

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga telah menjadi budaya dan gaya hidup masyarakat dunia, profesi dibidang olahraga menjadi tren dengan dukungan teknologi. Olahraga adalah aktivitas penting dalam kehidupan manusia yang tidak hanya berperan sebagai bentuk rekreasi, tetapi juga memberikan manfaat besar bagi kesehatan fisik dan mental. Partisipasi dalam olahraga dapat meningkatkan kebugaran fisik, memperbaiki kesehatan mental, serta membangun karakter dan disiplin individu. Berdasarkan laporan dari *World Health Organization* (Geneva: World Health Organization, 2018), aktivitas fisik yang teratur, termasuk olahraga, dapat menurunkan risiko penyakit kronis seperti penyakit jantung, diabetes, dan obesitas. Direkomendasikan bahwa orang dewasa melakukan aktivitas fisik dengan intensitas sedang selama 150-300 menit, atau 75-150 menit dengan intensitas tinggi setiap minggunya (Bull et al., 2020). Aktivitas fisik yang cukup intens secara efektif dapat mengobati depresi, hal ini karena berolahraga dapat menghasilkan *dopamine*, *norepinephrine*, dan *serotonin* (Stenman & Lilja, 2013) yang memberikan rasa Bahagia bagi yang melakukannya. Selain memberikan manfaat kesehatan, olahraga juga berperan penting dalam pengembangan keterampilan sosial dan emosional. Seperti yang diungkapkan oleh (Andersen et al., 2019), partisipasi dalam olahraga tim dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan empati di antara individu. Olahraga juga dikenal mampu membangun rasa percaya diri dan mengurangi tingkat stres serta kecemasan.

Latihan olahraga dianggap sebagai salah satu alat utama untuk pengembangan kecakapan hidup kalangan generasi muda yang berpartisipasi dalam olahraga (Lucas et al., 2018). Menurut (Fraser-Thomas et al., 2005) ada tiga tujuan penting kegiatan olahraga bagi anak dan remaja untuk proses perkembangannya yaitu: (1) olahraga dapat meningkatkan Kesehatan fisik melalui program olahraga yang aktif secara fisik, (2) olahraga dapat meningkatkan perkembangan psikososial, karena melalui program olahraga anak dan remaja dapat mempelajari kerjasama, disiplin, kepemimpinan, dan

pengendalian diri sebagai keterampilan hidup, (3) melalui program olahraga pembelajaran keterampilan hidup dapat diperoleh. Selain itu, menurut (Cronin & Allen, 2018) menyatakan bahwa berpartisipasi dalam olahraga dapat meningkatkan keterampilan sosial, emosional, dan akademik. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat (Hayden et al., 2015) yang menyatakan bahwa partisipasi dalam olahraga dapat meningkatkan keterampilan psikologis serta kemampuan akademik.

Olahraga adalah aktivitas yang tidak hanya mengandalkan kemampuan fisik, tetapi juga melibatkan berbagai aspek kecerdasan yang berperan dalam mendukung kinerja optimal atlet. Konsep kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) yang diperkenalkan oleh Howard Gardner (1983) memberikan sudut pandang baru dalam memahami bagaimana berbagai jenis kecerdasan dapat berkontribusi dalam konteks olahraga. Kecerdasan ini meliputi kecerdasan kinestetik, spasial, interpersonal, dan intrapersonal, yang semuanya relevan dalam meningkatkan performa atlet. Kecerdasan kinestetik, misalnya, sangat penting dalam olahraga karena melibatkan kemampuan untuk mengontrol gerakan tubuh dengan presisi. Atlet dengan kecerdasan kinestetik tinggi dapat mengoptimalkan gerakan mereka untuk mencapai hasil terbaik dalam kompetisi. Menurut (Morris, 2023), kecerdasan kinestetik memungkinkan atlet untuk mengembangkan keterampilan motorik yang kompleks dan meningkatkan koordinasi tubuh. Kecerdasan spasial juga memainkan peran penting dalam olahraga, terutama dalam memahami dan memprediksi pergerakan di lapangan. Atlet dengan kecerdasan spasial yang baik mampu memvisualisasikan posisi mereka sendiri dan lawan, serta merencanakan gerakan yang strategis. Temuan dari (Williams & Ford, 2008) yang menyatakan bahwa kecerdasan spasial membantu atlet dalam pengambilan keputusan yang cepat dan akurat selama pertandingan. Selain itu, kecerdasan interpersonal dan intrapersonal juga sangat berkontribusi dalam olahraga tim. Kecerdasan interpersonal membantu atlet dalam berkomunikasi dan berkolaborasi dengan rekan satu tim, sementara kecerdasan intrapersonal memungkinkan mereka untuk mengelola emosi dan motivasi diri. Menurut Gardner (1983), pemahaman yang mendalam tentang diri

sendiri dan kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain merupakan kunci keberhasilan dalam olahraga tim.

