

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga bolabasket merupakan salah satu olahraga yang tidak kalah populer dalam dunia keolahragaan nasional. Selain sebagai olahraga prestasi, permainan bolabasket juga sudah menjadi materi khusus yang harus diberikan di dalam pembelajaran di setiap jenjang sekolah. Tidak jarang olahraga ini menjadi salah satu olahraga pavorit dan banyak digemari oleh hampir semua kalangan, mulai dari anak-anak sampai dewasa, laki-laki maupun perempuan. Hal lain yang menambah daya tarik dalam olahraga bolabasket ini adalah sudah maraknya pengusaha-pengusaha yang ingin mengembangkan olahraga ini, sehingga banyak ditemukan berbagai peralatan dan juga merchandise tentang olahraga bolabasket, ini menandakan bahwa olahraga bolabasket sekarang-sekarang tidak hanya fokus pada prestasi dan pendidikan, tetapi juga bergerak dibidang industri olahraganya.

Perkembangan prestasi olahraga bolabasket di Jawa Barat, khususnya di daerah Bandung Raya masih dirasakan kurang maksimal. Hal ini kiranya dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya seperti faktor psikologi, faktor kondisi fisik, faktor kompetisi, dan faktor fasilitas latihan yang didalamnya ada sarana dan prasarana dalam menunjang proses latihan. Faktor-faktor tersebut memang tidak bisa dipungkiri masih menjadi kendala hampir di semua cabang olahraga, yang artinya tidak hanya melanda di cabang olahraga bola basket saja. Sebetulnya salah satu yang menjadi perhatian penting dalam masalah ini adalah

masih terpusatnya latihan pada aspek fisik, sedangkan pada aspek penguasaan keterampilan masih jarang difokuskan, apalagi jika diterapkan pada kelompok yang masih dalam tahap perkembangan aspek gerakanya, yang justru hendaknya harus banyak melakukan latihan teknik. Padahal teknik inilah yang akan menunjang terhadap kualitas permainan secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil diskusi dengan para pakar dan hasil observasi awal melalui kajian empiris beberapa waktu lalu secara langsung kepada beberapa klub dan pelatih yang ada di wilayah Bandung Raya, ditemukanlah beberapa masalah yang dihadapi pelatih bola basket usia 10-12 tahun, yang kiranya nanti dapat dijadikan dasar peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan ini, beberapa permasalahan tersebut diantaranya adalah: 1) Proses latihan yang terkadang masih dirasakan kurang optimal, karena waktu dan tempat yang terkadang masih terbatas, 2) Kasus pandemik yang sebelumnya melanda, membuat proses latihan terganggu dan materi tidak tersampaikan, 3) Masih terfokusnya latihan pada aspek fisik yang seharusnya pada usia 10-12 tahun diperlukan latihan teknik lebih banyak, 4) Masih kurangnya penerapan teknologi dalam latihan, terutama pada latihan teknik atau keterampilan. Apalagi pada awal 2020 Indonesia mengalami masa pandemic covid-19 yang mana ini berdampak pada semua sektor, salah satunya adalah juga olahraga, dimana para atlet dan pelatih tidak bisa melakukan latihan secara tatap muka langsung, melainkan harus dilakukan secara virtual. Ini tentunya membuat sedikit bingung bagi para pelatih dalam menjalankan program latihannya, sehingga proses latihan kurang berjalan dengan baik.

Disamping itu, berdasarkan beberapa kejian teoritis banyak mengemukakan bahwa memang keterampilan teknik dasar para pemain basket pada usia muda masih kurang memahami dan menguasai dengan baik, mulai dari teknik passing, dribbling sampai shooting dirasakan masih belum bisa dilakukan dengan baik dan benar (Adi, 2022; Davi Sofyan, 2020; Ramdani et al., 2021), yang sebetulnya dirasakan materi yang diberikan sudah terbilang cukup, hanya saja frekuensi dan intensitas latihan masih minim (Mahardika, 2016). Namun yang lebih memprihatinkan adalah masih adanya pelatih yang belum sepenuhnya memiliki pemahaman tentang bentuk-bentuk latihan yang tepat dan efektif untuk dipergunakan dalam melatih keterampilan teknik dasar bola basket (Yuliandra & Fahrizqi, 2019). Sangat disayangkan memang jika kondisi seperti itu masih terjadi, mengingat pelatihlah yang nantinya akan memegang peranan penting dalam pencapaian prestasi seorang atlet.

