

yang lain menjadi cadangan dan saling berhadapan dengan tujuan mencetak gol ke gawang lawan” (hlm. 64). Sepak bola juga menuntun para pemain untuk bisa bekerjasama dengan baik antar pemain. Maka dari itu pemain sepak bola harus bisa menguasai teknik dasar individu yang baik agar kerjasama antar pemain dapat terjalin dengan sempurna. Pada permainan sepak bola ada beberapa teknik dasar yang harus di kuasai oleh para pemain.

Teknik-teknik dasar sepak bola antara lain: teknik menendang bola, teknik menerima bola, teknik menggiring bola, teknik menyundul bola, teknik merampas bola, teknik melempar bola, teknik gerak tipu dengan bola, teknik penjaga bola. Dari teknik dasar tersebut yang paling mendukung dalam permainan sepak bola paling vital harus di kuasai oleh seorang pemain sepak bola adalah salah satunya teknik dasar mengoper bola. Mengoper bola atau *passing* adalah suatu seni mengalirkan dan memindahkan momentum bola dari pemain satu ke pemain lainnya. *Passing* yang baik adalah *passing* yang menggunakan kaki. *Passing* merupakan salah satu teknik yang sangat penting dalam permainan sepak bola agar dapat menguasainya pertandingan dengan baik.

Menurut pendapat Luxbacher (dalam Santoso 2014) “*Passing* memiliki Pengertian mengoperkan bola pada teman. *Passing* atau operan memiliki Pengertian operan kepada teman atau bola yang dioperkan dari satu pemain ke pemain lain dalam satu regu. *Passing* dalam permainan sepak bola dibedakan menjadi dua, yaitu *short passing* dan *long passing*” (hlm. 43). Untuk itu pemain yang bagus harus menguasai teknik dasar tersebut dan di dasari teknik-teknik yang lainnya, agar permainan lebih menarik dan bisa dinikmati oleh setiaporang yang melihatnya. Pada dasarnya semua teknik permainan sepak bola harus dikuasai agar tujuannya tercapai. Tetapi tidak semua orang atau atlet mampu melakukan teknik dasar *passing* dengan benar, maka perlu diperhatikan proses latihan ketika melakukan teknik dasar supaya setiap anak binaan bisa menguasai teknik-teknik tersebut dengan baik. Untuk bisa menguasai keterampilan dasar *passing* ini diperlukan adanya latihan yang harus dilakukan.

Latihan merupakan suatu proses yang dilakukan dengan sistematis dan berulangulng dengan pembebanan yang diberikan secara progresif. Yang menjadi

fokus penulis dalam penelitian ini yaitu meningkatkan keterampilan *short passing* dengan metode latihan berbasis aplikasi. Menurut Abdurahman dan Riswaya (2014) Aplikasi adalah Program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut (hlm. 56). Aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

SSB Mitra United merupakan salah satu sekolah sepak bola di Kabupaten Ciamis, di dirikan pada tahun 2020 yang bertempat di Kelurahan Cigembor Ciamis, setelah beberapa bulan SSB Mitra United pindah tempat ke lapangan sepak bola Dewasari, Kecamatan Cijeungjing, Kabupaten Ciamis. Sekolah sepak bola yang baru didirikan oleh Bapak Nandang (Coach Cole) ini menarik antusiasme ratusan siswa untuk bergabung mengembangkan skill dan bakat mereka dalam permainan sepak bola. Meskipun baru di dirikan sekolah sepak bola ini sudah banyak di kenal oleh masyarakat Ciamis. Hal ini karena seringnya sekolah sepak bola di Ciamis melakukan uji tanding dan mengikuti event kejuaraan, baik itu di dalam maupun di luar kota.

Seiring berkembangnya zaman dalam pelaksanaan latihan sepak bola berkembang dan didukung dengan adanya sistem aplikasi yang membantu siswa SSB berlatih setiap pertemuannya sehingga dapat mempermudah pengimplementasian rangkaian gerak yang dipelajari dari aplikasi tersebut. Aplikasi diciptakan untuk mempermudah atau meringankan apa yang biasa kita lakukan, yang dilakukan hanya menggunakan perintah dengan kedua tangan saja. Contohnya dalam kegiatan sehari-hari, misal untuk memesan makanan, memesan angkutan umum, melihat tutorial atau tatacara melakukan sesuatu yang dirangkai sedemikian rupa dalam suatu program. Suatu aplikasi diciptakan oleh pengembang (*developer*) sesuai dengan tujuan atau kegunaan dari program aplikasi tersebut, misal ada yang menciptakan aplikasi untuk mempermudah dalam proses latihan atau pentampaian materi, dengan demikian akan mempermudah peran pelatih/guru untuk menjelaskan kepada siswa/murid untuk memahami materi yang akan

disampaikan dengan metode baru, yang akan membuat siswa/murid menjadi lebih semangat dan antusias untuk mempelajari apa yang disampaikan oleh guru/pelatihnya tersebut.

