

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Permainan sepak bola merupakan olahraga yang bersifat kolektif, dalam permainan sepak bola mutlak diperlukan beberapa skil dan teknik dasar yang antara satu dengan yang lain sangat erat kaitannya. Adapun teknik dasar yang dimaksud adalah *passing*, *dribbling*, *controlling*, dan *shooting*. Untuk memperoleh teknik dasar sepak bola yang baik dan benar, diperlukan latihan yang baik, terprogram, dan dilakukan dengan rutin dan penuh kedisiplinan. Selain itu diperlukan pembinaan, perhatian dan penanganan yang serius untuk mencapai prestasi tertinggi dalam permainan sepak bola baik dari segi fisik, teknik, taktik dan mental.

Prinsip dalam sepak bola membuat gol sebanyak mungkin ke gawang lawan dan mencegah jangan sampai lawan membuat gol ke gawang sendiri. Dalam sepak bola diperlukan juga kerja sama tim dalam melakukan penyerangan ataupun pada saat bertahan. Kemampuan menguasai permainan sepak bola merupakan *shooting* bola, menerima bola, menggiring bola, menyundul bola, gerak tipu dan penjaga gawang.

Memasukkan bola ke gawang lawan tentu saja bukan suatu pekerjaan yang mudah, karena dibutuhkan teknik dasar, keterampilan dan kerja sama yang baik. Salah satu teknik dasar sepakbola yang utama merupakan *shooting* atau menembak bola. *Shooting* atau tembakan merupakan salah satu cara untuk memasukkan bola atau menciptakan gol ke gawang lawan dengan menggunakan

kaki sebagai subyek gerakanya. *Shooting* sepak bola merupakan gerakan yang dibutuhkan dalam permainan sepak bola, terlepas dari permainannya. Dapat disimpulkan bahwa *shooting* merupakan kemampuan tendangan yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah gol ke gawang lawan yang menjadi tujuan permainan sepak bola.

Untuk melakukan *shooting* yang benar harus memperhatikan sikap awal, posisi bola, perkenaan bola pada kaki, ayunan kaki, arah tendangan dan pandangan pada sasaran.

Kemudian Sucipto, Dkk (2000: 20) menyatakan “Pada umumnya *shooting* bertujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan. Adapun bagian kaki yang digunakan untuk *shooting* adalah menggunakan bagian punggung kaki”.

Karena itu kita harus bisa mengembangkan *shooting* dalam sepak bola. Secara biomekanika, teknik menendang bola dengan tujuan memasukkan bola ke gawang lawan dalam jarak tertentu maka harus sesuai dengan hukum gerak sebagai berikut: Untuk mencapai tujuan tendangan, maka tungkai sebagai subjek gerak harus dapat bergerak dengan cepat dan kuat khususnya untuk menendang bola ke gawang yang jaraknya jauh. Secara mekanik, kecepatan gerak ditentukan oleh *force* (gaya), dan waktu tempuh. Hal ini berarti tendangan harus dilakukan dengan gaya yang besar, dan waktu tempuh yang singkat.

Dalam melihat kemampuan *shooting* sepak bola, atlet biasanya melakukan tes keterampilan *shooting* dimana pada media tes keterampilan *shooting* terdapat beberapa angka-angka mulai dari angka yang paling rendah sampai angka yang paling tinggi. Saat atlet melakukan *shooting* dan bola mengenai angka yang paling

tinggi yang letaknya berada di sudut-sudut media tes, maka atlet tersebut dapat dikatakan memiliki teknik *shooting* yang baik.

Ada banyak jenis tes keterampilan *shooting* sepak bola yang bisa menjadi acuan dalam melakukan tes keterampilan *shooting* sepak bola, salah satunya yang dapat di pergunakan dalam melakukan tes merupakan tes keterampilan *shooting* sepak bola yang terdapat didalam buku (Hasnan Said, 1977:9). Hanya saja didalam melakukan tes keterampilan *shooting* sepak bola ini media yang digunakan masih manual, terlebih dahulu harus menggambar bentuk tesnya didinding, jika menggunakan dinding sebagai media gawangnya dan menuliskan angka-angka sasarannya sebagaimana yang telah di tentukan oleh buku (Hasnan Said, 1977:9). Dalam pembuatan angka-angka sasarannya saja memakan waktu yang sangat lama. Terlebih dahulu akan membuat garis sepanjang dan selebar gawang sepak bola, kemudian didalam garis gawang sepak bola yang di buat tadi akan di bagi-bagi lagi menjadi beberapa kotak untuk menjadi tempat angka-angka sasaran *shootingnya*. Kemudian saat setiap atlet melakukan *shooting* sebanyak tiga kali peneliti atau pelatih akan menulis dikertas angka-angka bebarapa saja yang terkena bola saat atlet melakukan *shooting*.

Dalam hal ini peneliti melihat ada hal yang begitu sia-sia, yaitu setelah semua selesai dilakukan target sasaran *shooting* yang dibuat bisa saja hilang atau terhapus karena hujan misalnya, atau akibat ulah dari orang lain. Peneliti melakukan pertimbangan-pertimbangan bahwa *shooting* merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam permainan sepak bola, karena tanpa penguasaan *shooting* yang baik sulit sebuah gol akan tercipta.