Dalam konteks pendidikan, olahraga sering digunakan sebagai alat untuk mengajarkan nilai-nilai penting seperti *fair play*, kejujuran, dan kerja keras. Menurut (Kirk, 2005) pendidikan jasmani dan olahraga memiliki potensi yang besar untuk mendukung perkembangan holistik peserta didik, baik dari segi fisik, sosial, maupun emosional. Menurut (Suci Cahyati et al., 2014), Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dalam Kurikulum 2013 merupakan mata pelajaran yang wajib ada di Sekolah Menengah Atas dan harus diikuti oleh seluruh siswa. Saat ini kurikulum yang diberlakukan secara nasional yaitu Kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka telah diperkenalkan secara luas oleh Kemendikbud kepada setiap satuan pendidikan di Indonesia sebagai bagian dari upaya untuk memberikan kebebasan lebih kepada sekolah dalam merancang pembelajaran yang lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Yuliawan et al., 2023). Kesiapan sekolah yang bervariasi menjadi salah satu kendala dalam penerapan Kurikulum Merdeka di seluruh sekolah di Indonesia. Namun, berdasarkan data dari Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Kemendikbudristek, hampir 70 persen satuan pendidikan telah berhasil mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Penerapan Kurikulum Merdeka diatur berdasarkan Keputusan Kemendikbud Ristek Nomor 162/M/2021 tentang Sekolah Penggerak, yang menetapkan pedoman bagi sekolah untuk mengimplementasikan kurikulum dengan lebih fleksibel dan fokus pada pengembangan karakter serta kompetensi siswa. Menurut (Yuliawan & Samsudduha, 2022), profil karakter pembelajaran Pancasila yang dibangun dalam modul ajar PJOK di Sekolah Menengah Atas dan sederajat menjadi tanggung jawab guru PJOK untuk menyebarkan paradigma pembelajaran model baru. Paradigma ini bertujuan untuk membebaskan serta menyeimbangkan perkembangan perilaku dan keterampilan siswa secara holistik. Menurut (Kuantaraf, 2006) belum ada ditemukan obat yang baik serta menjanjikan untuk tetap sehat saat ini dan masa depan kecuali dengan mempertahankan hidup sehat dengan konsisten berolahraga. Melalui pembelajaran PJOK, peserta didik diharapkan

dapat meningkatkan dan memelihara kebugaran jasmani serta memahami berbagai aktivitas gerak. Pembelajaran yang disajikan diharapkan menjadi menyenangkan, kreatif, inovatif, dan mampu mengembangkan keterampilan siswa secara efektif (Irfandi & Rahmat, 2017). Pada sekolah dasar maupun menengah, olahraga bukan hanya dilaksanakan pada kegiatan intrakurikuler tetapi juga ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler seperti musik, drama, dan olahraga dapat mengembangkan *life skills* anak muda (Artess et al., 2016).

Futsal adalah salah satu cabang olahraga yang semakin populer di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Olahraga ini menggabungkan keterampilan teknis, strategi, dan kemampuan fisik yang optimal untuk mencapai performa terbaik dalam pertandingan. Sejak pertama kali diperkenalkan di Uruguay pada tahun 1930-an, futsal telah berkembang menjadi olahraga yang diminati oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga dewasa (FIFA, 2021). Futsal juga memiliki kontribusi yang signifikan terhadap kesehatan dan kebugaran. Aktivitas fisik yang *intens* dalam futsal dapat membantu meningkatkan kebugaran kardiovaskular, kekuatan otot, dan fleksibilitas. Sebagai contoh, studi oleh (Borges et al., 2022) menunjukkan bahwa partisipasi rutin dalam olahraga futsal dapat membantu meningkatkan kapasitas aerobik dan mengurangi risiko penyakit kardiovaskular. Selain itu, futsal juga dikenal sebagai alat yang efektif dalam pengembangan bakat pemain muda. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Pyne et al., 2014), pemain futsal cenderung memiliki kontrol bola yang lebih baik dan kemampuan pengambilan keputusan yang cepat dibandingkan pemain sepak bola konvensional. Oleh karena itu, banyak akademi sepak bola yang menggunakan futsal sebagai bagian dari program pelatihan mereka untuk meningkatkan keterampilan dasar pemain.

