

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Olahraga adalah aktivitas fisik yang terstruktur yang melibatkan gerak tubuh dan bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Olahraga merupakan hal yang sangat dekat dengan manusia kapan dan dimana saja berada. Sebab olahraga merupakan salah satu kebutuhan hidup yang harus dipenuhi oleh setiap manusia. Olahraga menempati kedudukan terpenting dalam kehidupan manusia karena dengan berolahraga secara rutin tubuh menjadi lebih sehat. Salah satu olahraga yang diminati oleh masyarakat terutama kaum muda adalah futsal, Karena futsal tidak terlalu membutuhkan peralatan yang sulit untuk dicari di sekitar lingkungan, cukup sepatu futsal, bola futsal, lapangan yang tidak terlalu besar dan hanya lima pemain di setiap tim sudah bisa melakukan pertandingan.

Futsal merupakan salah satu cabang olahraga yang termasuk dalam permainan bola besar. Futsal berkembang menjadi salah satu permainan alternatif sepak bola, memiliki pada efisiensi penggunaan lahan atau lapangan bermain yang lebih kecil. Semua kalangan pada umumnya bisa memainkannya, Terutama kalangan remaja dan mahasiswa, hal tersebut didukung oleh beragam fasilitas lapangan futsal yang menjamur di setiap kota dan menjadikan olahraga ini banyak diminati hampir semua kalangan masyarakat (Mulyono Asriyadi M., 2017).

Futsal adalah permainan kesatuan tim yang dimana pemain membutuhkan adaptasi dengan perubahan, lingkungan yang dinamis, sejumlah waktu dan ruang terbatas untuk membuat keputusan dan melakukan tindakan yang akan memberikan



solusi untuk tim mereka dikarenakan lapangan yang kecil. Futsal memerlukan tinggi tingkat keterlibatan motorik dan latihan intensif, dengan aspek taktis penting untuk efektivitas masing-masing di setiap elemen permainan (Lupescu I, 2017).

Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing tim beranggotakan lima orang dengan tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan, dengan manipulasi bola dan kaki (Kurniawan, 2011). Dalam beberapa tahun terakhir perkembangan futsal sangat pesat di Indonesia dan perkembangannya sangat pesat di semua kalangan masyarakat terutama remaja. Ukuran lapangan dan ukuran bolanya yang lebih kecil dibandingkan dengan ukuran yang digunakan dalam sepakbola ini menyebabkan lahan yang digunakan tidak luas yang membuat futsal lebih digemari karena kesederhanaannya. Aturan permainannya pun tidak sama dengan sepakbola, aturan permainan dalam olahraga futsal dibuat dengan sedemikian ketat oleh FIFA (*Federation internationale de Football Associatin*) agar permainan ini berjalan dengan *fair play* dan juga untuk menghindari cedera yang terjadi sebab *underground* atau lapangan yang digunakan untuk pertandingan internasional terbuat dari kayu atau *rubber/plastic*. Futsal merupakan olahraga populer dan banyak digemari oleh sebagian besar masyarakat khususnya laki- laki dewasa, remaja, hingga anak-anak. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya *event* futsal yang marak di Indonesia dalam berbagai kategori umur.

Di dalam permainan futsal terdapat peran seorang pelatih yang bisa membuat berbagai macam model latihan, strategi latihan atau program latihan yang bisa membuat atlet mempunyai visi dan misi bermain futsal yang baik dan benar. Banyak hal yang menyebabkan seorang atlet kurang minat terhadap proses latihan, salah satunya penyajian materi latihan oleh pelatih yang dilakukan secara berulang-

ulang. Salah satu hal penting yang perlu dikuasai oleh pelatih adalah tentang variasi dan inovasi dalam proses latihan, karena kurangnya variasi dan inovasi dalam setiap latihan akan menyebabkan atlet bosan, yang pada akhirnya mengurangi daya minat dalam latihan. Karena hal tersebut maka yang harus dilakukan adalah membuat dan menyajikan variasi dan inovasi baru latihan ke situasi materi latihan yang dikombinasikan dengan aplikasi berbasis *android* ini dengan penyampaian yang menarik dan jelas.

Dengan terciptanya rasa senang atlet pada saat latihan, maka dengan sendirinya akan timbul motivasi dalam diri seorang atlet untuk terus mengikuti proses latihan. Sehingga, Dalam melakukan upaya menghindari rasa bosan yang timbul pada diri seorang atlet, maka perlu menggunakan strategi latihan yang sesuai karakter pemain dari teknik dan emosionalnya yang akan diberikan pelatih kepada seorang pemain, dalam penyampaian pelatih juga harus melakukan pendekatan terlebih dahulu terhadap pemain sebelum proses latihan berlangsung.