Hal tersebut nampaknya tidak berbanding lurus dengan indeks antusias masyarakat terhadap olahraga ini, yang justru mengalami peningkatan dari tahun ke tahun, mulai dari tingkat anak-anak pada usia sekolah dasar, menengah sampai tingkat perguruan tinggi, bahkan juga orang dewasa, baik kaum pria maupun wanita. Seperti yang terjadi di daerah Bandung Raya, sekitar 60% mengalami peningkatan setiap tahunnya dalam jumlah atletnya dengan berbagai rentang usia yang tersebar di berbagai klub, mulai dari KU 6-8, KU 10-12, Ku 12-16, KU 18-20 dan KU senior. Harusnya kondisi seperti ini menjadi keuntungan bagi semua pelaku olahraga bola basket di tanah air, karena seharusnya dengan tingkat antusiasme yang tinggi menandakan keseriusan orang-orang untuk menekuni olahraga bola

basket ini dengan sungguh-sungguh. Disini kiranya akan menjadi mutlak keharusan untuk perlu sekali diadakannya pembinaan sedini mungkin, agar nantinya muncul bibit-bibit atlet berbakat sebagai generasi penerus atlet yang memiliki prestasi baik (Wibowo et al., 2017).

Seperti halnya cabang olahraga lain, pada cabang olahraga bola basket ini terdapat beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh atlet dalam menunjang baiknya permainan dalam suatu pertandingan. Karena kualitas keterampilan teknik yang baik memungkinkan atlet untuk mencapai performa yang sebaik mungkin. Secara umum setidaknya ada beberapa jenis keterampilan dasar pada cabang olahraga bola basket adalah seperti *passing*, *dribbling* dan *shooting* (Klusemann et al., 2012). Penguasaan keterampilan dasar dalam permainan bola basket dapat memberikan efek bagus dalam penyempurnaan pola permainan, baik itu ketika tim dalam bertahan maupun ketika dalam melakukan penyerangan. Dengan menguasai keterampilan teknik dasar yang baik, kualitas permainan akan semakin baik, strategi yang diterapkan juga akan semakin sempurna (Chen et al., 2015). Maka dari itu, keterampilan dasar ini perlu dilakukan pelatihan secara intensif mulai dari sejak usia terendah, sehingga nantinya mereka memiliki keterampilan dasar yang sifatnya fundamental dalam bola basket (Cañadas Alonso et al., 2015).

Berdasarkan permasalahan tersebut kiranya perlu dibuat suatu terobosan baru dalam segi pelatihan, khususnya dalam melatih keterampilan teknik dasar. Pelatih harus dapat membuat inovasi dalam latihan, terutama di era digital ini, sehingga nantinya latihan dapat tetap dilakukan secara profesional oleh para atlet (Cañadas Alonso et al., 2015). Apalagi dalam melatih keterampilan sangat diperlukan variasi

atau model latihan yang beragam, mulai dari aspek setiap tahapan gerak sampai pada pola gerakannya. Ini sekiranya yang menjadi tantangan di era sekarang, dimana para pelatih harus mampu menyajikan berbagai bentuk model atau variasi yang sekiranya dapat dilakukan oleh para atlet terutama di usia 10-12 tahun, dimana pada usia tersebut dan di zaman revolusi industri 4.0 sekarang ini tidak lepas dari yang namanya *gadget* atau platform digital.

Salah satu dampak tersebut dapat ditandai dengan adanya perkembangan penerapan revolusi industri 4.0 di hampir semua bidang, hal ini ditandai dengan IOT (*Internet of Things*) memegang peranan penting dalam segala hal (Sadikin et al., 2020). Dalam rangka menunjang peningkatan prestasi keolahragaan nasional, paradigma tentang pentingnya peran *sport science* dalam pembinaan prestasi olahraga adalah salah satu bentuk gagasan dalam upaya kebangkitan olahraga nasional (Ardiyanto & Widiyanto, 2019). Hal ini bukan hanya menjadi alasan untuk gaya semata, namun agar negara ini bisa terlihat sedang mengalami perkembangan ditatanan dunia. Sempat dikatakan bahwa pengaruh teknologi pada kehidupan sehari-hari anak sangat signifikan di era sekarang ini, dimana anak-anak sekarang digambarkan sebagai penduduk asli digital (Bodsworth, 2017). Maka dari itu, disini terobosan baru berupa pembuatan aplikasi yang dapat terintegrasi pada semua *gedget/smartphone* perlu dibuat dengan menekankan pada materi keterampilan setiap tahapan gerakannya.