Futsal merupakan salah satu cabang olahraga populer yang terus berkembang serta mendapatkan pengakuan baik ditingkat amatir, semi-profesional, dan profesional (Barron et al., 2020). Tetapi tidak hanya sebatas itu, Menurut (Rezaimanesh et al., 2011) disetiap kompetisi pertandingan olahraga untuk memecahkan rekor atlet harus mempersiapkan aspek fisik, teknik, psikis, Hal itu juga berlaku pada cabang olahraga

futsal. (Serrano et al., 2014) menambahkan pengambilan keputusan yang cepat juga merupakan faktor yang penting agar dapat menguasai permainan. Menurut (Rezaimanesh et al., 2011) secara alami, hasil akhir pertandingan merupakan penentu atas tingginya intensitas selama pertandingan futsal. Intensitas yang tinggi serta pergerakan yang cepat merupakan ciri dari permainan futsal. Pada saat permainan tim futsal harus mampu melakukan transisi yang cepat baik untuk *offensive* maupun *defensive* begitu pula kebalikannya (Aji, 2016). Maka diperlukan teknik, taktik, fisik, dan ketajaman *intelligence* yang baik, agar mampu menguasai dan beradaptasi selama pertandingan, penguasaan psikis sangat juga penting yang harus dikuasai oleh seorang pemain futsal. karena betapa sempurna pun perkembangan fisik, pengalaman, serta taktik yg sudah di persiapkan, jika psikis tak turut berkembang prestasi tinggi atau *peak performance* tidak akan mungkin dapat di capai.

(Lhaksana, 2012) menyatakan bahwa teknik dasar dalam permainan futsal diantaranya yaitu menggiring bola, mengumpan bola, mengontrol bola, menyundul bola, dan menendang bola. Menurut (Rahmani, 2014) Menggiring bola atau *dribbling* bertujuan agar bola tidak mudah diambil oleh lawan pada saat permainan. Sedangkan *shooting* dalam permainan futsal adalah salah satu teknik dasar yang bertujuan memasukkan bola ke gawang lawan dengan cara ditendang dengan akurasi dan power yang kuat. Terlepas dari popularitas dan status kompetitifnya, hanya ada beberapa penelitian ilmiah yang meneliti tentang olahraga futsal secara profesional (Subekti et al., 2021). Oleh karena itu, penelitian ilmiah lebih lanjut untuk memahami berbagai respons fisiologis, pola aktivitas, dan kebutuhan keterampilan Futsal sangat diperlukan (Berdejo-del-Fresno et al., 2015). (Heldayana et al., 2016) menyatakan pencapaian prestasi maksimal atlet wajib ditunjang dengan persyaratan berikut: (1) Memiliki kesehatan tubuh yang baik, (2) Postur tubuh yang ideal, (3) kondisi fisik yang prima, (4) menguasai teknik, (5) dominasi strategi, dan (6) berkepribadian dan berjiwa yang baik. Hal itu dipertegas oleh (Harse, 2008) yang menyatakan bahwa ada beberapa aspek yang harus dikuasai dan dilatih secara konsisten oleh atlet yaitu: (1) *Physical training*, (2) *Technical Training*, (3) *tactical training*, serta (4) *psychological training*.

Pemahaman ini akan membantu dalam pengembangan olahraga dan memungkinkan para praktisi untuk merancang manajemen pembinaan yang tepat untuk pemain Futsal (Dos-Santos et al., 2020). Evaluasi dalam olahraga futsal sangat penting dilakukan agar pelatih dapat mengetahui aspek-aspek kunci dari permainan futsal seperti analisis pertandingan, kebutuhan fisiologis, kebutuhan energi, pengukuran kebugaran, dan persyaratan keterampilan, serta aspek psikis atlet. Hasil dari evaluasi dapat menjadi tuntunan dalam pengembangan aspek fisik, teknik, dan psikis pemain futsal pada saat menghadapi pertandingan (Castagna et al., 2009). Pengetahuan ini kemudian dapat digunakan untuk meningkatkan transfer keterampilan dan membantu pengembangan pemain sepak bola yang juga berpartisipasi dalam Futsal (Ohmuro et al., 2020). Selain itu, hasil dari evaluasi secara ilmiah juga diperlukan untuk meningkatkan pemahaman tentang tuntutan teknis dan fisik futsal dan potensi keuntungan bagi pengembangan pemain sepakbola (Hartono et al., 2024).