Dalam olahraga termasuk futsal kita dituntut untuk meraih kemenangan, salah satu hal terpenting untuk meraihnya adalah dengan adanya strategi, termasuk strategi menyerang, menyerang pun menjadi hal yang sangat penting untuk membuat tim menciptakan peluang dan menciptakan gol untuk kemenangan tim. Walaupun masing-masing memiliki sasaran yang berbeda, menyerang dihubungkan oleh pengertian dimana para pemain harus mampu melakukan perubahan yang cepat dan efektif. Pemain yang sedang menyerang harus mempunyai kondisi fisik yang prima, maka dari itu tidak semua pemain mampu bermain menyerang. Menyerang pun tidak semudah melakukan pertahanan karena harus memiliki *Speed* (kecepatan), *Agility* (kelincahan), *Endurance* (ketahanan) dan

yang paling penting adalah *Communication* (komunikasi) setiap pemain yang sangat baik agar mampu menjalankan strategi menyerang dengan baik. Dari pengalaman peneliti sebagai pemain dan pelatih sebagai pemain, pelatih, dan hasil pengamatan di lapangan, baik secara individu antar pemain maupun secara tim, biasanya belum terkoordinasi dengan benar dalam cara menyusun serangan ke daerah lawan. Maka dari itu saya memilih strategi menyerang 1-2-1 untuk saya kembangkan dari peneliti terdahulu yaitu: Andri Irawan (2014) dengan judul “Model Latihan Menyerang Permainan Futsal”, BEYB (2017) dengan judul “Pengembangan Model Latihan Taktik Menyerang”.

Dengan kesimpulan ini peneliti ingin mengembangkan model latihan *Attacking* 1-2-1 untuk dijalankan oleh tim dalam rangka menguasai bola dengan niat untuk mencetak gol. Fungsi tim menyerang jauh lebih luas dari sekedar mencetak gol. Menyerang sering dimulai dengan kiper dan pada prinsipnya, Semua pemain lain dapat berkontribusi dalam melakukan serangan. Tim yang melakukan serangan mengharuskan pemain untuk selalu bergerak agar pemain lawan sulit untuk melakukan penjagaan. Pemain yang selalu bergerak pada saat menyerang dapat menciptakan ruang, baik untuk pemain yang sedang menguasai bola atau untuk pemain yang tidak menguasai bola sehingga dapat dimanfaatkan untuk memecah pertahanan lawan dan mencetak gol. Menyerang atau *attacking* 1-2-1 sangat menguntungkan bagi tim yang memiliki pemain-pemain yang tinggi besar dengan pergerakan yang lincah dan *Attacking* 1-2-1 juga sangat efektif dalam melakukan serangan yang baik, dengan adanya kerja sama, pemahaman strategi pelatih dan komunikasi yang berjalan dengan baik maka *attacking* 1-2-1 ini akan sulit dihalau oleh pemain lawan.

Mengikuti perkembangan zaman yang berupa ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Dimana kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi hal umum dalam kehidupan sehari-hari, bahkan dunia teknologi sudah menjadi kemajuan di dunia kepelatihan olahraga . Dengan begitu pelatih dibina untuk memahami dan mempelajari teknologi yang ada, karena teknologi mampu membuat segala aktivitas menjadi lebih efisien dan mudah bagi penggunanya, oleh karena itu diperlukan kebijaksanaan untuk menggunakan teknologi agar tidak berpengaruh negatif bagi kehidupan, terutama anak-anak usia di bawah 17 tahun yang harus di dampingi oleh orang tua dalam menggunakan teknologi, dengan begitu teknologi yang berupa aplikasi *android* juga dapat digunakan sebagai media edukasi bagi setiap pelatih, pemain dan manajer klub. Dengan adanya perkembangan teknologi berupa *Smartphone* menjadi kebutuhan sehari-hari setiap orang, penggunaan sistem operasi *android* cukup tinggi penggunaannya dan dapat mengunduh berbagai aplikasi dengan mudah, lebih dari 700.000 aplikasi tersedia di *Google play*. Selain itu *android* juga dapat menampilkan gambar 2D dan 3D di dunia nyata secara *realtime* (Henrysson, 2007). Dengan begitu *android* juga dapat digunakan sebagai media perkembangan futsal di setiap aplikasi *android* seperti Instagram, Youtube, dan lain-lain.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah fokus penelitian ini adalah pembuatan aplikasi dengan model latihan *attack 1-2-1* berbasis *android* yang di dalam aplikasi tersebut terdapat gambar dan video animasi.

C. Perumusan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas, dapat dilakukan lebih fokus, sempurna, dan mendalam maka penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi Variabelnya. Sesuai latar belakang masalah di atas, maka penulis membatasi dirinya hanya berkaitan dengan “Pengembangan Model Latihan *Attack* 1-2-1 Berbasis Aplikasi *Android B Tactical*”

1. Bagaimana pengembangan model latihan *Attack* 1-2-1 futsal berbasis *android*?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan model latihan *Attack* 1-2-1 futsal berbasis *android* ini?
3. Bagaimana kelayakan aplikasi ini?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Membuat aplikasi latihan futsal yang di dalamnya terdapat strategi *attack* 1-2-1 futsal, yang berupa gambar dan video animasi yang memiliki kegunaan secara teoritis dan praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk menambah wawasan dan inovasi terbaru dan sebagai acuan mengembangkan strategi pelatih dalam melakukan program latihan, dan sebagai sumber informasi dan kemajuan penyampaian baru pelatih terhadap atlet dengan adanya model latihan berbasis *android* ini.

2. Secara Praktis

- a. Secara umum, pembuatan model latihan *Attack 1-2-1* berbasis *android* ini tertuju kepada pelatih dan pemain futsal.
- b. Bagi pelatih, menjadi acuan dan inovasi terbaru dalam melaksanakan program latihan *Attack 1-2-1*.
- c. Bagi atlet, meningkatkan minat dan menambah strategi *Attack 1-2-1* dalam menjalani program latihan dikarenakan adanya inovasi terbaru.
- d. Peneliti selanjutnya, Penelitian ini dapat dijadikan referensi atau tolak ukur penelitian selanjutnya bagi mahasiswa yang memiliki permasalahan yang sama.

