

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permainan sepakbola makin hari kian menarik. Setiap tim dengan pelatihnya masing-masing berlomba untuk menjadi yang terbaik. Sukses berprestasi merupakan suatu tuntutan *logis* sepakbola industri. Disamping meraih kemenangan sebagai wujud prestasi, tim juga dituntut untuk menyajikan sepakbola yang atraktif dan menghibur. Cakupan pecinta sepakbola dari seluruh penjuru dunia membuat sepakbola telah menjadi permainan dunia. Konsekuensinya tim harus bermain agresif demi berusaha mencetak gol sebanyak mungkin. Keindahan dan kemenangan bak dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Pecinta sepakbola benci kekalahan, tetapi disisi lain mereka juga tak menyukai tim yang bermain membosankan dan Monoton disetiap pertandingannya. Kemenangan terbesar dari sepakbola indah merupakan harga mati.

Perkembangan dalam cabang olahraga sepakbola ini sangat pesat dan terus berkembang yang dahulu dari fasilitas sarana dan prasarana tidak terlalu memadai sekarang sudah berkembang sangat cepat. Perkembangan ini pun berkembang sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang modern. Ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berpengaruh dan berperan dalam meningkatkan prestasi sepakbola sekarang ini. Melalui media ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, pengetahuan dalam bidang olahraga Sepakbola dapat dikembangkan. Misalkan contoh dengan pengetahuan melalui buku olahraga

khususnya sepakbola maupun dari media internet seperti (*google, instagram, line*) kita sudah bisa belajar dari media tersebut.

Sepakbola merupakan cabang olahraga yang digemari oleh seluruh dunia dan semua kalangan bahkan tidak heran jika seorang yang baru tumbuh besar sudah mengetahui apa itu sepakbola. Karena semua kalangan baik dari kalangan atas, menengah dan bawah pun bisa merasakan cabang olahraga sepakbola ini. Sepakbola ini dapat dimainkan oleh semua umur dari anak-anak, remaja, dewasa baik laki-laki maupun wanita. Sepakbola awal populer di negara Inggris pada abad pertengahan Ke-19 karena negara tersebut yang pertama kali menciptakan sepakbola modern.

Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas orang. Tim yang lebih banyak memasukkan bola ke gawang lawan lah yang jadi pemenangnya (Sucipto D, 2000). Tujuan dari bermain sepakbola adalah mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan.

Keterampilan yang dikembangkan dalam permainan sepakbola ini dapat dilihat dalam gaya permainan yang terkenal didunia yang diperlihatkan pemain-pemain dari berbagai negara ataupun liga masing-masing misalkan dari negara Brazil terkenal dengan teknik gerakan sambanya, dari negara Italy terkenal dengan julukan benteng pertahanannya yang kuat dan kokoh, dan dari negara Inggris terkenal dengan cara bermain setiap pemainnya sangat keras dan gigih.

Pertandingan internasional pertama kali tepatnya terjadi pada hari Sabtu, 30 November 1872. Laga tersebut mempertemukan kesebelasan Inggris menghadapi Skotlandia. Laga ini sendiri dimainkan di Hamilton Crescent Patrick, Glasgow

Stadion ini sebenarnya bukan stadion sepakbola, melainkan stadion kriket. Meski begitu, antusiasme penonton sangat tinggi. Tercatat ada 4 ribu orang yang ingin menyaksikan pertandingan tersebut.

Selain berkembang di masyarakat umum olahraga sepakbola berkembang juga di instansi pendidikan seperti ekstrakurikuler di SD, SMP, SMA, dan Salah satunya ditingkat pendidikan tertinggi Universitas dari tingkat daerah, nasional dan bahkan internasional diselenggarakan oleh pihak terkait. Sepakbola dimainkan oleh 11 pemain setiap timnya dengan durasi waktu normal 90 menit atau 2 x 45 menit dalam setiap pertandingannya. Universitas Negeri Jakarta salah satu Universitas yang memiliki tim sepakbola hampir disetiap Fakultas Ilmu Keolahrgaan dibawah naungan Unit Kegiatan Olahraga Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.

Salah satu teknik-teknik dasar yang harus dikuasai seseorang untuk mahir dalam bermain sepakbola adalah teknik *passing*, banyak pemain yang terlihat baik dalam hal daya tahan dan staminanya saat bermain sepakbola selama dalam pertandingan, namun ketika ditonton dan diteliti ternyata teknik dasar *passing* masih kurang baik sehingga gerakan lanjutan untuk *passing* yang dilakukan sering kali tidak akurat dan sulit dikontrol oleh teman setimnya. Padahal *passing* merupakan teknik dasar yang memang harus dikuasi karena setiap kali pemain ingin mengumpan kepada teman setimnya.