Seorang pemain futsal harus memiliki kapasitas yang tinggi untuk daya tahan intermiten, kemampuan lari cepat berulang, dan kekuatan kaki (Susworo & Marhaendro, 2018). Selain itu, aspek teknis seperti keterampilan menembak dan mengoper, kelincahan, dan koordinasi juga sangat penting untuk kesuksesan dalam Futsal (Reis et al., 2019). Agar pengembangan atlet futsal dapat tercapai secara optimal baik pada aspek teknik, fisik, dan psikis maka diperlukan sebuah alat evaluasi yang komprehensif. (Fenanlampir, 2020) menyatakan bahwa keadaan fisik dan psikis harus menjadi perhatian atlet dalam mempersiapkan diri terlibat dalam suatu cabang olahraga. Hal ini agar pelatih mampu mengontrol dan mengevaluasi perkembangan dan kemajuan atlet selama proses latihan. Sehingga potensi atlet dapat tercapai secara optimal. Dalam olahraga futsal, Alat evaluasi seperti instrumen tes dapat membantu atlet untuk memahami dinamika, teknik, taktik, faktor fisiologis, dan psikis (Doewes et al., 2022).

Pengukuran kinerja dalam futsal tidak hanya berkaitan dengan hasil akhir pertandingan, tetapi juga melibatkan berbagai aspek lainnya seperti kecepatan, ketepatan umpan, pengambilan keputusan, serta kemampuan fisik dan mental para

pemain. Menurut (Reilly & Gilbourne, 2003), pengukuran kinerja dalam olahraga memungkinkan pelatih untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang kekuatan dan kelemahan pemain, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pelatihan dan performa tim. Lebih lanjut, (Hughes & Bartlett, 2002) menekankan bahwa analisis kinerja dalam olahraga merupakan alat penting dalam pengambilan keputusan strategis. Dengan adanya data yang akurat mengenai kinerja individu dan tim, pelatih dapat merancang strategi yang lebih efektif dan efisien untuk pertandingan mendatang. Di samping itu, pengukuran kinerja juga memainkan peran penting dalam aspek kebugaran fisik. Kemampuan fisik seperti kecepatan, daya tahan, dan kekuatan sangat berpengaruh terhadap kinerja pemain futsal. Oleh karena itu, pemantauan dan evaluasi kebugaran fisik secara berkala menjadi krusial untuk memastikan bahwa para pemain berada dalam kondisi optimal selama kompetisi (Spyrou et al., 2020).

Pada Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kepelatihan Universitas Jambi khususnya pada mata kuliah futsal evaluasi yang dilakukan hanya sebatas melihat keterampilan teknik dasar futsal saja serta mengesampingkan kecerdasan atau kemampuan lain yang dimiliki oleh mahasiswa. Selain kesimpulan dari wawancara dengan pelatih dan official tim futsal provinsi jambi dan club futsal KJI jambi menunjukkan bahwa rekrutmen pemain hanya sebatas melihat aspek kondisi fisik dan teknik pemain tanpa mengamati aspek psikis. Sehingga rekrutmen pemain tidak optimal. Dikarenakan belum tersedianya instrumen yang komprehensif untuk mengukur aspek teknik, fisik, dan psikis pemain. Bermain futsal tidak hanya melibatkan kecerdasan kinestetik saja tetapi juga meliputi berbagai kecerdasan. Setiap manusia mempunyai kecerdasan yang banyak, sesuai dengan pernyataan Gardner bahwa kecerdasan seseorang dapat dilihat dari banyak dimensi (multidimensi) (Chatib Munif, 2012). Teori *Multiple Intelligence* Howard Gardner (1983) menyatakan setiap individu memiliki kombinasi kecerdasan berbeda, seperti kecerdasan linguistik, logika matematika, spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalistik, dan eksistensial. Dalam konteks olahraga, kecerdasan kinestetik sangat penting, tetapi

kecerdasan lainnya juga berperan dalam mengoptimalkan kinerja atlet (“Book Reviews,” 1981).

