

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Sepak bola adalah salah satu cabang olahraga yang paling digemari disegala lapisan masyarakat Indonesia, dari anak-anak sampai dewasa terutama laki-laki. Banyak laki-laki yang menyalurkan hobinya dengan bermain Sepak bola. Anak laki-laki secara psikologis akan lebih tertarik pada permainan yang memerlukan berbagai jenis gerakan karena sebagian besar anak laki-laki selalu mempertontonkan keterampilan gerakanya dalam berbagai situasi. Sepak bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan sebelas orang (Erfayliana and Wati 2020).

Hal ini di buktikan dari banyak nya daerah yang memiliki club-club besar yang hampir membanjiri di setiap penjuru negeri ini. Dari event level *academy* sehingga level senior sendiri yang bernama Liga 1, Liga 2 dan Liga 3. Masing masing event memiliki gengsi tersendiri, sehingga klub-klub tersebut memiliki visi misi yang berbeda dengan tujuan memenangkan pertandingan. Dalam membangun kompetisi yang berkualitas, sepak bola Indonesia memiliki 3 kasta liga di dalam nya, kasta tertinggi yaitu Liga 1, yang di dalamnya berisi tim - tim professional liga Indonesia yang sudah menjadi tim tradisional seperti, Persija, Persib hingga Persebaya. Selanjutnya Liga 2 berisi tim – tim. professional yang berkompetisi dengan tujuan masuk ke dalam divisi tertinggi di Indonesia.

Sementara itu Liga 3 menjadi kasta terendah dalam kompetisi sepak bola di Indonesia, Liga 3 masih tergolong sebagai liga amatir, namun dikelola oleh Asosiasi Provinsi (ASPROV). Tim - tim yang berlaga di liga 3 memiliki tujuan untuk naik kasta ke Liga 2, salah satu tim yang sedang berjuang di Liga 3 yaitu tim Adhyaksa Farmel Fc. Tim Adhyaksa Farmel Fc terbilang masih muda namanya di dunia sepak bola Indonesia tim Adhyaksa Farmel Fc juga menyiapkan tim terbaik nya. Pada musim 2021 prestasi nya di liga 3 sebagai Runner-up dan mewakili Provinsi Banten di seri Nasional hingga 16 besar.

Untuk meningkatkan prestasi sepak bola banyak faktor yang harus diperhatikan seperti sarana prasarana, pelatih yang berkualitas, pemain berbakat dan kompetisi yang teratur serta harus didukung oleh ilmu dan teknologi yang memadai. Untuk meningkatkan keterampilan sepak bola akan dilakukan *drill* mengenai *dribble* (menggiring), *passing* (mengoper), *control* (menahan bola), *shooting* (menendang), dan *heading* (menyundul). Dalam sepak bola terdapat berbagai pemain yang di antaranya ada penyerang (*striker*) atau pemain depan, gelandang (*midfielder*) atau pemain tengah, pemain belakang (*defender*), dan penjaga gawang (*goal keeper*).

*Awareness* di sepak bola adalah kesadaran serta kemampuan seorang pemain untuk membaca dan bereaksi dengan cepat terhadap situasi di sekitarnya. *Awareness* tentunya berhubungan sangat erat dengan konsentrasi, antisipasi, visi, serta *decision making*. Sementara *decision making* adalah kemampuan membuat keputusan berdasarkan situasi yang terjadi.

Sepak bola adalah tentang 'Tindakan Pemain' - hal-hal yang dilakukan pemain akan membawa gaya bermain yang diinginkan. gaya bermain yang diinginkan Untuk mempengaruhi tindakan pemain, Tindakan seorang pemain mudah dilihat dan didengar, dalam hal komunikasi dan di analisis, tetapi kita juga harus melihat apa yang membuat seorang pemain melakukan apa yang mereka lakukan. Jawabannya terletak pada otak. pelatih harus mempengaruhi proses yang terjadi di otak. Persepsi - Keputusan – Eksekusi, Pelatih mencoba untuk mempengaruhi, bagaimana pemain mempersepsi situasi sepak bola, tindakan sepak bola apa yang diputuskan pemain untuk dilakukan, kualitas aksi sepak bola yang dilakukan pemain melaksanakan.

Berdasarkan pengamatan peneliti di klub Adhyaksa Farmel FC, dalam pertandingan sering mengamati pemain gelandang Adhyaksa Farmel fc kurang *scanning/checking* dengan menolehkan kepala ke bahu kanan dan kiri. Sering sekali pandangan pemain juga masih banyak menunduk dan bingung ketika mengeksekusi, sedangkan lawan sudah *pressing*. Kekurangan yang sering terjadi adalah seperti bola yang cepat hilang, lambat pengambilan keputusan sehingga saat membangun serangan untuk cetak gol, Bola selalu gagal di lini

tengah. jika pemain melakukan *scanning* pengambilan keputusan akan lebih baik, maka menopang pemain membuat keputusan akan lebih cepat. Sehingga eksekusi akan lebih akurat di karenakan pemain lebih banyak memiliki ruang dan waktu.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan berupa pernyataan bahwa dalam pertandingan sepak bola, *scanning* merupakan hal yang sangat penting dikarenakan dapat membantu pemain dalam pengambilan keputusan dan sangat membantu tim dalam menjalankan taktikal di dalam pertandingan.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada diatas dapat diidentifikasi sebagaiberikut:

1. Kurangnya pemahaman pemain terhadap *scanning*.
2. Kurangnya pemhaman pelatih terhadap *scanning*.
3. Kurangnya pemain melakukan *scanning* di dalam pertandingan.
4. Banyaknya keputusan dan eksekusi yang salah akibat pemain tidak melakukan *scanning*.
5. Perkembangan olahraga sepak bola di Indonesia

#### **C. Pembatasan Masalah**

Agar tidak terjadi perluasan masalah, maka peneliti membatasi penelitian agar tidak menyimpang dari tujuan penelitian, yaitu Analisis Keberhasilan Pengambilan Keputusan dan Eksekusi Melalui *Scanning* Pemain Gelandang Adhyaksa Farmel FC.

#### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Berapa jumlah *scanning* pemain gelandang Adhyaksa Farmel FC?
2. Berapa tingkat keberhasilan pemain gelandang Adhyaksa Farmel FC dalam melakukan *scanning*?
3. Bagaimanakah analisis keberhasilan pengambilan keputusan dan eksekusi melalui *scanning* pemain Adhyaksa Farmel FC?

#### E. Kegunaan Hasil Penelitian

Sesuai rumusan masalah di atas, adapun kegunaan hasil penelitian adalah:

1. Manfaat Teoretis
  - a. Untuk mengetahui seberapa besar hasil dari penelitian ini terhadap keberhasilan pengambilan keputusan dan eksekusi melalui *scanning* di tim Adhyaksa Farmel FC.
  - b. Sebagai informasi dan sumbangan ilmu pengetahuan khususnya dalam cabang olahraga sepak bola.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi pelatih dapat menjadi pedoman pelatih dalam pelatihan, betapa pentingnya *scanning* pemain dalam mendukung taktikal.

- b. Bagi atlet dapat menjadi *training* baru yang harus di tingkatkan pemain.
- c. Bagi klub penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan kualitas atlet sepak bola