Dari penjelasan diatas juga peneliti tidak melihat hal yang efektif dan efisien dalam melakukan tes keterampilan *shooting* sepak bola. Bisa jadi dimana bola mengenai garis pemisah antara angka 2 dan 3 misalnya, disini penilai akan menuliskan angka yang bisa jadi bukan angka yang sebenarnya, maka data yang di dapatpun tidak bisa dipertanggung jawabkan. Atas dasar itulah peneliti terinspirasi untuk mengembangkan sebuah alat tes keterampilan *shooting* sepak bola yang menggunakan media teknologi, agar dalam pelaksanaan tes keterampilan *shooting* ini efektif dalam perlakuannya dan data yang didapat bisa dipertanggung jawabkan.

Dalam hal ini dasar pemikiran peneliti dalam merancang penelitian ini adalah untuk memudahkan dalam sarana dan prasarana media tes keterampilan *shooting* dan untuk mendapatkan data yang akurat dari setiap pelaksanaan tes keterampilan *shooting* sepak bola ini serta memanfaatkan kemajuan ilmu dan teknologi di dalam bidang olahraga. Di era sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi terbukti dapat menunjang prestasi olahraga suatu bangsa. Negara yang ilmu pengetahuan dan teknologinya berkembang dengan pesat, prestasi olahraganya cenderung berkembang dengan pesat.

Media ini nantinya diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam mempersiapkan media tes *shooting* dan keakuratan dalam melihat hasil dari kemampuan *shooting* atlet sepak bola. Dalam pelaksanaan media teknologinya data akan langsung masuk ke perangkat komputer ketika bola hasil *shooting* mengenai angka-angka sasaran yang telah ditetapkan di dinding dengan teknologi sensor getar sebagai alat pengirim datanya.

1.2. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini adalah menghasilkan produk alat tes keterampilan *shooting* dalam sepak bola menggunakan media teknologi. Media ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dan keakuratan dalam melihat hasil dari kemampuan *shooting* atlet sepak bola. Dalam pelaksanaan media teknologinya, data akan langsung masuk ke perangkat komputer ketika bola hasil *shooting* mengenai angka-angka sasaran yang telah ditetapkan di dinding dengan teknologi sensor getar sebagai alat pengirim datanya.

Media tes keterampilan *shooting* yang peneliti rancang ini akan menggunakan terpal yang ukurannya sama seperti ukuran gawang sepak bola sebagai tempat letak angka-angka sasarannya. Kemudian terpal ini akan digunting menjadi beberapa bagian sebagai tempat angka sasaran *shooting*. Angka sasaran *shooting* disini mulai dari angka yang paling rendah yaitu angka 1 sampai angka paling tinggi yaitu angka 5. Semakin tinggi angka sasarannya maka ukuran terpalnya pun semakin kecil sebagaimana ukuran yang telah ditetapkan oleh buku (Hasnan Said, 1977:9).

1.3. Rumusan Masalah

Ada banyak jenis tes keterampilan *shooting* sepak bola yang bisa menjadi acuan dalam melakukan tes keterampilan *shooting* sepak bola, hanya saja didalam melakukannya media yang digunakan masih manual, terlebih dahulu harus menggambarkan bentuk tesnya didinding dan angka-angka sasarannya, jika menggunakan dinding sebagai media gawangnya. Kemudian saat setiap pemain sepak bola melakukan *shooting* sebanyak tiga kali peneliti atau pelatih akan

menulis dikertas angka-angka bebarapa saja yang terkena bola saat pemain sepak bola melakukan *shooting*. Dalam melakukan tes keterampilan *shooting* sepak bola cara manual seperti ini, bisa jadi bola mengenai garis pemisah antara angka 1 dan 2 misalnya, disini penilai akan menuliskan angka yang bisa jadi bukan angka yang sebenarnya, maka data yang didapatpun tidak bisa dipertanggung jawabkan.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengembangan terhadap tes keterampilan *shooting* sepak bola tersebut. Saat melakukan tes, bola hasil *shooting* pemain sepak bola yang mengenai angka sasaran tes, datanya akan langsung masuk ke laptop dan terekam didalamnya. Sensor getar yang ditempelkan di belakang setiap angka-angka sasaran tesnya menjadi alat yang digunakan untuk menerima getaran bola dan hasilnya dikirimkan ke alat yang berada dilaptop, kemudian aplikasi alat tes keterampilan *shooting* menggunakan media teknologi dilaptop akan menunjukkan angka sasaran yang terkena oleh bola.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

- Bagaimana membuat produk pengembangan alat tes keterampilan *shooting* sepak bola menggunakan media teknologi agar dalam pelaksanaan tes keterampilan *shooting*nya efektif dan juga efisien serta dapat memberikan kemudahan dan keakuratan dalam melihat hasil *shooting* atlet sepak bola.

1.4. Tujuan

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk alat tes keterampilan *shooting* sepak bola menggunakan media teknologi yang efektif dan efisien sebagai pengembangan tes keterampilan *shooting* sepak bola.

1.5. Manfaat

Hasil dari penelitian diharapkan akan dapat memberikan manfaat untuk :

1. Bagi Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai sumbangan pemikiran dalam penyempurnaan dan peningkatan prestasi.
2. Bagi Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) dapat menjadi media pembelajaran serta digunakan dalam tes dan pengukuran.
3. Bermanfaat bagi kalangan yang berwenang dalam pembinaan sepak bola.
4. Bagi mahasiswa yang membaca penelitian ini, dapat membantu mempermudah dalam melakukan penelitian tes keterampilan *shooting* sepak bola dan menambah wawasan tentang keterampilan melakukan *shooting* dalam permainan sepak bola.