Menurut (Bloom & Krathwohl, 1956) Hasil belajar dapat dibagi menjadi tidak aspek yaitu afektif, kognitif, psikomotor (Budiyono, 2015). Ranah kognitif berisi perilaku yang berpusat pada intelektual, seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir (Michael et al., 1957). Seiring berjalannya waktu dan berkembangnya zaman, ranah kognitif Taksonomi Bloom pun berkembang (Heer, 2012). Dimensi ranah kognitif Taksonomi Bloom yang direvisi adalah mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Shmelev et al., 2015). Pada ranah afektif meliputi tujuan pada minat, nilai, penghayatan, dan sikap (Adetayo, 2014). Serta ranah psikomotor yang berisi perilaku yang berpusat pada fungsi manipulasi dan kemampuan fisik. Terkait pengembangan keterampilan yang berkaitan dengan dimensi fisik dalam menyelesaikan suatu tugas (Hoque, 2016). (Widayanto et al., 2018) menjelaskan bahwa hasil belajar yang mencakup tiga aspek taksonomi bloom dapat dioptimal melalui penerapan *multiple intelligence*. Riset (Okudan, 2021) yang bertujuan untuk menguji hubungan aktivitas fisik, perilaku kognitif dengan tingkat *multiple intelligence* atlet olahraga beregu. Hasil dai penelitian tersebut menyimpulkan bahwa seorang yang memiliki tingkat aktivitas fisik dan perilaku kogintif yang tinggi memiliki tingkat *multiple intelligence* yang tinggi. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Pratama et al., (2020) juga menyatakan bahwa Terdapat pengaruh antara kecerdasan kinestetik dengan hasil belajar siswa, yang artinya seseorang yang memiliki kecerdasan kinestetik memperoleh nilai yang tinggi pada mata pelajaran teori seperti mata pelajaran biologi.

Shaari et al., (2019) memperkuat perspektif terkait *multiple intelligence*, bahwa kecerdasan memiliki jangkauan yang sangat luas bahkan menembus dimensi spritual, tidak dapat disangkal bahwa *spiritual intelligence* mempunyai peranan yang sangat penting dalam bidang pendidikan untuk membentuk kepribadian yang luhur atau akhlak yang unggul dalam diri seseorang. Setiap jenis kecerdasan dalam teori MI memiliki arti tersendiri. Gardner (1983) mendefinisikan kecerdasan Verbal-Linguistik sebagai kemampuan berbicara, menulis, mengingat fakta, mempercayai orang lain dan

berkomunikasi menggunakan bahasa. Kecerdasan Logis-Matematika adalah kemampuan menggunakan angka secara efektif, cerdas berargumentasi, memahami kelompok bilangan dasar, sebab-akibat, dan kemampuan meramalkan suatu kejadian. Kecerdasan visual-spasial berarti kemampuan mengidentifikasi dan membuat sketsa bentuk, ruang, warna dan garis serta menunjukkan gagasan visual dan ruang secara grafis. Kecerdasan Kinestetik Tubuh adalah kemampuan menggunakan anggota tubuh untuk mengekspresikan ide, perasaan dan pemecahan masalah termasuk keterampilan fisik seperti koordinasi, kelenturan, kecepatan dan keseimbangan. Kecerdasan musik berarti kemampuan menelusuri ritme dan lagu, mengetahui, membedakan atau mengubah ritme dan tempo melodi. Sedangkan Kecerdasan Interpersonal diartikan sebagai kemampuan untuk mewujudkan perasaan, motivasi, sikap atau keinginan orang lain serta keterampilan untuk bertindak secara efektif terhadap individu lain. Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan memahami diri sendiri baik kelebihan, kekurangan, kebutuhan, keterampilan, baik berbeda maupun sama dengan orang lain serta mampu mengendalikan perasaan dan berperilaku santun. Kecerdasan kedelapan yaitu Kecerdasan Naturalis adalah kemampuan mengenali dan mengkategorikan tumbuhan, sumber daya mineral, dan hewan serta kemampuan mengidentifikasi artefak budaya dalam hal sandang dan pangan (Gardner, 1993).

Pada tahun 1999, Gardner kembali menghasilkan karya intelektual berjudul *Intelligence Reformed* yang menambahkan kecerdasan majemuk manusia menjadi sembilan kecerdasan, yaitu kecerdasan eksistensial-spiritual (*existential-spiritual intelligence*). Kecerdasan Spiritual adalah kekuatan internal individu yang meliputi jiwa, hati, perasaan, dan keimanan. *Spiritual Intelligence* mengarah pada praktik baik yang konsisten berdasarkan syariat Allah (SWT) dan akhlak mulia. Orang dengan *Spiritual Intelligence* yang tinggi mampu mengapresiasi kehidupan dengan penerapan suasana Islami (Baharuddin & Ismail, 2014). Futsal, permainan sepak bola dalam ruangan yang serba cepat, mengharuskan pemain untuk memiliki berbagai keterampilan dan kemampuan kognitif (Moch Fath Khurrohman et al., 2021) tidak hanya mencakup kelincahan fisik dan kecakapan teknis, tetapi juga kemampuan untuk

