

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Futsal adalah varian dari sepak bola asosiasi yang dimainkan di lapangan yang lebih kecil dan sebagian besar dimainkan di dalam ruangan. Ini adalah olahraga yang menarik lebih banyak pengikut di seluruh dunia (Ribeiro and Costa 2006). Permulaannya dari Amerika Selatan pada tahun 1930 dan Kejuaraan Futsal Dunia pertama diadakan pada tahun 1982 di Brazil (Junge and Dvorak 2010). Seperti halnya sepak bola, prinsip utama futsal adalah menang dengan mencetak gol lebih banyak gol daripada lawan, dan karenanya keterampilan menembak adalah fitur yang sangat berharga untuk diperoleh pemain; memang, lebih banyak gol yang dicetak per menit permainan daripada sepak bola (Barbero-Alvarez et al. 2008).

Decision-making adalah salah satu kemampuan yang diperlukan atlet untuk memutuskan suatu tindakan dalam suatu permainan. *Decision-making* adalah suatu komponen dasar dalam cabang olahraga apapun, terutama pada olahraga lingkungan yang kompleks, terbuka, dan waktu yang terbatas seperti olahraga voli, hoki, sepak bola, dan bola basket. (Kaya 2014). Dalam pertandingan seringkali atlet menghadapi suatu kondisi yang mengharuskan mereka mengambil sebuah keputusan, dan sering kali atlet ragu untuk mengambil keputusan karena memikirkan kerugian bagi tim maupun individu jika keputusan yang diambil kurang tepat. Contohnya dalam olahraga bola basket pada saat situasi tertekan, sering kali atlet kurang tepat dalam mengambil keputusan seperti salah mengoper bola atau melakukan pelanggaran di area terlarang yang menyebabkan kerugian bagi tim maupun individu. Tekanan memiliki dampak merusak kinerja atlet dalam olahraga, menyebabkan kinerja lebih cepat tetapi lebih rawan kesalahan dalam mengambil keputusan. (Kinrade et al. 2010).

Pengambilan keputusan telah lama dikenal sebagai komponen kunci dari perilaku terampil (Craik, 1948), khususnya dalam konteks olahraga tim (Bunker & Thorpe, 1982; Turner & Martinek, 1995). Hal ini dikarenakan fakta bahwa pemain berinteraksi secara bersamaan dengan rekan satu tim dan menyiratkan munculnya opsi yang tak terhitung jumlahnya untuk bertindak (misalnya, tunjangan) yang

berarti bahwa pemain harus selalu membuat keputusan tentang apa yang harus dilakukan dan kapan, di mana dan/atau bagaimana untuk mencapai kinerja yang sukses (Umberto Cesar Corrêa, Luís Vilar, et al. 2014).

Hal ini menunjukkan bahwa pemain futsal memutuskan kepada siapa akan mengoper bola berdasarkan sudut di antara mereka dengan bek dan rekan setim terdekat mereka. Secara khusus, mereka memutuskan untuk mengoper ke rekan setim yang membentuk sudut terbesar. Pemain menentukan arah passing berdasarkan sudut tertentu dari koordinasi antar pemain tertentu, yang dibentuk dengan kecepatan tinggi dan variabilitas yang rendah (Umberto Cesar Corrêa, Luís Vilar, et al. 2014), terlepas dari tingkat pengalaman dan pengetahuan mereka tentang futsal (Silva et al., 2017). Kecepatan passing ditentukan berdasarkan nilai tertentu dari kecepatan sudut interaksi yang melibatkan pengumpan, penerima, dan penandanya (Umberto Cesar Corrêa, Luís Vilar, et al. 2014). Pemain memutuskan kapan harus mengoper bola sesuai dengan jarak antara penyerang dan pemain bertahan, dan jarak antara pembawa bola dan pemain bertahan yang dekat mempengaruhi operan yang berhasil (Travassos et al. 2012).

Berlari dengan cepat mengikuti lintasan bola terbukti menjadi keputusan yang lebih sukses keputusan yang lebih sukses untuk memotong operan daripada berlari perlahan atau tetap dekat dengan bola di awal operan (Travassos et al. 2012). Intersep yang berhasil dipengaruhi oleh perilaku kolektif para pemain bertahan; Secara khusus, ketika satu pemain bertahan menekan pembawa bola untuk membatasi dia untuk melakukan operan, pemain bertahan lainnya berlari ke arah lintasan bola lintasan bola (garis lintasan bola) (Travassos et al. 2012). Para pemain bertahan membuat keputusan untuk mengubah area pertahanan dan mengurangi variabilitas dalam situasi penjaga gawang. Keputusan ini menghasilkan peningkatan dalam intersep operan (Umberto C. Corrêa et al. 2014).