Melihat fakta di lapangan ternyata masih banyak para siswa SSB usia 10 tahun yang masih belum menguasai teknik *short passing* dengan baik dan efektif dalam permainan sepak bola maupun pada saat latihan berlangsung. Berdasarkan informasi yang saya dapatkan di beberapa daerah tidak banyak SSB yang belum menggunakan aplikasi dalam proses latihan berlangsung, salah satunya SSB Mitra United. Dalam pertandingan para siswa SSB yang bertanding masih sering kehilangan bola karena *short passing* yang dilakukan tidak tepat yang menyebabkan penguasaan bola pada permainan sepak bola menjadi kurang dikuasai, banyak peluang yang akhirnya tidak dapat dimanfaatkan karena bola masih belum bisa dikuasai dengan baik. Kurangnya keterampilan *short passing* dalam permainan sepak bola disebabkan oleh kurangnya latihan secara fundamental yang diberikan, sehingga menyebabkan kurangnya keseriusan dan ketertarikan para siswa SSB dalam melakukan latihan dan hasil yang diperoleh juga kurang maksimal. Kurangnya model latihan apabila dibiarkan secara terus menerus akan menjadi hal yang tidak baik untuk para siswa SSB, maka dari itu peneliti akan mengujicobakan metode latihan *short passing* berbasis android. Penulis berasumsi bahwa dengan metode latihan ini para pemain tidak akan merasa bosan dan monoton dalam latihan sehingga akan menyebabkan keseriusan pemain dalam melakukan latihan. Metode latihan yang dimaksud adalah latihan *passing* yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu metode latihan dengan menggunakan aplikasi berbasis android. Oleh karena itu peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul : “Pengaruh Latihan *Short Passing* Berbasis Android Dalam Permainan Sepak Bola”.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka penulis mencoba merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut. “Apakah terdapat pengaruh dari latihan *short passing* dengan aplikasi berbasis android

terhadap peningkatan keterampilan *short passing* pada siswa SSB Mitra United kelompok usia 10 tahun?”

1.3. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut penulis jelaskan maksud dari istilah-istilah tersebut

- 1) Pengaruh, menurut Yosin (dalam Erik 2022) “pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya” (hlm. 11). Dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang dapat timbul dari sesuatu, baik itu watak, orang, benda, kepercayaan dan perbuatan seseorang yang dapat mempengaruhi lingkungan yang ada di sekitarnya.
- 2) Latihan, menurut Bempa (dalam Amansyah 2015) “latihan merupakan proses yang sistematis dari latihan atau bekerja secara berulang-ulang dalam jangka waktu panjang. Yang ditingkatkan secara bertahap dan individu yang ditujukan pada pembentukan fungsi fisiologis dan psikologis untuk mencapai sasaran yang ditentukan” (hlm. 25).
- 3) Aplikasi, menurut Abdurahman dan Riswaya (2014) adalah “Program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut” (hlm. 56).
- 4) Android, menurut Pradana (2019) adalah “suatu sistem operasi pada smartphone atau tablet yang mempunyai banyak fitur didalamnya untuk mempermudah kehidupan manusia dan sampai sekarang terus berkembang semakin canggih” (hlm.23).
- 5) Keterampilan, menurut Singer (dalam Santoso 2014) “keterampilan merupakan derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efisien dan efektif. Pemain dikatakan mempunyai keterampilan baik jika dalam melaksanakan tugas gerak terlepas dari unsur yang namanya kebetulan” (hlm. 41).

- 6) *Passing*, menurut Mielke (dalam Santoso 2014) “*passing* adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lainnya. *Passing* yang dilakukan dengan kecepatan tinggi dan akurasi yang baik, akan mampu menciptakan peluang dan membangun strategi dan penyerangan” (hlm. 43).
- 7) Sepak bola, menurut Aprianova dan Hariadi (2017) “sepak bola adalah olahraga permainan yang dilakukan oleh dua tim yang masing-masing tim berjumlah 11 orang pemain yang lain menjadi cadangan dan saling berhadapan dengan tujuan mencetak gol ke gawang lawan” (hlm. 64).

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan oleh penulis, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari latihan *passing* dengan menggunakan aplikasi berbasis android terhadap peningkatan keterampilan *short passing* dalam permainan sepak bola pada siswa SSB Mitra United kelompok usia 10 tahun.

1.5. Kegunaan Penelitian

Setiap melakukan penelitian tentunya diharapkan bermanfaat untuk diri pribadi khususnya maupun untuk orang lain. begitu pula dalam melakukan kegiatan penelitian ini, peneliti berharap hasil penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dalam meningkatkan prestasi khususnya dalam cabang olahraga sepak bola, baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dan informasi yang bermanfaat bagi peningkatan keterampilan teknik dasar *passing* khususnya *short passing* dan memperkaya ilmu keolahragaan serta dapat mendukung dan mempertahankan teori yang ada, khususnya pada teknik dasar permainan sepak bola yaitu *passing*.

Secara praktis dari penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai petunjuk bagi para pembina, pelatih, guru pendidikan jasmani dalam usaha memilih bentuk latihan *passing* yang ada sehingga dapat dipertanggung jawabkan dalam penanganan prestasi suatu cabang olahraga untuk meningkatkan teknik dasar dalam permainan sepak bola yaitu teknik dasar *passing*.