Peneliti mengamati materi ini setelah melihat juga latihan *passing* ke tembok dan yang dirasakan peneliti latihan ini bisa dikembangkan melalui alat yang dapat

memantul sama halnya seperti tembok dan di alat tersebut terdapat sistem yang bekerja dengan otomatis (*sensor*, lampu, *score*, dan *timer*).

Perkembangan IPTEK olahraga (*sport science*) saat ini juga dapat dimanfaatkan sebagai media sarana yang dapat mempermudah melihat kualitas teknik *passing* pemain, salah satu teknologi yang dapat digunakan yaitu pembuatan alat otomatis untuk instrument *passing*. Sebuah alat yang secara otomatis dapat mengetahui kualitas *passing* pemain, serta kecepatan seorang atlet ketika melakukan teknik *passing* ketika diberikan sebuah stimulus (Lampu alat yang nyala). Peneliti melihat peluang yang begitu besar untuk mengembangkan alat instrument *passing* ini untuk menciptakan suatu tolak ukur capaian keberhasilan seorang atlet dan pelatih saat atlet melakukan *passing*.

Banyak sekali perkembangan IPTEK dalam dunia olahraga terutama cabang olahraga sepakbola dari fasilitas sarana dan prasarannya sehingga terlihat lebih modern dan mempermudah pelatih dalam menganalisa gerak teknik dasar pada sepakbola terutama teknik dasar *passing*.

Alat *passing* sebelumnya berupa alat *passing* yang dinamakan *Four smart box* dimana dalam alat ini terdapat 3 (Tiga) kotak target dan 1 (satu) kotak *timer* & *score*, lampu yang berada diluar kotak dan sensor otomatis yang dapat berpindah secara acak ketika bola mengenai target kotak (*Box*) yang terbuat dari papan triplek.

Dalam pengembangan alat ini peneliti mengembangkan konsep bahan alat yang berbeda dari alat sebelumnya, alat yang dikembangkan oleh peneliti yaitu seperti kotak (*Box*) target yang diubah dengan plat baja sehingga bola dapat

memantul kembali kepada penendang sesuai jauh jaraknya menedang, lampu yang akan diubah posisinya dari luar kotak menjadi di dalam kotak, pembuatan tempat pengamanan papan *timer & score* sehingga aman dari bola.

Oleh sebab itu, peneliti sangat tertarik untuk pengembangan alat ini yang akan dinamakan dengan alat *Tripple Box Pass control* dengan keunggulan bola yang ditendang ke target dapat memantul dan kembali kepada penendang sehingga tidak banyak memakan waktu dan bola serta dapat meningkatkan titik fokus konsentrasi pemain terhadap target otomatis yang sewaktu-waktu berubah (nyalah lampunya).

Alat ini dibuat oleh peneliti supaya mempermudah seseorang khususnya pelatih melihat hasil *passing* atlet yang baik, juga dapat menjadi media untuk mengevaluasi teknik *passing* atlet, juga dapat dijadikan sebuah bukti yang otentik atas kemampuan *passing* atlet yang tidak dapat diatur atau dicurangi.

B. Fokus Penelitian

Adapun Fokus penelitian ini diperuntukan untuk semua SSB dan masyarakat yang menggemari permainan sepakbola yaitu berupa "Pengembangan alat ukur *passing* sepakbola."

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : Bagaimana Pengembangan alat ukur *passing* sepakbola?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan uraian Latar Belakang Masalah, Fokus Penelitian, dan Perumusan

Masalah di atas, Maka kegunaan penelitian ini adalah :

1. Mempermudah pelatih maupun atlet untuk mengetahui hasil dari teknik *passing* yang dilakukan
2. Menjadi salah satu Instrument tes teknik *passing*
3. Mempermudah pelatih untuk mengidentifikasi kemampuan *passing* atletnya
4. Sebagai bahan untuk penelitian lanjutan untuk kedepannya
5. Sebagai bahan referensi bagi mahasiswa FIK UNJ
6. Menambah wawasan mengenai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) untuk peneliti, pelatih dan masyarakat umum mengenai *passing* pada cabang olahraga Sepakbola.

