

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan aktivitas sehari-hari yang sangat penting dan sudah dijadikan kebutuhan bagi manusia yang berguna untuk membentuk jasmani dan rohani yang sehat, seperti yang kita lihat akhir-akhir ini bahwa olahraga selain sudah menjadi kebutuhan namun juga digemari oleh semua kalangan didunia baik dewasa maupun anak-anak, laki-laki juga perempuan bahkan orang lanjut usia juga gemar berolahraga. Hal ini dikarenakan olahraga tidak saja bisa dilakukan di luar ruangan tetapi juga bisa di lakukan di dalam ruangan, juga di zaman yang semakin maju ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) juga semakin berkembang yang mendorong banyaknya tercipta aplikasi-aplikasi olahraga sehingga mempermudah orang-orang untuk berolahraga tanpa harus bertatap muka secara langsung dengan pelatih atau personal trainer mereka. Tentu hal ini membuat proses olahraga maupun latihan menjadi efisien dan mempermudah semua kalangan untuk dapat berolahraga guna mencapai jasmani dan rohani yang sehat, dan dengan adanya terobosan baru dengan munculnya aplikasi sebagai sarana olahraga bisa mempermudah masyarakat berolahraga ditengah masa pandemi *covid-19* ini.

Sepakbola adalah olahraga yang menggunakan sebuah bola dan dimainkan oleh dua tim masing-masing tim dengan (11) pemain inti dan beberapa pemain cadangan dengan tujuan mencetak gol sebanyak-banyaknya dan mempertahankan

gawang kita dari kebobolan. Sepakbola berkembang sangat pesat dan menjadi olahraga paling populer, pada abad ke-21 olahraga ini telah dimainkan lebih dari 250 juta orang di 200 negara. Pada tahun 1904 lahir organisasi sepak bola tingkat internasional yakni *Federation International De Football Association (FIFA)* yang berkedudukan di Zurich, Swiss. Sedangkan di Indonesia sendiri organisasi sepakbola tingkat nasional berdiri pada tanggal 19 april 1930 dengan nama Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (PSSI). Hingga saat ini sangat banyak kita lihat orang berdatangan ke lapangan baik untuk berolahraga maupun hanya sekedar melihat orang latihan sepakbola. Sepakbola adalah olahraga beregu yang melibatkan lebih dari satu orang dalam aktivitasnya baik pertandingan maupun latihan ditambah lagi dengan kehadiran penonton dan supporter yang datang ke lapangan saat pertandingan juga latihan, sehingga saat masa pandemi *covid-19* yang menuntut orang untuk tidak berkerumun ini membuat aktivitas sepakbola terhambat.

Wabah *covid-19* telah membuat situasi bagi banyak orang sulit. Salah satu pihak yang mengalaminya adalah para atlit dan pelatih sepakbola, terutama dalam proses latihan. Pemberlakuan *physical Distancing* membuat keadaan menjadi serba tidak mudah bagi atlit dan pelatih dalam proses latihan. Pembatasan pertemuan fisik, baik di lapangan dan tempat-tempat lainnya dirasakan telah menjadi kendala dalam proses latihan. Prestasi sepakbola jambi belum bisa dikatakan memuaskan hal ini ditandai dengan sulitnya provinsi jambi bersaing ditingkat nasional maupun regional dan minimnya pemain sepakbola asal jambi berkarir ditingkat professional. Tentu banyak faktor penyebab sulitnya provinsi jambi untuk berprestasi mulai dari belum

maksimalnya manajemen tim sejak dari ssb sampai pada level klub-klub lokal dalam mengelola administrasi maupun menyusun program latihan. Ditambah lagi dengan adanya wabah pandemi *covid-19* ini membuat klub yang ada di jambi kesulitan dalam menjalankan proses latihan. Dalam menyusun program latihan para pelatih dituntut untuk mampu kreatif dalam mengembangkan model latihan baik itu secara manual maupun dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) agar supaya para atlit tidak bosan dan pengetahuan tentang sepak bola terus berkembang dan di perbaharui.

Untuk mencapai kemenangan dalam sebuah pertandingan para pemain harus dibekali keterampilan teknik yang baik agar mempermudah tim dalam menguasai permainan dan mencetak gol, menurut Herwin (2004: 21-49), yaitu: permainan sepakbola mencakup dua kemampuan dasar gerak atau teknik yang harus dimiliki dan dikuasai oleh pemain, yaitu gerak teknik tanpa bola dan gerak teknik dengan bola. (1) gerak atau teknik tanpa bola: dalam suatu permainan sepakbola, seorang pemain harus mampu berlari dengan langkah pendek maupun panjang karena harus merubah kecepatan lari. Gerakan lainnya seperti berjalan, berjingkat, melompat, meloncat, berguling berputar, berbelok, berkelit, dan berhenti tiba-tiba. (2) kemampuan teknik atau gerak dengan bola meliputi: (a) pengenalan bola dengan bagian tubuh (*ball feeling*), (b) menendang bola (*passing*), (c) menendang bola ke gawang (*shooting*), (d) menggiring bola (*dribbling*), (e) menerima bola dan menguasai bola (*receiving and controlling the ball*), (f) menyundul bola (*heading*), (g) gerak tipu (*feinting*), (h)

merebut bola (*sliding tackle-shielding*), (i) melempar bola (*throw in*), dan (j) menjaga gawang (*goal keeping*).