Aplikasi berbasis teknologi yang dipergunakan dalam olahraga prestasi pada era teknologi ini, merupakan salah satu bentuk upaya yang dilakukan untuk meningkatkan raihan prestasi atlet terutama pada KU 10-12 di era revolusi 4.0

dimana semua lini kehidupan melibatkan berbagai unsur teknologi di dalamnya. Dimana nantinya aplikasi atau media berbasis teknologi yang berisi terkait beberapa teknik dasar bola basket lengkap dengan variasi atau model latihan, rules berlatih, adanya report atau *feedback* yang dapat diberikan oleh pelatih dan atlet, yang dimana aplikasi tersebut dapat dipergunakan oleh atlet dimanapun dan kapanpun serta aplikasi yang berisi teknik dasar dengan berbagai variasi latihan yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan gerak dari setiap atletnya, guna menunjang peningkatan kemampuan atlet dalam menguasai teknik dasar bola basket.

Beberapa hasil penelitian juga menyebutkan bahwa dengan penggunaan aplikasi berbasis teknologi dapat menarik minat pengguna, serta dapat memantau kesehatan, kebugaran dan keadaan lingkungannya (Almusawi et al., 2021). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran atau latihan terbukti membantu peserta didik dalam mempelajari suatu hal secara efektif (Chang et al., 2019). Teknologi yang dipergunakan dapat berupa perangkat lunak seperti *software*, aplikasi, *platform digital* ataupun perangkat keras melalui laptop, PC ataupun *smartphone*, yang tentunya baik perangkat lunak maupun keras akan lebih baik jika terintegrasi satu sama lain.

Kemajuan prestasi olahraga di zaman sekarang tidak akan berjalan baik apabila tidak ditopang oleh faktor penunjang seperti ilmu pengetahuan pada bidang olahraga atau sering biasanya disebut dengan *sport science* (Martindale & Nash, 2014). *Sport science* merupakan perpaduan dari beberapa disiplin ilmu pengetahuan yang saling berhubungan dan komprehensif, bertujuan untuk meningkatkan

prestasi atlet dan membantu pelatih dalam pelatihannya. Maka dari itu konsolidasi antara peneliti di bidang *sport science* dan pelatih perlu diharmoniskan demi kemajuan ilmu pengetahuan dalam dunia olahraga (Williams, 2005).

Penerapan *sport science* pada cabang olahraga lain sudah cukup marak, seperti pada cabang olahraga bulutangkis ada empat komponen *sport science* dalam proses pembinaannya, seperti *sport medicine*, *kinesiology*, *coaching* dan *sport engineering*, sedangkan pada cabang olahraga dayung bentuk penerapan *sport science* dalam rangka pencapaian prestasi yaitu dengan cara melakukan *physical fitness test* secara berkala dengan melibatkan *Sport Science Laboratory* dari salah satu Perguruan Tinggi di kota Bandung yaitu FPOK UPI Bandung (Angga M syahid, 2015). Kemudian pada cabang olahraga sepakbola salah satu contoh penerapan *sport science* yang dilakukan oleh salah satu club sepakbola Bali United, dimana pada club tersebut melakukan penyimpanan alat untuk mendeteksi kebugaran pemainnya (Aidit, 2020).

Sedangkan pada cabang olahraga bola basket penggunaan *sport science* belum mampu dilakukan secara merata di setiap daerah, kota, klub maupun event kejuaraan. Tercatat hanya baru pada level pertandingan besar seperti ajang DBL maupun LIMA seperti penggunaan talent identifikasi. Penerapan *sport science* pada cabang olahraga bola basket ini baru sebatas penerapan statistik pertandingan saja, sedangkan dalam pelaksanaan seperti pada program latihan, penerapan asupan gizi, tes kemampuan teknik dan fisik untuk mencapai raihan prestasi pada cabang olahraga bola basket masih diperlukan banyak komponen penggunaan *sport science* di dalamnya, dan dibutuhkan keterlibatan para ahli dibidangnya.

Penggunaan teknologi dalam bidang olahraga merupakan sebuah tantangan dan terobosan baru terutama pada cabang olahraga bolabasket, yang nampaknya akan menjadi cabang olahraga unggulan di Kawasan asia tenggara bahkan asia. Namun memang bukan suatu yang mudah dalam penggunaannya perlu adanya sebuah adaptasi baru dimana setiap atlet dan pelatih dituntut untuk terbiasa menyangdingkan media berbasis aplikasi dalam proses melatih dan membina para atletnya. Namun ketika teknologi dibuat secara sederhana dan disesuaikan dengan target capaian dan pengguna dari teknologi tersebut akan memberikan dampak yang cukup signifikan dalam raihan prestasi khususnya pada cabang olahraga bola basket di kelompok usia 10-12 tahun. Dengan kata lain tidak ada hambatan untuk pelatih memberikan arahan kepada atlet terkait pola latihan. Sebetulnya beberapa penelitian juga sudah mencoba mengkaji terkait dengan penggunaan model, metode, alat ataupun bahan evaluasi dalam bolabasket (Dogan & Savas, 2021; Jakovljević et al., 2011; Zacharakis et al., 2020), namun kebanyakan masih terfokus pada salah satu teknik saja dan fisik saja, serta subjeknya antara kisaran KU > 12 tahun, sedangkan untuk KU < 12 tahun dirasakan masih kurang.

Berdasarkan beberapa penjelasan fakta dan permasalahan yang telah diuraikan, serta dari hasil kajian secara empiris dan juga teoritis, pada kesempatan ini peneliti mencoba membuat terobosan baru dengan melakukan inovasi latihan keterampilan dasar bola basket dengan mengembangkan model latihan keterampilan dasar bola basket untuk usia 10-12 tahun melalui aplikasi android.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka yang menjadi fokus masalah dalam penelitian ini adalah membuat suatu model latihan keterampilan bola basket untuk usia 10-12 tahun.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada fokus permasalahan penelitian ini, maka masalah yang dapat dirumuskan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah model latihan keterampilan bola basket untuk usia 10-12 tahun dapat diterapkan dalam latihan keterampilan bola basket?
2. Apakah model latihan keterampilan bola basket efektif untuk meningkatkan keterampilan bola basket atlet usia 10-12 tahun?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan fokus masalah dan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membuat suatu model latihan keterampilan bola basket untuk atlet usia 10-12 tahun.
2. Untuk mengetahui apakah model latihan keterampilan bola basket efektif untuk meningkatkan keterampilan bola basket usia 10-12 tahun.

E. Kegunaan Penelitian

Secara umum diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangsiah yang berarti bagi kemajuan pembinaan bola basket di Wilayah Bandung Raya. Selain daripada itu diharapkan dapat memberikan manfaat bagi praktisi bola basket khususnya di wilayah Bandung Raya ataupun umumnya untuk tingkat nasional sehingga memberikan hal positif bagi pembinaan olahraga bola basket bagi usia 10 sampai dengan 12 tahun. Selain itu secara khusus, diharapkan hasil penelitian ini juga dapat berguna sebagai berikut:

1. Sebagai referensi bagi pelatih pelatih yang membina atlet bola basket usia 10-12 tahun.
2. Sebagai bahan informasi mengenai penggunaan teknologi dalam olahraga bola basket
3. Sebagai sarana untuk proses latihan diluar jadwal latihan.
4. Sebagai bahan untuk peneliti peneliti berikutnya yang akan meneliti lebih lanjut mengenai penggunaan teknologi terhadap peningkatan prestasi atlet bola basket usia 10 sampai 12 tahun.

F. State of The Art

Dalam proses penelitian, pengkajian bahan penelitian haruslah sesuai dengan keperluan sehingga penelitian ini bisa berjalan dengan lancar. Penelitian yang dapat menjadi referensi awal penelitian sehingga dalam penelitain yang peneliti teliti bisa memberikan kebaharuan yang belum pernah di teliti sebelumnya.

Dengan tujuan untuk mengetahui masalah apa yang sekarang sedang marak di bicarakan dalam dunia pembinaan bola basket khususnya usia 10 – 12 tahun.

Dengan beberapa referensi artikel ilmiah yang dimuat dalam beberapa jurnal sebagai rujukan dalam penelitian disertasi ini akhirnya peneliti menemukan *state of the art* untuk di jadikan bahan penelitian dalam disertasi ini, yang akhirnya peneliti berharap dengan hasil penelitian ini bisa menjadi pelengkap untuk perkembangan serta pembinaan bola basket usia 10 – 12 tahun. Untuk lebih jelasnya mengenai *state of the art* dalam penelitian ini dapat di lihat pada table berikut :

Tabel 1.1. Penelitian Terdahulu

Tahun	Penulis	Nama Jurnal	Topik
2012	Farnoosh Fotrosia, Jaleh Bagherly, Abdollah Ghasemic	Procedia - Social and Behavioral Sciences	Menyelidiki dampak latihan dari permainan bola basket mini terhadap gerak dasar anak usia 7-10 tahun.
2013	Jose L. Arias-Estero	International Journal of Sport Science & Coaching	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil frekuensi keberhasilan teknik dasar bola basket, seperti menggiring bola, mengoper, menerima dan menembak pada anak usia 9-11 tahun.
2017	Marcin Wardaszko &	Simulation & Gaming	Bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran menggunakan Mobile Learning

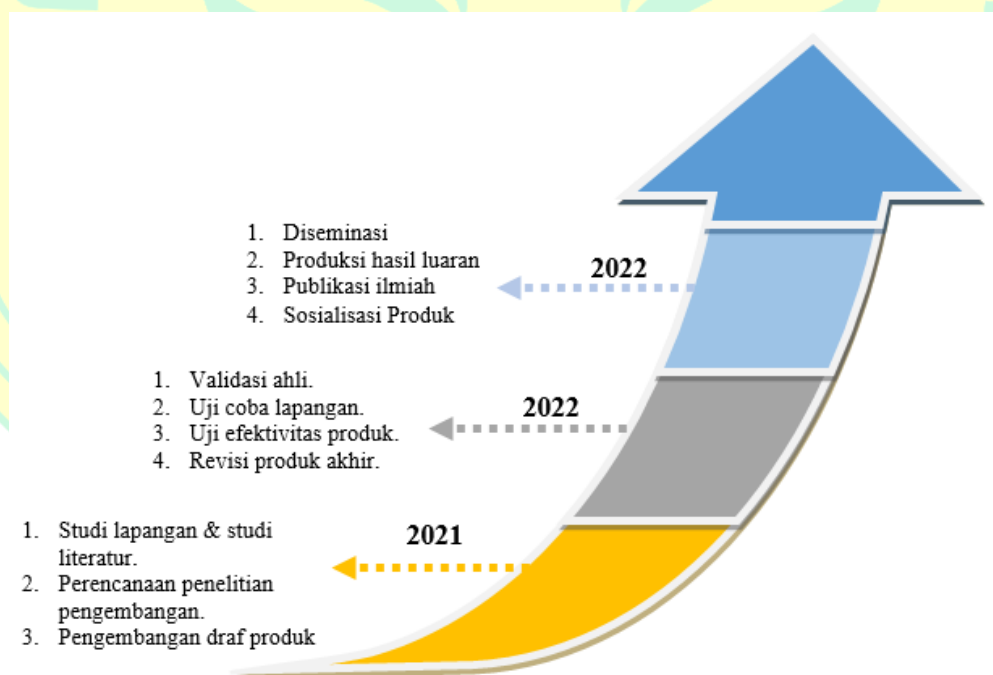
	Blazej Podgórski		Game pada hasil belajar kognitif dan membandingkannya dengan pembelajaran menggunakan buku teks.
2019	Agus Mulyana	Journal of Physical Education and Sport Science	Meneliti tentang penggunaan bola ukuran mini dalam upaya meningkatkan hasil ketarampilan <i>dribble</i> bola basket.
2019	Prajoko, Winda Apriandari, Gusti Aldy Reynaldy	Jurnal Ilmiah SANTIKA	Penelitian mengkaji tentang pengaruh penggunaan teknologi 3 Dimensi menggunakan metode <i>multimedia development life cycle</i> berbasis android.
2020	Silvy Juditya, Adang Suherman, Agus Rusdianan, Lutfi Nur	International Journal of Psychosocial Rehabilitation	Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan bahan ajar digital “POJOK” dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada siswa SPM, dimana materinya mencakup permainan bola besar, yaitu sepakbola, bolavoli dan bola basket.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut dapat disimpulkan bahwa belum terdapat penelitian yang mengkaji langsung ketiga keterampilan, kemudian belum terfokus pada kelompok usia 10-12 tahun (pemula), dan belum ada

pembuatan item model berdasarkan karakteristik. Maka dari itu, disini peneliti membuat dan mengkaji penelitian tentang model latihan keterampilan bolabasket untuk usia 10-12 tahun.

G. Road Map Penelitian

Peta jalan atau *road map* merupakan suatu rancangan yang direncanakan, agar tujuan dapat tercapai secara optimal. Peta jalan penelitian ini sangat diperlukan untuk memahami penelitian yang sedang dikaji, dan dapat digunakan untuk membuat perencanaan, arah dan target luaran penelitian, serta sasaran target pengguna pada produk yang dikembangkan. Untuk itu berikut adalah peta jalan atau *road map* penelitian pada penelitian ini:



Gambar 1.1. Road Map Penelitian
Sumber: Arsip Peneliti