membuat keputusan yang tepat, menyusun strategi, berkomunikasi secara efektif dengan rekan satu tim, dan beradaptasi dengan situasi permainan dapat berubah secara cepat (Sakamoto et al., 2018), Keterampilan ini sangat penting untuk kesuksesan dalam futsal karena mencakup berbagai aspek kecerdasan majemuk, seperti fleksibilitas kognitif, kecerdasan emosional, dan penilaian (Musculus et al., 2022). Dengan menggabungkan berbagai kecerdasan, pemain futsal dapat unggul baik secara individu maupun sebagai tim, memanfaatkan kekuatan mereka untuk berkontribusi pada keberhasilan permainan secara keseluruhan (Subekti et al., 2021). Selain itu, peran kinerja kognitif sangat penting dalam futsal, hal ini karena ciri dari permainan futsal yang serba cepat sehingga membutuhkan pemikiran dan pengambilan keputusan yang cepat pula (Spyrou et al., 2020).

Kinerja kognitif yang baik sangat diperlukan permainan futsal agar dapat dengan cepat membuat keputusan dan beradaptasi dengan situasi permainan yang sewaktu-waktu dapat berubah (Barron et al., 2020). Dengan terlibat dalam futsal, pemain memiliki kesempatan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan kognitif mereka, terutama di bidang-bidang seperti pemecahan masalah serta berpikir kritis (Sabarit et al., 2020). Dalam olahraga futsal alat evaluasi seperti instrumen tes yang komprehensif sangat diperluka untuk mengevaluasi aspek teknik, fisik, dan psikis atlet futsal. Saat ini baik pada pembelajaran futsal disekolah seperti sekolah menengah dan perguruan tinggi evaluasi pembelajaran futsal hanya sebatas mengamati teknik saja, dan mengesampingkan aspek kognitif yang dimiliki oleh peserta didik. Sementara keragaman potensi yang dimiliki oleh peserta didik harusnya menjadi pertimbangan dalam melakukan evaluasi. Selain itu, rekrutmen atlet yang dilakukan oleh klub-klub futsal juga hanya sebatas melakukan tes teknik dan fisik, tanpa memperhatikan aspek psikis dari calon atlet. Akibatnya banyaknya atlet yang direkrut tidak sampai kepada *peak performance* karena tersandung dengan aspek psikis. Oleh sebab itu, sangat diperlukan sebuah model instrumen tes yang dapat mengevaluasi secara konfhensif aspek teknik, fisik, dan psikis pemain futsal. Maka dalam penelitian ini akan dikembangkan model instrumen tes bermain futsal berbasis *multiple intelligence* agar

evaluasi yang dilakukan dapat mengukur aspek kecerdasan majemuk yang dimiliki atlet futsal pada saat bermain futsal. Instrumen yang dihasilkan akan dituangkan pada aplikasi *mobile* agar dapat digunakan secara praktis.

Integrasi teknologi *mobile* dalam pendidikan dan olahraga menjadi kebutuhan yang semakin mendesak di era digital saat ini. Teknologi *mobile*, dengan kemampuannya yang fleksibel dan aksesibilitas tinggi, menawarkan potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pelatihan. Dalam konteks pendidikan, teknologi *mobile* memungkinkan akses ke sumber belajar yang luas, interaktif, dan personalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu. Menurut (ERDOĞAN & ÖĞDEM, 2023) teknologi *mobile* dapat mendukung pembelajaran seumur hidup dengan menyediakan akses informasi yang mudah dan fleksibel di berbagai situasi. Di sisi lain, dalam bidang olahraga, teknologi *mobile* telah merevolusi cara pelatihan dan pengelolaan kinerja atlet. Aplikasi *mobile* yang dirancang khusus untuk olahraga dapat membantu pelatih dan atlet dalam memantau perkembangan fisik, analisis kinerja, serta memberikan umpan balik secara real-time. Menurut (Shurygin et al., 2020) penggunaan aplikasi *mobile* dalam pelatihan olahraga dapat meningkatkan efisiensi pelatihan dan membantu atlet dalam mencapai tujuan kinerja mereka dengan lebih cepat. Lebih lanjut, integrasi teknologi *mobile* juga berkontribusi dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih kolaboratif dan interaktif. Melalui aplikasi *mobile*, siswa dan atlet dapat berkomunikasi dan berbagi informasi secara langsung dengan guru atau pelatih, serta dengan sesama rekan. Hal ini sejalan dengan temuan dari (Lim et al., 2019) yang menyatakan bahwa teknologi *mobile* dapat memperkuat kolaborasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran.