Hal ini sependapat dengan penelitian terdahulu yang dikemukakan oleh (de Pinho et al. 2021) hasil menunjukkan nilai rata-rata sudut relatif, kecepatan sudut dan variabilitas sudut dari passing diad, diad 2 dan 3 dari kelompok SG, STG dan CG, dalam pre-test dan post-test. menunjukkan rata-rata sudut relatif, kecepatan sudut dan variabilitas sudut dari passing dyad, dyad 2 dan 3 dari kelompok SG,

STG dan CG, dalam pre-test, post-test dan retensi menunjukkan nilai rata-rata indeks garis bola, kecepatan intersep dan hasil intersep dari kelompok IG dan CG eksperimen 3, pada pre-test, post-test dan retensi. Mengenai BLI, ANOVA model campuran 2×3 (kelompok \times fase) mengungkapkan efek hanya untuk fase [$F(2, 91) = 4.33, p = .016, \eta^2 = 0.093$]. Uji Tukey HSD menunjukkan bahwa kelompok menurun BLI dari pra-tes ke retensi ($p = .004$). Untuk IV, ANOVA model campuran 2×3 (kelompok \times fase) mengungkapkan efek interaksi [$F(2, 91) = 5.392, p = .006, \eta^2 = 0.113$]. Dalam hal ini, post hoc menunjukkan bahwa IG meningkat IV dari pra-tes ke retensi. Tidak ada perbedaan yang terungkap untuk IO. menunjukkan nilai rata-rata indeks garis bola, kecepatan intersep, dan hasil intersep dari kelompok IG dan CG eksperimen 4, dalam pre-test, post-test dan retensi. ANOVA model campuran 2×3 (kelompok \times fase) menunjukkan efek hanya untuk IV terkait kelompok [$F(1, 61) = 8.16, p = .006, \eta^2 = 0.129$] dan fase [$F(2, 61) = 3.94, p = .025, \eta^2 = 0.125$]. Berkenaan dengan kelompok, diverifikasi bahwa IG memperoleh IV yang lebih unggul daripada CG ($p = .04$). Selain itu, uji Tukey HSD menunjukkan IV berkurang dari pre-test ke post-test ($p = .021$). Tidak ada perbedaan yang terungkap untuk BLI dan IO.

Peneliti menemukan masalah keterampilan teknik dan taktik berupa *Intercept* dan *Passing* kurang menguasai terlebih spesifiknya atlet terlihat ragu atau bingung saat mau melakukan eksekusi baik itu *Intercept* dan *Passing* sehingga menyebabkan pengambilan keputusan yang buruk dan berdampak terhadap performa atlet terlihat pada sesi latihan dan saat bertanding.

Jika hal ini terus di biarkan akan berdampak pada prestasi atlet dan memungkinkan juga akan berpengaruh pada chemistry team dan kemungkinan terburuknya team mengalami kekalahan, jadi bukan berdampak terhadap individu saja bahkan sampai kelompok.

Merujuk terhadap penelitian terdahulu ada solusi yaitu program *Rondo Games* dan *Pass Under Pressure* yang terbukti memberikan pengaruh positif terhadap Pengambilan keputusan, namun pada penelitian terdahulu metode ini di gunakan pada sampel perempuan yang belum menguasai teknik dasar futsal, peneliti menemukan kesenjangan lantas bagaimana jika metode ini di terapkan pada atlet

futsal pemula yang berusia 12-15 dengan jenis kelamin laki-laki yang memiliki permasalahan sama apakah bisa berpengaruh atau tidak.

Sehingga kebaruan penelitian ini adalah sampel, yaitu atlet futsal pemula yang berusia 12-15 dengan jenis kelamin laki-laki.

Berdasarkan pernyataan yang sudah dikemukakan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan berjudul “Pelatihan *Decision Making* dalam *Intercept* dan *Passing* Terhadap Performa Atlet Futsal”. Karena masih banyak pemain futsal yang masih kesulitan dan kebingungan ketika akan atau sedang menguasai bola mereka tidak mempunyai tujuan setelahnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil dari tinjauan latar belakang, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1.2.1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pelatihan *Decision Making* dalam *Intercept* terhadap performa atlet futsal?

1.2.2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pelatihan *Decision Making* dalam *Passing* terhadap performa atlet futsal?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini adalah :

1.3.1 Untuk Mengetahui pengaruh pelatihan *Decision Making* dalam *Intercept* terhadap performa atlet futsal.

1.3.2. Untuk mengetahui pengaruh pelatihan *Decision Making* dalam *Passing* terhadap performa atlet futsal.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat teoritis dan manfaat praktis dari penelitian yang dilakukan sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat yang didapat dari penelitian ini secara teoritis adalah hasil penelitian ini dapat membuktikan secara ilmiah mengenai pelatihan decision making terhadap performa atlet futsal. Dan dapat dijadikan pertimbangan kepada para pelatih untuk memberikan pelatihan decision making intercept dan passing untuk mendukung performa atlet futsal lebih baik lagi.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat untuk penulis dalam mengkaji dan mengimplementasikan pengetahuan penulis mengenai pengambilan keputusan tentang pelatihan decision making dalam intercept dan passing dalam cabang olahraga futsal. Penelitian yang dilakukan ini juga untuk memenuhi Sebagian syarat untuk penulis mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Kepelatihan Olahraga, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk para atlet terkhusus pemain futsal usia 13-15 untuk meningkatkan Pengambilan Keputusan agar dapat lebih baik dalam meraih prestasi kedepannya. Penelitian ini bermanfaat bagi pembaca untuk menambah wawasan dan pengetahuan pembaca Ketika mengimplementasikan Pelatihan Decision Making dalam Intersep dan Passing dalam cabang olahraga futsal.

1.5. Struktur Organisasi Penelitian

Dalam penulisan proposal penelitian ini, penulis mengurutkan dan menjelaskan sesuai pedoman penulisan karya tulis ilmiah tahun 2021. Struktur organisasi penelitian yang disusun penulis adalah sebagai berikut : BAB I Pendahuluan : Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi penelitian, BAB II Tinjauan Pustaka : tinjauan Pustaka, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, hipotesa, BAB III Metode penelitian : Desain penelitian, Prosedur penelitian, Analisis data, BAB IV : Temuan dan pembahasan, BAB V : Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi.