

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 di sisi lain mereka juga tak menyukai tim yang bermain membosankan dan Monoton di setiap 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) 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 kalangan bawah pun bisa merasakan cabang olahraga sepakbola ini. Sepak bola ini pun bisa dimainkan oleh semua umur dari anak-anak, remaja, dewasa baik pria 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 (jogobonito), dari negara Italy terkenal dengan julukan benteng pertahanannya yang kuat dan kokoh (catenacio), dan dari

negara Inggris terkenal dengan cara bermain setiap pemainnya sangat cepat dan gigih (*kick and rush*).

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. 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 di tingkat 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 Keolahragaan dibawah naungan Unit Kegiatan Olahraga Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.

Salah satu teknik- teknik dasar yang harus di kuasai seseorang untuk mahir dalam bermain sepakbola adalah teknik *shooting*, tehnik shooting ini sangat penting untuk dimiliki setiap pemain karena salah satu kemampuan teknik yang sangat penting untuk mencetak angka melalui gawang, bebas (*freekick*),penalti, atau melalui *openplay*.

Peneliti mengamati materi ini setelah melihat *shooting* dan yang dirasakan peneliti ini bisa dikembangkan melalui alat yang dapat mengukur Kecepatan *shooting* seorang pemain melalui alat yang yang disertakan sensor gerak otomatis.

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) merupakan istilah yang sering kita dengar dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan masyarakat di segala bidang kehidupan tidak terlepas dari keberadaan IPTEK. Secara umum ada anggapan bahwa penguasaan dan penerapan IPTEK akan memberikan jaminan pada kemajuan masyarakat. Memang masih ada perdebatan mengenai fungsi dan peranan iptek dalam mensejahterakan masyarakat ditinjau dari aspek ekonomi, sosial, budaya, dan aspek- aspek kehidupan lainnya. Terlepas dari perdebatan tersebut, kita yang terlibat di dunia pendidikan selalu berurusan dengan IPTEK. Proses pendidikan selalu diorientasikan pada penguasaan IPTEK. Proses pendidikan dikatakan maju dan berhasil jika kita bisa memberikan sumbangan terhadap perkembangan IPTEK.

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin pesat tidak dapat dipungkiri bahwa inovasi berbagai penelitian semakin berkembang pesat. Kemajuan Ilmu Pengetahuan Teknologi atau IPTEK telah banyak membantu berbagai aktivitas manusia dalam berbagai kegiatan, terlebih untuk bidang olahraga telah membantu dalam bidang latihan maupun pertandingan. Manusia sendirilah yang menjadi subyek utama faktor IPTEK dikembangkan. Dukungan IPTEK turut banyak membantu atlet-atlet untuk berprestasi sehingga dalam mulai dari pencarian bakat, latihan, hingga pertandingan pun atlet dan pelatih terbantu.

Olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan IPTEK. Menurut Adang Suherman (2009:56), olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Kegunaan alat- alat olahraga prestasi tentunya alat-alat dari penemuan IPTEK telah banyak berkembang, seperti dalam sepakbola adalah garis gawang yang membantu wasit dalam kejadian yang mungkin tidak dapat dilihat oleh mata namun alat sebagai garis gawang telah dapat membantu dalam menentukan terciptanya gol atau tidak. Dalam cabang anggar misalnya, karena bantuan IPTEK dalam *body protector* telah dapat membantu juri dalam menentukan poin yang dihasilkan. Pada hal yang sama kita temukan di cabang olahraga atletik yaitu foto *finish*, alat ini sangat membantu kerja juri menentukan yang terbaik pada

pertandingan atletik nomor lari. Alat tersebut hanya sebagian kecil dari sekian banyak alat olahraga yang sudah menggunakan teknologi.

Indonesia merupakan Negara berkembang, masih banyak menjadi Negara konsumen bagi alat-alat yang modern. Seharusnya Indonesia mampu menciptakan alat- alat yang dapat memiliki nilai jual. Sehingga akan mengurangi pesentase sebagai negara konsumen dari berbagai penemuan IPTEK. Seperti dalam bidang olahraga penemuan IPTEK yang digunakan sangatlah banyak.

Penulis ingin mengembangkan sebuah model rancangan alat yang memberi kemudahan serta keefisienan para atlet dan pelatih. Alat ini diharapkan supaya pelatih tidak melatih secara manual lagi. Alat pengukur Kecepatan *shooting* sepakbola ini hanyalah sebagian kecil dari sekian banyak peralatan olahraga, perkembangan IPTEK di olahraga tidak akan pernah berhenti sebelum rasa puas terpenuhi, begitu pula IPTEK di bidang lainnya. Karena kepuasan dan rasa ingin menjadi terbaik adalah pendorong seseorang untuk senantiasa menggunakan IPTEK sebagai landasan mencapai tujuan. Pada akhirnya akan selalu bermunculan ide-ide baru, kreativitas baru, dan inovasi baru sehingga tercipta karya baru. Hal tersebut akan berlaku pula pada penelitian ini yaitu pengembangan alat ukur Kecepatan *shooting* sepakbola.

B. FOKUS PENELITIAN

Adapun Fokus penelitian ini di peruntukan untuk semua SSB dan masyarakat yang menggemari permainan sepakbola yaitu berupa”Pengembangan alat ukur Kecepatan *shooting* sepakbola.”

C. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan alat pengukur Kecepatan *shooting* 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 hasil kecepatan *shooting* yang dilakukan.
2. Menjadi salah satu modifikasi Instrument tes shooting Sepakbola.
3. Mempermudah pelatih untuk mengidentifikasi kemampuan Kecepatan *shooting* 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 Kecepatan *shooting* pada cabang olahraga Sepakbola.