Bidang pendidikan dan olahraga telah berkembang secara signifikan selaras dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Penggunaan teknologi *mobile* dalam pendidikan semakin meningkat seiring dengan berkembangnya perangkat *mobile* yang semakin canggih dan mudah diakses oleh berbagai kalangan. Berdasarkan data APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pengguna internet di Indonesia pada tahun 2023 mencapai lebih dari 200 juta, dengan mayoritas

pengguna mengakses internet melalui perangkat mobile. Aplikasi mobile memberikan kemudahan dalam mengakses informasi dan meningkatkan produktivitas pengguna (Hoehle et al., 2015). Dalam konteks tes dan pengukuran olahraga, aplikasi mobile dapat dimanfaatkan untuk mengumpulkan data, mengolah data, dan menyajikan hasil tes dengan lebih efisien dan interaktif. Selain itu, integrasi aplikasi seluler akan membuat tes instrumen lebih mudah diakses dan nyaman bagi pemain dan pelatih, memungkinkan pemantauan dan analisis waktu nyata (Yeemin et al., 2016). Aplikasi *mobile* didefinisikan sebagai software yang dirancang agar dapat dioperasikan pada *hardware* seperti smartphone dan tablet (Charland & LeRoux, 2011). Penggunaan aplikasi *mobile* telah menjadi gaya hidup dan bagian integral, terutama dengan semakin meningkatnya kepemilikan dan penggunaan perangkat seluler di seluruh dunia. Menurut data dari (Statista Research Department, 2022) jumlah pengguna smartphone di dunia diproyeksikan akan mencapai 7,69 miliar pada tahun 2027. Angka ini menunjukkan potensi besar untuk memanfaatkan teknologi aplikasi *mobile* dalam berbagai bidang, termasuk olahraga. Beberapa penelitian terdahulu tentang pemanfaatan teknologi aplikasi *mobile* dalam olahraga antara lain.

Dalam konteks olahraga, aplikasi *mobile* telah digunakan untuk berbagai tujuan, seperti: Aplikasi *mobile* dapat digunakan untuk memantau dan menganalisis kinerja atlet melalui pengumpulan data seperti detak jantung, jarak tempuh, kecepatan, dan lain-lain, Aplikasi *mobile* dapat menyediakan program pelatihan (Simpson et al., 2017), panduan teknik, dan tes penilaian yang dapat diakses secara fleksibel oleh atlet dan pelatih (Buttussi & Chittaro, 2008). Aplikasi *mobile* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan edukasi dalam bidang olahraga, baik untuk atlet, pelatih, maupun masyarakat umum, Aplikasi *mobile* dapat membantu dalam menganalisis taktik dan strategi permainan, serta menyediakan simulasi dan visualisasi untuk meningkatkan pemahaman (Schlipping et al., 2017). Selain itu, aplikasi *mobile* juga menawarkan beberapa keunggulan, seperti mobilitas, aksesibilitas, efisiensi, dan interaktivitas yang lebih baik dibandingkan dengan metode tradisional (Hoehle et al., 2015). Dengan mengintegrasikan instrumen tes bermain futsal berbasis *multiple*

intelligence dalam teknologi aplikasi *mobile*, agar tes yang dilakukan dapat efektif dan efisien serta lebih interaktif dalam menarik minat pengguna. Serta, menyediakan modalitas pelatihan yang ditargetkan dan mudah diakses melalui platform media umum (Rasyono & Yanto, 2024).