Sepak bola adalah olahraga yang menuntut pemain untuk banyak melakukan aktivitas gerak dan dalam sepakbola kaki adalah bagian tubuh yang paling dominan digunakan. Menurut Komarudin (2011:21) sepak bola merupakan kegiatan fisik yang cukup kaya struktur pergerakan. Maka untuk dapat melakukan teknik yang bagus pemain harus mempunyai struktur gerak yang bagus pula. Karena sepakbola adalah olahraga yang banyak menggunakan kaki maka secara otomatis latihan gerak kaki (*footwork*) sangat penting dibekali untuk seorang pemain agar mampu melakukan teknik dasar yang baik dan mempunyai reaksi pandangan yang bagus sehingga mampu mengolah bola dan menciptakan banyak peluang untuk mencetak gol dalam upaya memenangkan sebuah pertandingan. Meskipun di masa pandemi *covid-19* yang menghambat segala aktivitas pelatih dan atlet untuk bertemu secara langsung dalam proses latihan tentu menjadi kesulitan tetapi berbagai kesulitan harus dipandang sebagai sebuah tantangan yang harus dihadapi. Penulis ingin memanfaatkan sebuah aplikasi *football footwork drills* dalam latihan *footwork drills* sepakbola guna memberi kemudahan serta keefesienan para pelatih dan atlet. Pemanfaatan ini diharapkan supaya mampu mempermudah pelatih dan atlet dalam proses latihan tanpa bertatap muka secara langsung di masa pandemi *covid-19* ini maupun setelah pandemi *covid-19* berlalu nantinya.

Jadi penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pemanfaatan aplikasi dalam latihan *footwork drills* sepakbola di masa pandemi *covid-19*”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Sejauh mana efektifitas pemanfaatan aplikasi dalam latihan *footwork drills* sepakbola di masa pandemi *covid-19*
2. Sejauh mana kepuasan pemain atau atlit terhadap pemanfaatan aplikasi dalam latihan *footwork drills* sepakbola di masa pandemi *covid-19*

1.3 Batasan Masalah

Batasan penelitian ini ialah :pemanfaatan aplikasi dalam latihan *footwork drills* sepakbola di masa pandemi *covid-19*

1.4 Rumusan Masalah

Bersdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana pemanfaatan aplikasi dalam latihan *footwork drills* sepakbola di masa pandemi *covid-19* sebagai cara dan sarana latihan yang baru

1.5 Definisi Operasional

Menghindari perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan penjelasan istilah agar peneliti

dan pembaca mempunyai penafsiran yang sama terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Pemanfaatan

Pemanfaatan adalah kata imbuhan yang berasal dari kata dasar “manfaat”. Dalam kamus besar bahasa Indonesia arti harfian “manfaat” ialah guna, faedah, sedangkan pemanfaatan adalah proses, cara, atau perbuatan manusia. Pemanfaatan dalam penelitian ini ialah memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang berbentuk aplikasi sehingga latihan tidak harus dilakukan secara bertatap muka secara langsung antara pelatih dan atlet.

2. *Footwork drills*

Footwork drills merupakan latihan gerak kaki yang mempengaruhi teknik dan reaksi pandangan yang bagus agar pemain mampu menguasai permainan dan menciptakan peluang untuk mencetak gol.

3. Aplikasi *football footwork drills*

Menurut Gagne dan Briggs (1970: 6) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video rekorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan computer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar yang mendukung materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa

untuk belajar. Aplikasi *football footwork drills* adalah sebuah aplikasi yang berisi video yang memperagakan tentang cara kerja latihan footwork drills sepakbola

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan akhir dari penelitian pemanfaatan ini adalah untuk menghasilkan cara dan sarana latihan *footwork drills* sepak bola yang baru tanpa harus bertatap muka secara langsung di lapangan, sehingga menjadi lebih efektif, efisien, dan mudah dalam latihan

1.7 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian diharapkan berguna sebagai:

1. Sebagai bahan acuan dalam memberikan latihan *footwork drills* sepakbola bagi para pelatih
2. Dapat meningkatkan minat latihan bagi atlet

Sebagai sarana latihan baru untuk para insan sepakbola