Jadi, berdasarkan uraian latar belakang diatas maka diperlukan pengembangan instrumen tes bermain futsal berbasis *multiple intelligence* agar dapat mengevaluasi pemain futsal secara komprehensif pada saat bermain. Serta instrumen ini nantinya akan dituangkan pada aplikasi *mobile* atau aplikasi android agar penilaian dapat dilakukan secara praktis dan efektif.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang muncul tercantum di bawah ini, dan didasarkan pada informasi latar belakang yang diberikan di atas.:

1. Evaluasi pembelajaran futsal disekolah menengah dan perguruan tinggi hanya mengamati aspek teknik, dan mengabaikan potensi atau kecerdasan lain yang dimiliki peserta didik.
2. Tes rekrutment atlet futsal hanya sebatas mengamati aspek teknik dan fisik, serta mengabaikan aspek psikis.
3. Temuan pada jurusan Pendidikan Olahraga dan Kepelatihan Universitas Jambi menunjukkan bahwa dosen/pelatih belum menemukan cara yang efektif untuk memaksimalkan evaluasi pembelajaran futsal pada matakuliah futsal.
4. Belum tersedia instrumen tes bermain futsal berbasis *Multiple Intelegence* yang terintegrasi dengan aplikasi *mobile* yang praktis.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian dan identifikasi permasalahan olahraga futsal, maka fokus penelitian yaitu mengembangkan instrumen tes bermain futsal berbasis *multiple intelligence* yang terintegrasi dengan aplikasi *mobile* pada pemain

futsal. Evaluasi berfokus pada sembilan aspek kecerdasan yang dapat dinilai dalam olahraga futsal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian kendala permasalahan olahraga futsal, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana menghasilkan instrumen tes bermain futsal berbasis *multiple intelligence* yang terintegrasi dengan aplikasi mobile pada pemain futsal?
2. Bagaimana Validitas instrumen tes bermain futsal berbasis *multiple intelligence* yang terintegrasi dengan aplikasi *mobile* pada pemain futsal?
3. Bagaimana kelayakan instrumen tes bermain futsal berbasis *multiple intelligence* yang terintegrasi dengan aplikasi *mobile* pada pemain futsal?

1.5 Tujuan Pengembangan

Penelitian pengembangan instrumen tes bermain futsal berbasis MI yang terintegrasi dengan aplikasi *mobile* memiliki tujuan yaitu:

1. Menghasilkan instrumen tes bermain futsal berbasis *multiple intelligence* yang terintegrasi dengan aplikasi *mobile* pada pemain futsal
2. Menganalisis validitas dan reliabilitas instrumen tes bermain futsal berbasis *multiple intelligence* yang terintegrasi dengan aplikasi *mobile* pada pemain futsal.
3. Mengetahui kelayakan instrumen tes bermain futsal berbasis *multiple intelligence* dengan aplikasi *mobile* pada pemain futsal.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Menambah wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pengembangan instrumen evaluasi pendidikan dan olahraga, khususnya yang berbasis *multiple intelligence* dan teknologi *mobile*.

2. Manfaat Praktis

Memberikan alat bantu bagi guru olahraga dan pelatih futsal untuk mengevaluasi permainan futsal berbasis kecerdasan majemuk dengan cara yang lebih holistik dan menarik. Selain itu, memfasilitasi atlet dalam mengenali dan mengembangkan potensi mereka melalui pendekatan yang interaktif dan modern.

1.7 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk instrumen tes bermain futsal berbasis MI yang terintegrasi dengan aplikasi mobile yang dikembangkan yaitu sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan yaitu model instrumen tes bermain futsal yang mencakup sembilan jenis kecerdasan menurut teori *multiple intelligence* Gardner.
2. Instrumen tes bermain futsal yang dikembangkan terintegrasi dengan Aplikasi *mobile*.
3. Aplikasi *mobile* yang dimaksud yaitu aplikasi android.
4. Pengguna mendownload aplikasi instrumen tes bermain futsal melalui *google play store* bernama FUTSAL MI TES.
5. APLIKASI MI TES dapat digunakan pelatih untuk menilai *performance* bermain futsal berbasis MI.
6. Hasil tes bermain futsal dapat didownload dengan format *Excel* sehingga mempermudah pelatih untuk merekap hasil penilaian.

1.8 Definisi Istilah

Berikut adalah beberapa definisi operasional penelitian:

1. Instrumen Tes Bermain Futsal: Alat ukur yang digunakan untuk mengevaluasi kecerdasan atlet futsal melalui aktivitas bermain futsal yang terstruktur.
2. *Multiple Intelligence*: Teori yang menyatakan bahwa kecerdasan manusia terdiri dari berbagai jenis yang berbeda-beda dan tidak dapat diukur hanya dengan satu standar kecerdasan umum.

3. Aplikasi *Mobile*: perangkat lunak atau *software* yang dibuat untuk perangkat keras atau *Hardware*, seperti Smartphone, Tablet, dan PC, yang dapat diunduh dan digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk pendidikan dan evaluasi olahraga. Aplikasi *mobile* yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu aplikasi android.